



Conessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 6 - 12/2023

OTONI

Oggetti Teatrali On-line Non Identificati



## **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, Università degli Studi Link Roma)

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

Collaboratori del team editoriale:

**Silvana Vassallo** (in memoria); **Liliana Iadeluca**; **Massimo Magrini**; **Vanessa Vozzo**.

## **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 Toporisc** (AGRFT, Università di Ljubljana)

*Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia*

ISSN: 2724-2722

Direttrice: Anna Maria Monteverdi

Vicedirettrice: Laura Gemini

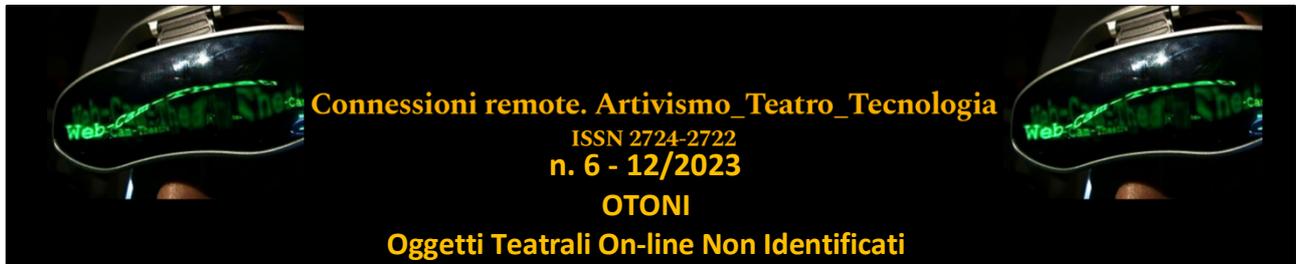
Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano.

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 di "classe A" riconosciuta dall'ANVUR per il settore concorsuale 10/C1 e rivista "scientifica" per l'area 14.

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



Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia

ISSN 2724-2722  
n. 6 - 12/2023

OTONI

Oggetti Teatrali On-line Non Identificati

## INDICE

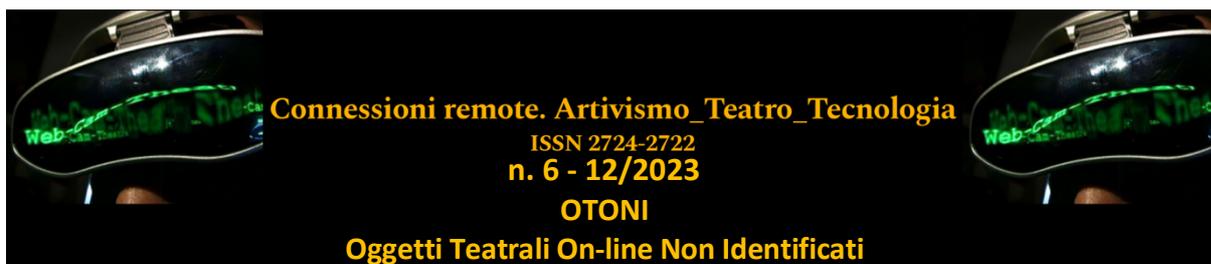
- II Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi  
*Editoriale*

## #CR6. OTONI – Oggetti Teatrali On-Line Non Identificati

- 1 Federica Patti  
*Le arti performative tra tecnologie digitali e dinamiche del Metaverso. Introduzione.*
- 9 Giovanni Boccia Artieri  
*OTONI - Oggetti Teatrali Online Non-Identificati: prospettive sulla liveness del teatro digitale*
- 27 Francesca Giuliani  
*Sperimentazioni teatrali nell'ambiente virtuale: le creazioni digitali di Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar*
- 50 Sergio Lo Gatto  
*Esercizio di sparizione. Liveness e performance mediata in The Perfumed Garden di Raafat Majzoub*
- 70 Kamilia Kard  
*Esplorando le trasformazioni dei fan nei reami digitali e nei metaversi: identità, role-playing e comunità sui social network*
- 87 Michele Varini  
*(Meta)morphosis. The giant "bug" in the fashion system*
- 103 Paolo Berti  
*Per una laboratorialità artistica dei media locativi: il caso Karosta*

## L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 119 Giacomo Verde  
*Sette punti sui linguaggi immersivo-connettivi*
- 127 Giacomo Verde  
*Progetto Net-Teatro*
- 132 Flavia Dalila D'Amico  
*Decostruire l'archivio come forma di potere. Conversazione con Arkadi Zaidés*
- 142 Fabio Acca  
*ELOGIO DALLA (E DELLA) CAVERNA. Note per non avere paura del teatro digitale*



## Editoriale

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

**DOI: 10.54103/conessioni/22657**

Il numero 6 di Conessioni Remote si costruisce sull'importante risultato raggiunto dalla rivista nell'ambito dei settori scientifico disciplinari che ne caratterizzano l'impostazione e la scelta tematica di approfondimento. Come rivista di Fascia A per l'area 10/C1 e come scientifica per l'Area 14 Conessioni Remote sviluppa un'indagine rigorosa sui temi delle tecnologie, dei linguaggi e dei processi emergenti dalla mediatizzazione del sociale nel campo delle produzioni performative.

Questo numero si propone di fornire un ulteriore contributo in questa direzione di ricerca concentrandosi sull'analisi degli oggetti teatrali online, che qui chiamiamo OTONI ovvero oggetti teatrali online non identificati così come definiti dall'articolo di Giovanni Boccia Artieri che usiamo come linea tematica e progettuale di questo numero. Si tratta infatti di mantenere forte l'attenzione sul processo di sperimentazione tecnologica delle forme performative di stampo teatrale alla luce non solo e non tanto del loro utilizzo in chiave drammaturgica – un aspetto della ricerca sulla mediazione che vanta tantissimi e rilevanti studi – quanto sulla co-evoluzione di performance e mediatizzazione dove quest'ultima è sempre da intendere come il meta-processo sociale in cui i media intensificano la loro influenza nella costruzione dell'esperienza individuale e collettiva. Il che significa che il campo artistico si pone come luogo di osservazione privilegiato dei processi che permeano tutte le dimensioni della nostra vita quotidiana e vale perciò la pena osservarli, anche criticamente.

Come abbiamo avuto modo di affrontare nei numeri precedenti la mediatizzazione è il contesto comunicativo, sempre più inerente le logiche del digitale e la dimensione online, che spiega le forme dell'attivismo politico, come l'attivismo digitale, la trasformazione del senso della liveness nelle direzioni della liveness digitale e della riconfigurazione del senso della presenza, le dinamiche partecipative dei pubblici connessi, le forme dell'archiviazione e della memoria che da sempre è al centro della ricerca sulle arti performative e del loro carattere evenemenziale ed effimero dal punto di vista della comunicazione.

La crescita degli ambienti e delle piattaforme online – che, come sappiamo, riguarda i campi più disparati cioè i contesti organizzativi, il marketing, la moda, ecc. – rende ancora più interessanti le dinamiche della mediatizzazione in generale e della performatività teatrale e spettacolare in particolare. Se nelle prime fasi di internet il teatro chat e il web-cam theatre di Giacomo Verde, per richiamare l'artista nome tutelare di questa rivista, hanno avuto il merito di costruire degli ambienti esperienziali basati sulla dimensione partecipativa in tempo reale delle e degli utenti, i mondi virtuali online dedicati al gaming virtuale (MUDs e MOOs) e lo sviluppo di Second Life sono all'origine dell'ambiente che oggi chiamiamo metaverso con più consapevolezza rispetto al passato. Non è quindi un caso che la cura del numero sia stata affidata a Federica Patti, studiosa e curatrice, la cui ricerca si concentra proprio sull'osservazione dei cambiamenti relativi alla presenza digitale che procede verso il metaverso definito come un sistema di applicazioni, dispositivi e prodotti, strumenti e infrastrutture interconnessi.

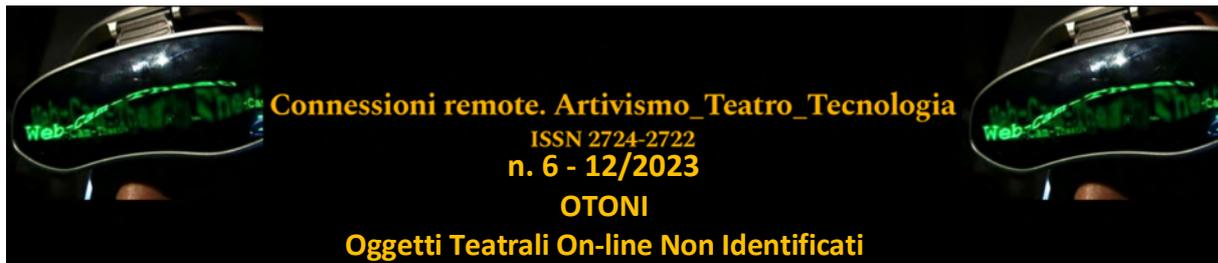
Su queste basi pensiamo sia interessante vedere come gli articoli selezionati – insieme agli articoli di Giacomo Verde, alla Conversazione di Flavia Dalila D'Amico con Arkadi Zaides e al racconto di Fabio Acca sul convegno "Chi ha paura del teatro digitale" – riescano a mappare una serie di casi e di realtà che, per loro elementi costitutivi e condizioni di realizzazione, possono essere ricondotti al territorio degli oggetti teatrali online. Potremmo dire che nel loro insieme i casi trattati dagli articoli, nei loro formati esclusivamente online o in situazioni ibride fra online e offline, chiariscono come l'acronimo OTONI possa funzionare da criterio distintivo all'interno dello scenario complesso della performatività tecnologica. Gli OTONI, insomma, sono qui per restare e per qualificare un tipo di esperienza teatrale che vale la pena continuare a produrre, proporre, fruire. Al di là e oltre

la restaurazione un po' luddista che sembra emergere dall'offerta culturale del post-pandemia. Non ci stancheremo mai di ribadire che la mobilitazione dei corpi e la relazione profonda fra partecipanti all'evento teatrale/performativo non è un dato ontologicamente legato al qui ed ora "materialmente" inteso ma nella creazione di situazioni di senso abilitate da tutte le tecnologie che possediamo.



**#CR6 – OTONI**  
**Oggetti Teatrali On-line Non Identificati**





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

Federica Patti

Università degli Studi di Torino

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

una natura deterritorializzata, l'assimilazione di logiche e linguaggi digitali sia nella strutturazione formale che nella drammaturgia. Le arti performative – proprio quel particolare dispositivo in cui i fattori non mediali, i soggetti, i corpi, le relazioni sono considerati elementi imprescindibili – sembrano così essere i luoghi ideali per osservare e appropriarsi dei processi che permettono di considerare come una forma di esperienza dal vivo anche quella mediata, anche quella digitale.

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

## Riferimenti Bibliografici

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Sitografia

[www.lunarium.substack.com](http://www.lunarium.substack.com)

[web.archive.org/web/20070726175751/http://](http://web.archive.org/web/20070726175751/http://)

[www.webcamtheatre.org/framecam.htm](http://www.webcamtheatre.org/framecam.htm)

[wiki.secondlife.com/wiki/History\\_of\\_Second\\_Life](http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life)

[www.gazirababeli.com](http://www.gazirababeli.com)

[www.roblox.com/games/9508295250/Toxic-Garden](http://www.roblox.com/games/9508295250/Toxic-Garden)

[www.secondfront.org](http://www.secondfront.org)

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

Giovanni Boccia Artieri

*Università degli studi di Urbino Carlo Bo*

## **Abstract**

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

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

## **Parole chiave / Key Words**

*Mediatizzazione; Liveness; OTONI; Teatro digitale.*

*Mediatization; Liveness; OTONI; Digital Theatre.*

**DOI: 10.54103/conessioni/22459**

## 1. Oggetti Teatrali Online Non-Identificati<sup>1</sup>: ma che teatro è questo?

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

«Siamo qui purtroppo virtualmente...»

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

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

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

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

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

Era l'aprile 2008 quando Wu Ming 1 (2008a) sulla rivista online «Carmilla» pubblicava "New Italian Epic", un memorandum che è un testo da «discutere, proposta aperta, abbozzo di lettura comparata, albo di appunti da tenere sotto gli occhi, ricordare, utilizzare» e che va a definire una nuova categoria letteraria. Al dibattito che ne deriva contribuiscono scrittori e ricercatori, critici e cronisti culturali, lettori e appassionati commentatori online<sup>2</sup>. A partire da questa intensa attività che finisce per dare vita ad una nuova versione scaricabile del memorandum "NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro" (Wu Ming 1, 2008b) che alimenta ulteriormente il dibattito, segue un libro a firma dell'intero collettivo di scrittori intitolato "New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro" (Wu Ming, 2009). Il centro di questa riflessione collettiva è attorno a un nuovo tipo di testo che si andava imponendo, l'UNO – parafrasando l'acronimo Ufo, Unidentified Flying Object – Unidentified Narrative Object, l'oggetto narrativo non identificato. È

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

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

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

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

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

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

## 2. Mediatizzazione della forma teatrale

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 3. Il patto empatico degli OTONI

Una prima problematica che viene sollevata da questi oggetti performativi è il superamento di una concezione ontologica dell'esperienza teatrale come esperienza dal vivo (Gemini 2016; Gemini, Brilli 2023), concependo quindi la *liveness* come condizione fenomenologica (Auslander 2012). La qualità dell'esperienza teatrale mediatizzata ha quindi a che fare con le forme di costruzione della relazione tra spettatore e gesto performativo nel digitale, quindi con un diverso patto empatico con lo spettatore<sup>3</sup> che si modula nel rapporto tra un «qui ed ora» di altra natura.

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

Nei giorni del *lockdown* e in quelli della ripresa post, quando i teatri erano chiusi o quasi-chiusi e la sperimentazione della *liveness* teatrale si era fatta più accentuata mossa dal bisogno produttivo e di r-esistenza, abbiamo partecipato all'esperienza di *foyer* digitali su Zoom, in cui gli spettatori in attesa venivano addestrati alla gestione di microfoni e telecamere, scambiando chiacchiere con gli organizzatori in video o tra di loro nella chat. Nelle sperimentazioni anche successive – penso, ad esempio, all'esperienza di “Residenze Digitali” (Gemini 2023; Monteverdi 2023), di *Agorà* e della rassegna «NOW/EVERYWHERE. Teatro, musica e danza possibili (adesso)», di AMAT – abbiamo visto spettacoli in streaming su YouTube<sup>4</sup> o Twitch<sup>5</sup> commentati

in tempo reale dagli spettatori, talvolta con la presenza online di moderatori della produzione. Abbiamo partecipato a performance in cui noi, spettatori, eravamo invisibili gli uni agli altri fino al momento finale, quando la regia portava in scena i quadrati dei video mostrando le decine o centinaia di volti e sfondi domestici di chi aveva assistito<sup>6</sup>. Abbiamo incontrato performer in una chiamata su WhatsApp<sup>7</sup> che ci hanno regalato dei soli, schermo con schermo, ognuno nel silenzio del proprio appartamento. Abbiamo esplorato immagini tridimensionali con visori, nell'isolamento percettivo dell'immersione tecnologica<sup>8</sup>. Abbiamo vissuto come avatar con le *skin* progettate dall'artista all'interno di una mappa Roblox in cui potevamo "indossare" *emotes* originali per dare vita a una coreografia<sup>9</sup> (Fig. 1).



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

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

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

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

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

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

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

#### 4. I *frame* mediali degli OTONI

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

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

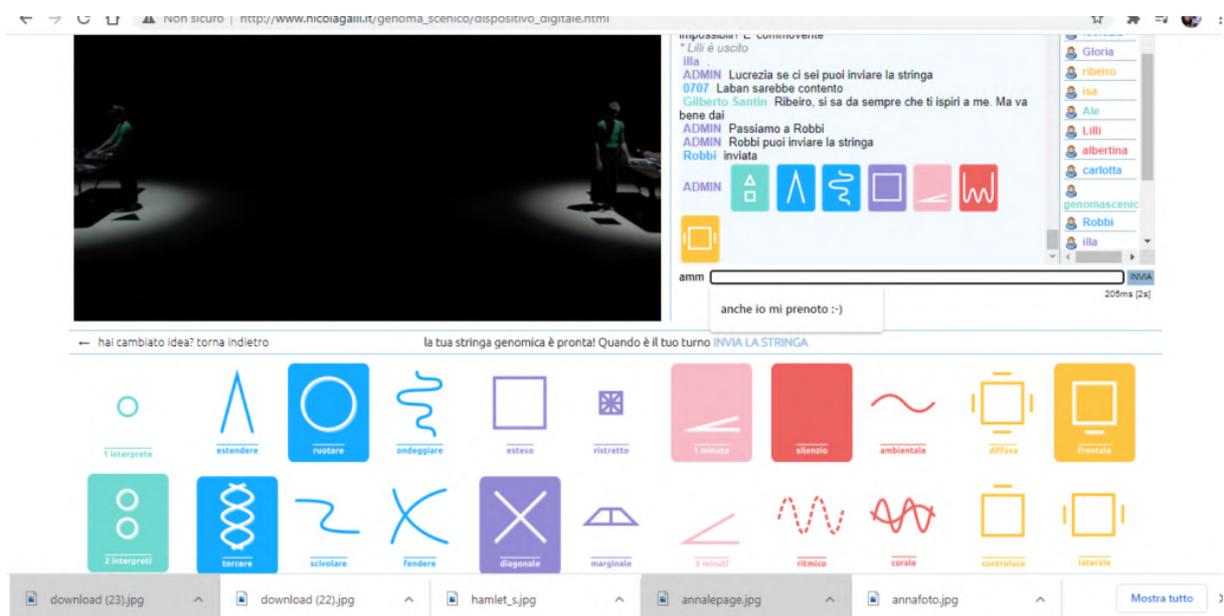


Fig. 02. Nicola Galli - *Genoma scenico. Dispositivo digitale* (2020)

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

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

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

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

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



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

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

## 5. OTONI e mediatizzazione drammaturgica

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

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



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

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

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

## Conclusioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>9</sup> Kamilia Kard *Toxic Garden – Dance Dance Dance* (2022).

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

<sup>11</sup> Si veda su questo caso anche il contributo di Francesca Giuliani su questo numero.

## Riferimenti Bibliografici

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

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

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

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

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

Wu Ming 1 (2008b), *NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al future*, [http://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1\\_saggio\\_sul\\_new\\_italian\\_epic.pdf](http://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf)

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

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

### **Biografia dell'autore / Author's biography**

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

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

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

Francesca Giuliani

*Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*

## **Abstract**

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

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

## **Parole chiave/Key Words**

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

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

**DOI: 10.54103/conessioni/22047**

## 1. Introduzione

Nonostante l'affievolirsi, almeno in Italia, del dibattito tra teatro e media digitali<sup>1</sup>, continuano ad emergere, oltre la crisi pandemica, progetti innovativi di artisti e artiste, ma anche organizzatori e organizzatrici<sup>2</sup>, afferenti al campo teatrale (Serino 2018), che interrogano la natura dei dispositivi digitali, le loro *affordance*, forme e formati per assimilarli alle tecniche e pratiche teatrali, coreografiche e performative. Gli «emergency experimenters» (Brilli, Gemini, Giuliani 2023, p. 11) continuano oggi a mettere alla prova differenti gradienti di *liveness* (Gemini, Brilli 2021) per attivare nuove «dinamiche di connessione e coinvolgimento del pubblico» (Patti 2021, p. 182) nello spazio online. Il diffondersi di queste esperienze artistiche nei mondi virtuali e nei vari metaverso, che si stanno rivelando efficaci laboratori di sperimentazione per nuove drammaturgie multimediali, evidenzia come sia messa sempre di più al centro della ricerca creativa la dimensione spettatoriale. Gli artisti e le artiste riconoscono i metaversi «as spaces for new experiences and creative activities that increase engagement and immersion» (Kim, Lee 2023, p. 1) e interrogano quindi le caratteristiche di questi ambienti piegando più spesso le loro *affordances* nel tentativo di migliorare l'interazione tra performance, spazio digitale e pubblici connessi (Boccia Artieri 2012). Non è un caso quindi che parlando di questi OTONI – Oggetti Teatrali Online (Non Identificati) – Giovanni Boccia Artieri, in occasione del convegno “Chi ha paura del teatro digitale?” organizzato dal Festival Kilowatt (2023), ha evidenziato come sia necessario osservare questi dispositivi performativi puntando l'attenzione sul nuovo patto spettatoriale che vanno a definire, interrogandosi quindi su quale tipo di fruizione mettono in campo per i pubblici a partire dal «new paradigm for experiencing virtual worlds» (Kim, Lee 2023, p. 1) che lo sviluppo del Metaverso sta imponendo.

Se negli ultimi anni, e in particolare in risposta all'emergenza pandemica, sono emersi diversi bandi a sostegno della ricerca degli artisti e delle artiste nell'ambiente digitale<sup>3</sup>, permettendo la diffusione di questi particolari formati teatrali online, oggi invece di manifestarsi la possibilità di un consolidamento di questi innovativi processi di ricerca, si sta assistendo a una “restaurazione” sia a livello dei sostegni alla creazione che delle programmazioni dei teatri e dei festival. Dopo un periodo di effervescenza creativa la maggior parte di queste sperimentazioni si sono bruscamente interrotte e si è assistito a un tempestivo ritorno alle modalità creative, distributive e di fruizione sviluppate nel contesto pre-pandemico senza che si attivasse una vera

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

Lo scopo di questo contributo è quello di iniziare a storicizzare quel frangente storico, mappando quegli OTONI di cui sopra, attraverso l'analisi dei progetti creativi di artisti e artiste che continuano ancora oggi a lavorare anche in questa direzione. Si è scelto allora di prendere come caso di studio il percorso creativo e di ricerca di Giacomo Lilliù, artista teatrale che si è affacciato alla sperimentazione digitale nel 2020 dopo alcuni embrionali esperimenti fatti in questa direzione. Collocandosi nel campo degli studi sul processo di mediatizzazione del teatro<sup>4</sup> che osservano come il dispositivo scenico si modelli assimilando forme e formati, logiche, linguaggi e gradienti di *liveness* che dipendono «dalle dimensioni socio-tecniche prodotte dal sistema dei media e da internet» (Gemini, Brilli 2021, p. 17), questo contributo analizzerà tre progetti creativi online che l'attore e regista marchigiano ha sviluppato in collaborazione con altre figure del panorama teatrale, digitale e delle arti visive, osservandone i formati e le modalità di relazione con i pubblici, evidenziando quali dispositivi di *liveness* sono stati attivati, facendo infine emergere quali i limiti e le opportunità offerte dalle piattaforme di comunicazione scelte per lo sviluppo di questi tre specifici OTONI. A fare da preludio a questa disamina, ci sarà un affondo su alcune delle principali caratteristiche emerse dai progetti performativi online sviluppati nel biennio pandemico (2020-2022) e una breve panoramica dei due contesti che hanno sostenuto il lavoro dell'artista Lilliù, quali i bandi Marche Palcoscenico Aperto e Residenze Digitali.

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

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

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

Molteplici sono già gli studi<sup>5</sup> che negli ultimi anni hanno analizzato queste nuove possibilità per il teatro e lo hanno fatto iniziando a mappare alcuni di questi progetti creativi osservandoli sia dal punto di vista della ricerca degli artisti e delle artiste, che hanno operato sulle possibili riarticolarioni della *liveness*, sia sul piano dell'invenzione di nuove modalità di interazione con i pubblici. Sfruttando, infatti, la telematica che permette all'individuo di interagire a distanza in tempo reale, artisti e artiste attraverso le performance online hanno esplorato le multiformi possibilità di creare un'intimità virtuale (Bennett 2020) tra performer e pubblico. Questi lavori mettono in luce come, superata la prima fase di trasferimento caotico nell'online, dettata dall'immediato *lockdown* dei luoghi della cultura ad inizio 2020, ci sia stata una vera e propria implementazione consapevole degli artisti che

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le caratteristiche comuni di entrambe queste azioni sono da una parte l’aver reso possibile una riflessione del mondo delle *performing arts* sui dispositivi digitali e l’ambiente online dall’altra la loro natura ibrida, tra aiuto finanziario<sup>6</sup> e stimolo alla creazione. Supportata da questi due contesti, la ricerca artistica di Giacomo Lilliù, specificata nei tre lavori di cui si tratterà a breve, ha trovato una svolta nello spazio virtuale.

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

Giacomo Lilliù è un regista e attore che si è formato alla Scuola del Teatro Stabile delle Marche e successivamente alla LAMDA di Londra. Dal 2014 collabora con la compagnia MALTE, diretta da Sonia Antinori e nel 2015 fonda Collettivo ØNAR, un gruppo informale attraverso cui si dedica alla creazione multidisciplinare, intraprendendo parallelamente un percorso di ibridazione fra teatrale e digitale. Nel 2022 il network Fondo<sup>7</sup>,

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

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

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

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

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

## *PPSS MOSAICO 020: un teatro per mail e videochiamata*

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

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



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

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

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

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

*WOE – Wastage of Events* è una performance in realtà virtuale, ideata da Lilliù (testi, regia, interpretazione) assieme a Lapis Niger<sup>9</sup> (ambienti 3D), liberamente ispirata alla *graphic novel The Cage* (1975) di Martin Vaughn-James, che sviluppa un racconto non lineare, privo di personaggi, dove dell'umano aleggia solo l'assenza. In un ambiente virtuale sviluppato graficamente tramite *Tilt Brush*, un'applicazione Google di progettazione e illustrazione per la Realtà Virtuale in cui dipingere il proprio mondo virtuale in 3D, *WOE* rimodula quel panorama desolato che emerge dal racconto per immagini di Vaughn-James in un deserto tridimensionale infinito. La performance online ospitata sulla piattaforma di *gaming Twitch* si costruisce come un viaggio attraverso rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo che si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante che sembra richiamare l'immaginario e l'estetica della *vaporwave* (Tanni 2023). Da questo viaggio negli abissi della rete sembrano infatti emergere alcuni di quegli elementi che la storica dell'arte Valentina Tanni descrive quando ripercorre le grandi correnti estetiche di internet: il senso di solitudine, lo sfasamento temporale, la nostalgia, la tensione verso l'infinito, le architetture labirintiche, la continua enfasi sull'intreccio tra ricordi e sensazioni (ibidem).

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

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



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

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

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

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

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

### *Teatropostaggio: un "fotoromanzo memetico" per Telegram*

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

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

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

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

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

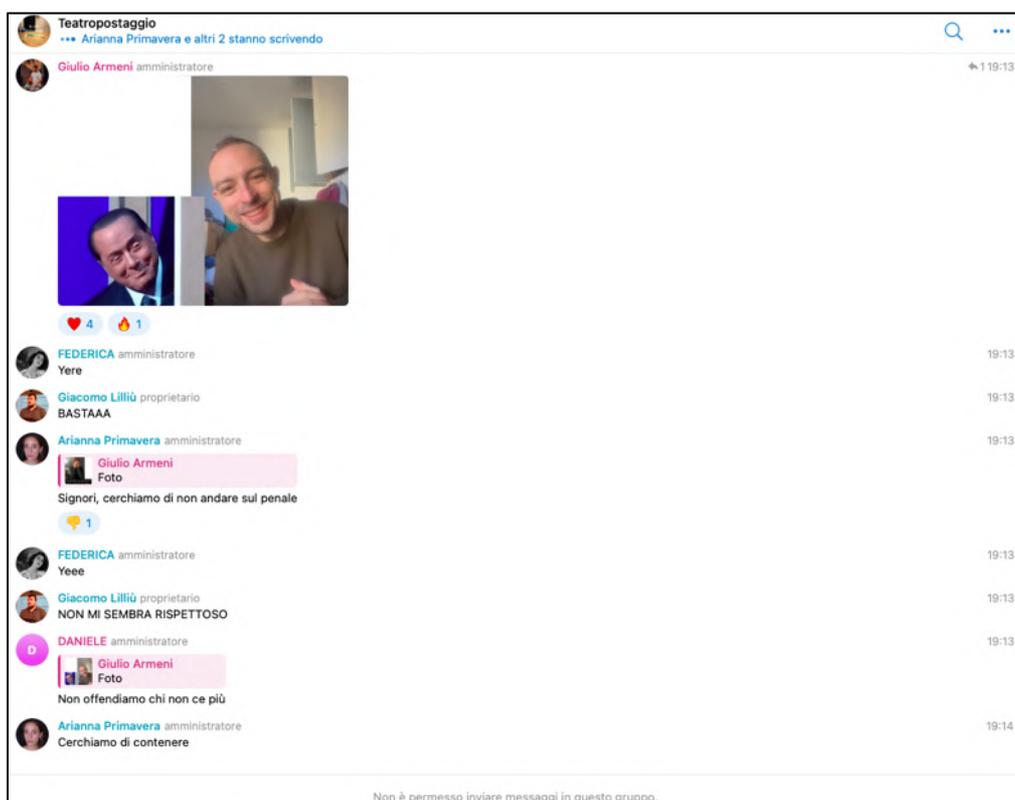


Fig. 03. Screenshot dalla performance online *Teatropostaggio*

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Riferimenti Bibliografici

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

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

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

Patti, F., *La performatività posthuman*, in «Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia», 3(3), 2021.

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

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

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

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

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

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

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

## Sitografia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Biografia dell'autrice/ Author's biography**

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

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

**Articolo sottoposto a double-blind peer-review**

# Esercizio di sparizione. *Liveness* e performance mediata in *The Perfumed Garden* di Raafat Majzoub

Sergio Lo Gatto

Università degli Studi Link Roma

## **Abstract**

Al festival Drodeseira / Supercontinent 2017 è stata presentata l'opera *The Perfumed Garden / Hekmat, xx* dell'artista libanese Raafat Majzoub. Parte di un più ampio progetto di scrittura di un romanzo seriale che ha avuto origine nel 2012 e che tuttora non è stato completato, in questa tappa Majzoub partecipa all'installazione scrivendo un nuovo capitolo del romanzo mentre si trova nella propria residenza a Beirut. A differenza di altre tappe che vedevano presente l'autore, *Hekmat, xx / Dro* si confronta con una particolare modalità di fruizione che discute il grado di presenza/assenza dell'artista, riconfigurato attraverso il passaggio mimetico nella forma narrativa e l'intervento a distanza. Aggiornando in tempo reale un documento condiviso sulla piattaforma Google Drive che viene visualizzato sullo schermo di un laptop, l'artista rende visibile al fruitore l'atto di creazione di un brano di testo pur non essendo fisicamente presente. Il gruppo dei fruitori abita e interagisce (ascoltando, guardando, agendo) in uno spazio fisico ed entra in una specifica e complessa relazione con l'autore. Esaminando gli scritti critici dell'artista e confrontandoli con formulazioni teoriche, il saggio analizza il progetto di Majzoub approfondendo un esperimento che impiega diversi gradi della performance mediata per esprimere una serie di istanze artistiche, filosofiche e politiche.

At the Drodeseira Festival / Supercontinent 2017 was presented Lebanese artist Raafat Majzoub's installation *The Perfumed Garden / Hekmat, xx*. Part of a larger project to write a serial novel that originated in 2012 and has not yet been completed, in this stage Majzoub participates in the installation by writing a new chapter of the novel from his residence in Beirut. Unlike other performances that saw the author present, *Hekmat, xx / Dro* is confronted with a particular performative strategy that discusses the degree of presence/ absence of the artist, reconfigured through the mimetic passage in the narrative form and distant intervention. By updating a document shared on the GDrive platform and displayed on the screen of a laptop open on a desk, the artist makes visible to the user the act of creating a piece of text while not being physically present. The group of users visits and interacts (listening, watching, acting) in a physical space and enters into a specific and complex relationship with the author. Examining the artist's critical writings and comparing them with theoretical sources, the essay investigates Majzoub's project by analyzing an experiment that employs different degrees of mediated performance to express a series of artistic, philosophical and political instances.

## **Parole chiave/Key Words**

*Performance mediata, liveness, narratologia, fiction attiva, corpo virtuale*

*Mediated performance, liveness, narratology, active fiction, virtual bodies*

**DOI: 10.54103/conessioni/22187**

## 1. Introduzione

Il 25 luglio 2017, nel programma della 37esima edizione di Drodeseera Festival / Supercontinent a Dro (TN), è stata presentata l'installazione/performance *The Perfumed Garden / Hekmat*, xx dell'artista libanese Raafat Majzoub. Si tratta di una tappa di un più ampio progetto che prevede la scrittura di un romanzo seriale attorno all'identità del mondo arabo contemporaneo. In questa occasione l'artista ha previsto di partecipare senza comparire in presenza, ma attraverso un documento condiviso via Google Drive che resta aperto su un laptop posizionato nella sala per tutta la durata della performance, dando al fruitore la possibilità di assistere in tempo reale alla stesura di un nuovo capitolo del romanzo, che ha come narratore in prima persona un personaggio di nome Hekmat.

Attraverso l'analisi dell'opera, l'esame di alcuni estratti di articoli, saggi critici e testi di presentazione delle opere a firma dello stesso artista e il sostegno di formulazioni teoriche che riguardano narratologia e mediologia della performance, il saggio si propone di analizzare la complessità di un'esperienza estetica e di fruizione e gli elementi semantici dell'opera, mettendoli in connessione con i presupposti dei dispositivi di performance mediata.

## 2. Raafat Majzoub e *The Perfumed Garden*

Raafat Majzoub è un artista multidisciplinare libanese attivo nella narrativa sperimentale, nella ricerca accademica e nelle pratiche performative e sociali. Molto attivo nel campo della divulgazione scientifica relativa all'architettura e al design, è cofondatore della rivista libanese *The Outpost* e collaboratore delle riviste *recto:verso*, *Perpetual Postponement*, *antiAtlas Journal* e *Contemporary Theatre Review*. Ha realizzato opere di arte installativa a Beirut, Il Cairo, Gerusalemme, Amman, Bruxelles e Cambridge e per conto di festival e rassegne come il Padiglione NSK alla 57esima Biennale d'Arte di Venezia, il programma *Nature* di Bruxelles e il 37esimo Drodeseera Festival a Dro. Architetto specializzato al dipartimento di Arte, Cultura e Tecnologia del Massachusetts Institute of Technology / MIT di Boston, il suo lavoro si propone di «definire il territorio della realtà attraverso la letteratura, l'arte visiva e l'intervento nello spazio pubblico, per presentare e affermare alternative utopiche accessibili e scenari possibili» (Majzoub 2012).

Non è facile inquadrare questo artista in una corrente definita, ma, nell'introduzione a un'intervista rilasciata nel 2015 alla rivista *Ahran*, lo si rimanda al lavoro di elaborazione di

pensiero che si muove tra arte pubblica e divulgazione filosofica e, in particolare, «interessato a innescare una permeabilità tra fiction e non-fiction».

*The Perfumed Garden* ha come obiettivo la scrittura di un romanzo seriale, la cui stesura è cominciata nel 2012 e non è stata ancora completata. Un'importante premessa formale è quella di legare la ricerca letteraria a una serie di esperimenti multimediali, installazioni, happening e performance alcuni dei quali vengono archiviati su un sito web (Cfr. <https://act.mit.edu/about/people/raafat-majzoub/> (consultato 15/12/2023)). Si potrebbe dire che *The Perfumed Garden* rappresenti una sorta di ampio contenitore in cui si situa la ricerca di questo artista a partire dal 2012: ciascun progetto (installazioni, scritti, opere audiovisive) denuncia una qualche attinenza a un più ampio progetto in divenire.

Il titolo del romanzo deriva da un manuale di erotologia araba, scritto tra il 1430 e il 1434 dallo sceicco Muhammad An-Nafzawi. Il libro originario è un peculiare esperimento che fonde la descrizione delle pratiche sessuali umane e animali, meticolose linee guida per mantenere l'igiene durante i rapporti e diversi aneddoti anche umoristici che attingono alla sapienza tradizionale della cultura islamica. Di questo, nel progetto omonimo Raafat Majzoub conserva soltanto il titolo, usato per identificare il romanzo come «un atto di incontro con un luogo che ha dimenticato il proprio sesso, con il tentativo di dar vita a un senso dell'identità alternativo» (Majzoub, 2012). Il concetto di scoperta, di approfondimento e di metodologia dell'incontro tra esseri umani (e animali) è il punto di partenza per un'operazione poetica e letteraria che si amplia in maniera ambiziosa, con lo scopo di comporre, in un arco di tempo indefinito, una «autobiografia di un possibile Mondo Arabo» (Majzoub 2012).

Il romanzo contiene personaggi, episodi, capitoli, storie che si intrecciano non sempre in maniera coerente; non segue una trama definita, ma piuttosto si mette in ascolto delle varie esperienze (artistiche e di vissuto) compiute dall'autore, il quale produce e deposita una narrazione seriale organizzata per frammenti.

Ripercorrendo analiticamente i materiali di ragionamento che lo stesso Majzoub produce e dissemina attorno al progetto *The Perfumed Garden*, si nota una programmatica ricerca di ambiguità tesa a un continuo "rimandare" a un momento più consono una spiegazione razionale del risultato letterario. Ad acquistare spazio è, piuttosto, la descrizione del processo creativo e dei possibili effetti della sua pur frammentaria condivisione sulle persone che abitano, rivolgono attenzione o studiano il mondo arabo nelle sue attuali espressioni identitarie. Il risultato è una

complessa mappa di aggiornamenti e pubblicazioni di estratti in cui il progetto del romanzo dimostra continuamente la propria complessità. Pur venendo identificato dall'autore come un romanzo, *The Perfumed Garden* somiglia più al "diario di bordo" di una ricerca artistica che promuove una sostanziale refrattarietà all'essere incasellata in un unico formato.

Finanche per descrivere il *setting* in cui il romanzo è ambientato Majzoub sembra porre come presupposto una sorta di sciarada logica, usando queste parole: «[U]n *mondo arabo immaginario* che non ha confini e *i cui personaggi sono persone reali*; la sua narrazione mette in discussione ciò che può e non può essere materializzato in quel mondo arabo» (Majzoub 2012, corsivi miei). Nella homepage del sito web dedicato al progetto, tuttavia, è emblematicamente citato un estratto della conferenza di André Breton nel giugno 1934 intitolata "Che cosa è il Surrealismo?": «Ogni cosa porta a credere che esista un certo punto della mente in cui vita e morte, il reale e l'immaginario, il passato e il futuro, il comunicabile e l'incomunicabile, l'alto e il basso, non siano percepiti come opposti» (Breton 1992, p. 254).

Una lista e una descrizione dei personaggi che intervengono nella storia non sono mai rese disponibili; in ciascun brano condiviso e/o archiviato gli episodi colgono i personaggi *in medias res*, descrivendoli all'interno di una *consecutio* di azioni complessa ma, in definitiva, impossibile da posizionare all'interno di un definito arco narrativo. Allo stesso modo, lo stile non segue un'impostazione univoca: ciascun capitolo è reso programmaticamente libero di esprimere una propria impostazione, presentando, di volta in volta, diverse forme che vanno dal serrato discorso diretto alle ampie descrizioni, fino al flusso di coscienza.

L'occasione in cui maggiormente è stata fatta luce sul processo di lavoro e sul contenuto di *The Perfumed Garden* si è verificata nel decennale della sua genesi: l'artista ha esposto una personale tra il 15 e il 20 gennaio 2022 curata da Artemis Akchoti Shahbazi al Boston Center for the Arts; sotto il titolo *Grounds*, la mostra raccoglie una selezione di estratti del romanzo e rende possibile una discussione con il suo autore. *Grounds* è stata presentata come un «invito a riconsiderare la realtà come molteplice. A cambiare. A partecipare. E a condividere. Presenta delle fondamenta per la validità delle nostre fiction collettive e crea nuove fondamenta per future realtà condivise» (Sito web Boston Center for the Arts 2022).

### 3. Hekmat, xx – Dro (2017)

Per introdurre la descrizione della tappa *Hekmat, xx* di Dro è utile anticipare un dato che verrà meglio discusso più avanti: nel corso del tempo il personaggio/narratore Hekmat è intervenuto, in maniera progressivamente più chiara, come *alter ego* di Majzoub nel mondo finzionale; lo stesso artista, di contro, si presenta spesso come *alter ego* di Hekmat nel mondo reale. Nella tappa a Boston, la didascalia del video proiettato nella sala durante la performance recita: «The more the artist writes about the character, the more the character becomes the writer» (<https://www.raafatmajzoub.com/hekmat-boston> (consultato 12/12/2023)<sup>1</sup>).

Il dispositivo utilizzato da *The Perfumed Garden / Hekmat, xx* a Supercontinent 2017 non è stato da Majzoub sperimentato in altre tappe, è l'unico in cui l'artista non sia presente e si fonda su un complesso equilibrio di elementi che non permette di identificarne uno come principale.

In una sala di Centrale Fies viene allestito – a cura di Daniel Blanga Gubbay – un ambiente: di fronte a una sedia vuota, una scrivania illuminata debolmente da un faro ospita un mazzo di fiori raccolto in un vaso, una piccola cassa acustica su cui punta un microfono montato su asta, un libro, un mucchio di cartoline già compilate, un *laptop* aperto sulla pagina bianca di un documento condiviso in Google Drive. Nello spazio non compaiono performer; il gruppo dei fruitori è libero di spostarsi nella sala e di maneggiare gli oggetti. La traccia audio, catturata dal microfono e amplificata da un diffusore, riproduce in *loop* il suono di una penna che rapidamente scrive su un foglio e contemporaneamente viene trasmessa in diretta su una radio israeliana. Le cartoline sono indirizzate ai vari componenti dell'Orchestra Nazionale Palestinese e firmate "Hekmat"; verranno spedite il giorno dopo da Centrale Fies. Nel corso della durata della performance, il foglio elettronico viene compilato dalla stesura di un capitolo del romanzo. L'artista si trova nella propria residenza di Beirut, da cui scrive in tempo reale.

Se l'istanza primaria – quella che riunisce tra loro esperimenti anche molto diversi – è la scrittura del romanzo, la tappa trentina presenta caratteristiche e modalità di lettura che, da un lato, informano il più ampio processo creativo di *The Perfumed Garden* dal punto di vista dei contenuti e delle forme; dall'altro, aiutano a individuare, nella "assente presenza" di un artista, un particolare sistema di relazioni che produce un'esperienza estetica e intellettuale a sé, anche separata dal frammento di contenuto proposto.

L'esperimento di Dro pone questioni sull'individuazione del preciso luogo fisico della performance e sul riconfigurarsi della relazione con l'artista, la cui presenza qui propongo di

analizzare come scissa in due ruoli. Da un lato esiste un *artista/scrittore* che crea una storia le cui istanze narrative rendono visibile una problematica compresenza di componenti narrative contrastanti e in cui il personaggio è libero di essere ciò che vuole. Esiste poi un *artista/performer* assente, che però “partecipa” attraverso diversi elementi materici e segni disseminati nella stanza. Alcuni di questi mutano forma e costruiscono un discorso in tempo reale (il documento Google Drive che si arricchisce di nuovo testo e il dialogo *fiction/realtà* che esso costruisce); altri sono classificabili come “reperti” che forniscono un grado di presenza/simulacro dell’artista stesso, che si aprono all’interazione materiale con il fruitore, che sottolineano la condizione (geografica e politica) in cui si trova l’artista.

#### 4. Fiction e realtà in Raafat Majzoub

Il breve testo descrittivo diffuso da Majzoub chiarisce la dimensione simbolica e l’istanza politica di questa installazione, quando recita:

Mentre le cartoline potrebbero o meno essere consegnate perché devono passare attraverso il controllo postale israeliano e la trasmissione radio potrebbe o meno essere ascoltata, piuttosto scambiata per un’interferenza o solo reputata un contenuto non stimolante, questa performance potenzia invece l’*agency* individuale *in a state-controlled landscape*. [...] Hekmat è un personaggio finzionale che diviene se stesso di fronte al pubblico di un festival europeo. Diviene più potente del suo performer (Majzoub), al quale la cittadinanza non permette di esistere in Palestina (sia attraverso il viaggio, la corrispondenza o la trasmissione radiofonica) (Majzoub 2017).

In questa dichiarazione di intenti la dimensione simbolica e il corpo-a-corpo tra contesto reale e contesto finzionale (e il paradossale delta di *agency* che si crea tra i due) risultano centrali. Per comprendere questa tappa è importante chiarire in che modo, secondo questo artista, la componente finzionale caratterizzi la natura polimorfica di *The Perfumed Garden* e certi presupposti artistici e creativi del suo autore.

Nei vari materiali critici che Raafat Majzoub ha prodotto attorno al proprio lavoro – frammentari e difficilmente esaustivi di per sé – ve ne è uno, più corposo, cui si attingerà qui per chiarire alcuni concetti fondamentali che sono alla base dell’operazione condotta da Majzoub sulla scrittura finzionale e sul suo impiego come strategia di ingaggio nei confronti del fruitore, come istanza filosofica e narrativa e come proposta politica del progetto artistico.

L’intenzione principale dichiarata da *The Perfume Garden* è quella di «creare narrazioni finzionali destinate a inondare la realtà con una potenza tale da adeguare a esse quella stessa

realtà»; dare forma, dunque, a *fiction* i cui snodi narrativi e personaggi, cominciando a esistere, possano «trasformare una visione del mondo». Nel proporre e chiarire questo connubio tra realtà storica recente e la finzione che la riorganizza e corrompe i margini di una narrazione comune, Majzoub dichiara una strategia che vede elementi di contesto reali e invenzione che li tradisce ingaggiati in un «duello democratico, in cui le realtà siano accettate come finzioni, finzioni potenziate, in grado di approdare – magari non pienamente – in un porto che sia lontano dagli obblighi della logica, del regno o della giurisdizione» (Majzoub 2017).

Ed è qui che l'autore enuncia una propria precisa tassonomia poetica: con Finzione Attiva (*Active Fiction*) Majzoub identifica una realtà che altro non è che una finzione resa manifesta, «attivata e manifestata attraverso il suo adottare una data struttura di potere»; Finzione Sopita (*Dormant Fiction*) è invece un sistema di logica che può generare una trasformazione in Finzione Attiva; «tale trasformazione dipenderebbe dal suo essere adottata da una rete di potere» (Majzoub 2017).

Il discorso portato da Majzoub contiene radicali implicazioni di filosofia politica, e infatti non si allontana troppo da quello avanzato da Jacques Rancière, quando afferma che «[l]a sovranità estetica della letteratura non è il regno della finzione. È un regime che tendenzialmente non distingue tra la ragione dei concatenamenti descrittivi e narrativi della finzione e quella della descrizione e dell'interpretazione dei fenomeni del mondo storico e sociale» (Rancière 2002, p. 54).

Anche per Majzoub la realtà non è l'opposto della finzione, ma è piuttosto identificata con «uno stato dell'esistenza in un'arena di finzione messa in atto», in cui è possibile immaginare una «finzione costruttiva (*constructive fiction*)» che prevede un ingaggio tra «memorie del passato e ipotesi di futuro che negoziano uno stesso luogo in un ciclo di Finzioni Attive e Sopite» (Majzoub 2017). Se nel «regime rappresentativo delle arti, [...] [f]ingere non significa produrre illusioni, ma elaborare delle strutture di intelligibilità» (Rancière 2022, p. 52), *The Perfumed Garden* si dichiara apertamente politico e militante nella sua poetica ambizione di creare una narrazione alternativa del mondo arabo (e, per estensione, del mondo contemporaneo), una serie di opportunità performative in grado di erodere la differenza tra mondo reale e mondo finzionale. Un esempio è il profilo Instagram @hkmt\_\_\_, registrato a nome del personaggio Hekmat, “concierge a The Khan”, il cui feed, fatto di frammenti del romanzo e selfie dei visitatori, campeggiava nel padiglione dello stato NSK alla Biennale di Venezia 2017 (<https://www.raafat-majzoub.com/hkmt> (consultato 13/12/2023)).

## 5. Polisistema, interferenza, *sameplaceness*

Itamar Even-Zohar espone la teoria del “polisistema letterario”: all’interno di ogni singolo sistema culturale, il sottosistema della letteratura tradotta (centrale nell’operazione di Majzoub rispetto all’originale arabo) rappresenta un potenziale di innovazione culturale (Even-Zohar, 1975); lo stesso studioso descrive il fenomeno in cui «una data letteratura subisce un’interferenza da una letteratura sorgente che la ignora completamente (Even-Zohar, 1990). Cogliendo il senso della dialettica tra Finzioni Attive e Finzioni Sopite nella composizione di *The Perfumed Garden* – a cui Majzoub assegna la responsabilità di cambiare la narrazione del mondo arabo – si può parlare di questo progetto di scrittura come di creazione di una deliberata *interferenza letteraria*.

Ancora Ranciè ricorda quanto lontano sia il modello finzionale aristotelico, («concatenamento causale delle azioni “secondo necessità e verosimiglianza”») e a esso ne contrappone uno contemporaneo che consta in una «disposizione letteraria dei segni; [...] le forme di costruzione della finzione [sono] quelle di una lettura dei segni iscritti nella configurazione di un luogo, di un gruppo, di un muro, di un indumento, di un viso» (Ranciè, 2002, p. 54). Luoghi fisici e “fisionomici”, dunque.

Se per Majzoub il romanzo seriale ospita «memorie e futuri possibili», nel generare una dialettica tra Finzioni Attive e Finzioni Sopite la sua via di accesso a una forma di *agency* sta nel creare un «*sameplace*», uno *stessoluogo* che possa includere una moltitudine di modalità di lettura la cui spazializzazione e performativizzazione definisce, di volta in volta, l’effettiva efficacia del frammento finzionale che il romanzo aggiunge (Majzoub 2017). Majzoub insiste infatti sulla necessità di non limitare la fruizione del romanzo alla pagina scritta, ma di porlo continuamente in crisi aprendone i significati (e impedendo una lettura lineare) attraverso un posizionamento temporaneo all’interno di contesti reali in cui il fruitore può, attraversandoli, farsi elemento attivatore di Finzioni Attive. Il termine *sameplace* è usato persino come verbo, per identificare «luoghi in cui si può *stessopostare*; contenitori potenziali di Fiction Attive che permettano varie costruzioni del tempo e dello spazio, per sfuggire a ciò che viene ritenuto reale» (Majzoub, 2017). Ancora più specifica è la definizione di *sameplacing* come sensazione legata all’attraversamento di un luogo, che genera la «percezione di qualcosa che somiglia a un ricordo anche se non è stato mai vissuto. È essere in un luogo che sembra abbandonato anche se non è mai stato abitato» (Majzoub 2017).

## 6. Hekmat nelle *Khan Hotel Rooms*. Creare la Finzione Attiva

A valle di quella che, più che un'indicazione di metodo, è una dichiarazione di poetica, risulta più chiaro il percorso che ha portato questo artista a calibrare, di tappa in tappa, la propria presenza fisica fino a farla scomparire del tutto. Occorre brevemente ricapitolare un altro passo di condivisione di frammenti del romanzo in cui il protagonista è stato Hekmat, che si differenzia dal caso di *Supercontinent* perché prevede la presenza in loco dell'artista: *The Khan Hotel Rooms*. Esempio di come una Finzione Attiva possa avere effetto nel mondo reale, *The Khan* è un organo istituzionale finzionale di cui si narra in *The Perfumed Garden*. Raafat Majzoub ha creato in Libano una ONG con lo stesso nome, registrata come "The Arab Association for Prototyping Cultural Practices". Produce laboratori e pubblicazioni sperimentali di Fiction Attiva.

*The Khan Hotel Rooms* sono due installazioni realizzate nel 2017 presso il MIT di Boston e la Galérie Ravenstein di Bruxelles, presentate come «stanze della *fiction The Perfumed Garden* temporaneamente innestate in altre Finzioni Attive» (Majzoub 2017). L'intenzione è quella di creare un *sameplace* in cui i visitatori possano interagire uno con l'altro e con l'artista stesso, intenzionato a presentare il romanzo come un apparato «visuale modificabile». Installata al centro della sala vi è la ricostruzione di una stanza; le pareti sono foderate all'interno da una carta da parati che, osservata da una certa distanza, riproduce un tema floreale. Come in un quadro puntinista, avvicinandosi ed entrando ad abitare la stanza, il fruitore riconosce che il tema floreale è invece il risultato ottico prodotto dalla giustapposizione di fogli stampati che contengono pagine del romanzo, ordinate in maniera casuale. In queste "stanze" Majzoub compare vestendo i panni di Hekmat, presentato come un *conçierge*; dà il benvenuto agli ospiti e condivide con loro frammenti (finzionali) del proprio vissuto, mentre a loro è permesso di intervenire sul set alterando le pagine del romanzo, compiendo un'operazione di editing, trattando quindi il testo come «una bozza, un prototipo». Majzoub descrive queste stanze come «incubatori di Fiction Attiva: hanno una natura forense, violano e modificano le Fiction Attive esistenti, scoprono confini e organizzano scappatoie dal sistema» (Majzoub 2017). È significativo che la stanza allestita al MIT è stata inserita da Majzoub sul sito Airbnb e, nei giorni della sua permanenza, era in effetti possibile prenotarla e prenderla in affitto. Una stanza finzionale che può essere abitata nel mondo reale facendone una residenza fisica temporanea. Questo è riportato da Majzoub come esempio di Fiction Attiva che è in grado, pur non uscendo dal contesto finzionale del romanzo, di incidere sulla realtà.

## 7. Scrittura come architettura

In questi “prototipi”, che hanno portato alla tappa di Dro, emerge chiaramente la dialettica tra discorso scritto (come unico evidente portatore di senso), presenza dell’artista nei panni di un personaggio e attraversamento di un luogo fisico che si fa spazio di accoglienza per un senso di *sameplaceness*, quel luogo di relazione in cui la Finzione Attiva buca la realtà e la contagia. Ricorda Raffaele Simone come il discorso scritto sia «personificato: la sua debolezza sta nel non potersi difendere da solo nella discussione dialettica, dato che si è staccato dall’autore» (Simone 2012, p. 77). Se «la scrittura costringe il suo autore a separarsi dagli eventi e dalle esperienze di cui sta parlando [...] adottando il punto di osservazione di una terza persona assente (il lettore), la cui presenza è comunque ineliminabile dall’organizzazione del testo stesso» (Simone, 2012, pp. 83-84), il tentativo di Majzoub sembra essere quello di dare forza alle narrazioni finzionali mettendo in crisi il principio di separazione tra autore e testo e generando disordine circa l’istanza narrativa e la distinzione tra «autore e narratore/narratario» (Genette 2006).

Majzoub chiama la pratica performativa sperimentata in *The Khan Hotel Rooms* e poi in *Hekmat*, xx a Dro “scrittura come architettura”. «Dall’architettura prende la relazione intrinseca tra lo sketchbook e il mondo reale [...]. E prende dalla scrittura la citazione in forma libera dei concetti, che non si vincola alla realtà». L’intento è quello di creare «un *loop* di *agency* [in grado di] spodestare le Fiction Sopite prima che diventino una minaccia» (Majzoub 2017).

Lo stratagemma utilizzato è quello di materializzare nel luogo della performance un personaggio finzionale (Hekmat), che Majzoub non si limita a interpretare, ma che piuttosto incarica come “traghettatore” in grado di portare il fruitore dentro e fuori dalla narrazione, una sorta di catalizzatore di Finzione Attiva che, sfruttando la compresenza, fa di un luogo fisico un attivatore di *sameplaceness*: uno spazio in cui la fiction può incidere sulla realtà.

## 8. Assenza e Liveness

Tornando a quello che accade a Dro è per l’artista la dimostrazione che questa *sameplaceness* può essere creata anche in sua assenza.

In un importante saggio sulle mediologie del teatro, Fabrizio Deriu tratta della differenza tra comunicazione e trasmissione. Se il trasporto di messaggi attiene all’ambito della comunicazione e avviene in «una medesima sfera spazio-temporale», la trasmissione indica «tutto ciò che riguarda la

dinamica della memoria collettiva [...] entro sfere spazio-temporali differenti» e in essa, sollecitando «la messa in rapporto di un allora e di un ora, si produce una continuità» (Deriu 2013, p. 13).

È proprio alla creazione di memoria collettiva che l'operazione di Majzoub su *The Perfumed Garden* sembra far riferimento: Maggiormente visibile è questa impostazione nell'esperimento di Dro: qui l'artista presenta precise istanze politiche che – rese nel lavoro di installazione attraverso segnali che dalla finzione invadono la realtà – sottolineano l'impossibilità di trovarsi in un luogo e, insieme, il desiderio di raggiungerne un altro.

A rendere complessa questa tappa è la convivenza di diversi segni contraddittori che alludono alla presenza dell'artista e che poi la negano, agendo in un “qui e ora” incontrovertibile e proiettato su tre livelli: le stesse cartoline sono depositate nello spazio solo temporaneamente, prima di essere spedite; la traccia audio è trasmessa in diretta sulla radio israeliana; il romanzo è composto dall'autore a distanza, ma in tempo reale.

Riguardo all'intervento da remoto, reso *live* dal foglio elettronico, è utile ricordare ancora quel che scrive Raffaele Simone, per il quale «il testo digitale non porta tracce fisiche della persona che lo ha scritto [...], dissolve una proprietà fondamentale che il testo scritto ha manifestato nella storia della scrittura: quella di significare il suo autore, di esserne l'espressione anche grafica» (Simone 2012, p. 92).

Se si accosta questa visione a quella di Antonio Caronia, incentrata sulle tecnologie virtuali, è importante ricordare come queste ultime, «ai processi di replica del corpo e di invasione del corpo [...] comincino ad affiancare un terzo processo, quello di disseminazione del corpo nelle reti e negli spazi virtuali, immateriali, delle macchine digitali» (Caronia 1996, p. 65). È significativo come, riportando l'attenzione alle intenzioni politiche e di riconfigurazione di immaginario proposte come postulato da Majzoub, torni l'idea che un «corpo disseminato» (traslato attraverso la “maschera” di un personaggio che dalla finzione arriva a invadere la realtà o la sua *agency* contratta in una scrittura autopoietica estemporanea), è destinato a modificare il rapporto canonico tra corpo e identità.

In *Hekmat*, xx tutti e tre i segni (corrispondenza epistolare, romanzo, trasmissione radiofonica) coinvolgono di certo l'artista/autore/scrittore, ma anche il personaggio che ne è *avatar*, insistendo su uno specifico modello di *liveness*.

Sulla questione se la *liveness* sia o meno una prerogativa ontologica della performance molti studi si sono trovati a discutere. Di questa diatriba offre un sintetico ma efficace compendio

Vincenzo Del Gaudio, che declina e mette in crisi questa fondamentale domanda sul continuo svilupparsi di tecnologie in cui il codice digitale e il tramite della connessione diventano parte integrante della drammaturgia scenica e dell'esperienza dello spettatore generando una (non più ossimorica) *liveness* mediata. Il caso di studio analizzato è un chiaro esempio di performance in cui «i media digitali mettono in discussione la centralità della *liveness* per la determinazione della natura dell'evento performativo» (Del Gaudio 2020, p. 93). Citando Philip Auslander, Del Gaudio afferma che «[l]a differenziazione tra performance *live* e performance mediata è di tipo culturale e non ontologica e assume [...] senso con la comparsa delle forme di spettacolo mediate elettronicamente» (Del Gaudio 2020, p. 95).

Lo stesso Auslander, fin dall'inizio e in maniera progressiva in seguito, specifica come il termine *live* non sia di per sé intrinseco al singolo medium, ma piuttosto inestricabile dal nostro considerarlo in associazione a vari stadi di evoluzione dei media. E di certo si può oggi impiegare il termine "live" anche laddove non si verifichi un'effettiva compresenza fisica o spaziale nella performance (Auslander 2012, p. 5).

Se è vero, come affermano Laura Gemini e Stefano Brilli, che «[l]a mediatizzazione è [...] la chiave per comprendere le dinamiche di modellamento da parte delle tecnologie medialità che forniscono formati e frame all'esperienza» (Gemini, Brilli 2022, p. 18), a rendere particolare l'esperimento di Majzoub rispetto a tali premesse è che la resa pubblica del romanzo *The Perfumed Garden* non avviene in effetti mai in una forma che somigli a quella convenzionale dell'oggetto libro sfogliato in un senso lineare; la sua narrazione nasce e si sviluppa senza separare mai la dimensione finzionale del romanzo dalla dimensione reale e performativa che coinvolge l'autore nel momento preciso della performance.

Se lo stesso Auslander afferma che, più che il fruitore, a essere «agenti causali nell'esperienza della *digital liveness* sono le stesse tecnologie», in questo caso il fruitore assiste in tempo reale al formarsi di una storia di cui però è impossibile ricostituire il filo logico e l'ordinamento causale che la renderebbero intellegibile come narrazione. Auslander scrive:

Certi artefatti tecnologici come computer, siti web o entità virtuali chiedono uno spazio [...] sul proprio pubblico, per essere considerati come *live*, una richiesta che si concretizza come una domanda posta dalle determinate modalità con cui si presentano a noi (fornendo risposta in tempo reale e interazione [...]), per esempio. Affinché si verifichi una *liveness*, noi, il pubblico, dobbiamo accettare questa richiesta come vincolante per noi, dobbiamo prenderla sul serio e tenere presente l'oggetto in modo tale che diventi vivo per noi. In

questa analisi, [...] la *liveness* è un'interazione prodotta attraverso il nostro ingaggio con l'oggetto e la nostra volontà di accettare la sua affermazione. (Auslander 2012, p. 9).

Fa notare anche Steve Dixon come diversi modelli di presentazione di un contenuto mediato tendano a integrarsi nello schema generale della performance che li accoglie e a sollecitare diverse modalità di attenzione da parte del fruitore, che diviene parte attiva nella costruzione del significato, indipendentemente dalla compresenza fisica dell'artista (Dixon 2007). In altri termini, soprattutto se si identifica l'ambiente delle arti performative come produttore di una propria forma di mediazione, in *Hekmat, xx* i brani del romanzo che compaiono, scritti in tempo reale, nella stanza, sono solo una testimonianza concreta della presenza dell'artista nello spazio, pur se mediata dall'utilizzo della macchina.

L'esperimento di *Hekmat, xx* avveniva alcuni anni prima dell'esplosione della pandemia da Covid-19, momento in cui lo stesso termine *liveness* ha potuto, nel giro di pochi mesi, acquisire e stabilizzare «un'accezione più complessa e "mobile"» in grado di articolare un nuovo senso attorno alla nozione di «simultaneità della presenza sulla base del processo di mediatizzazione che [...] formula il rapporto fra interazione (tipica della comunicazione interpersonale) e comunicazione mediata» (Gemini, Brilli 2022).

Nel caso di *Hekmat, xx*, il carattere mediato della performance si manifesta in almeno due segni scenici, entrambi impiegati a rendere vicino l'artista che non è presente: la traccia audio (preregistrata) dello *scribbling* ripropone un frammento di performance che l'artista ha composto in un momento antecedente e porta i segni (mediati) del suo agire; il *laptop* / documento Google Drive svolge la stessa funzione che svolgerebbe un microfono atto ad amplificare una voce, ma lo fa in maniera silente, rendendo visibile digitalmente l'azione nascosta dell'autore e leggibile la traccia drammaturgica nel suo comporsi. Per riprendere Auslander, «la performance *live* spesso incorpora la mediatizzazione al punto che l'evento dal vivo è di per sé un prodotto di tecnologie di mediazione» (Auslander 1999, p. 25, citato in Del Gaudio 2020, p. 96).

È ancora Del Gaudio a chiarire il processo di risemantizzazione del termine *liveness*, che diventa «evento di produzione e di condivisione di un tempo e di uno spazio, solo che tale condivisione, realizzata coi e nei media digitali, non è più esclusivamente fisica» (Del Gaudio 2020, p. 98).

Questo è ancor più evidente nel caso di *The Perfumed Garden*, che offre al pubblico un'esperienza di lettura frammentata che non può (programmaticamente) aspirare a una comprensione esaustiva dei livelli di significato convogliati attraverso la forma romanzo. La logica

del frammento invita lo spettatore a mettersi sulle tracce di “lacerti di significato”: a partire da una ampia e strutturata dichiarazione di poetica, la dimensione estetica è completamente spostata sulla messa a nudo di un processo creativo non univoco. La logica del frammento, allora, non si presenta tanto come una scelta stilistica, quanto come necessario apparato sintattico che, nel suo offrirsi all’attenzione dello spettatore, interviene sul significato stesso della trama.

Nel caso di quelle performance/installazioni in cui il romanzo ricava uno spazio definito per condividersi, la presenza (fisica o mediata) dell’artista non si propone di guidare un’analisi ermeneutica del testo – che pure conserva, anche se in una continua variazione stilistica, le forme della scrittura finzionale – quanto piuttosto di testimoniare e registrare le reazioni non razionali e istintive del fruitore rispetto alla forma e al contenuto del romanzo stesso.

## 9. Autore, lettore, personaggio, contenuto

Se per essere completamente intermediale una performance non dovrebbe limitarsi a trovare un posto per i media digitali all’interno del dispositivo scenico, ma prevedere «la teatralizzazione e la drammatizzazione dell’esperienza dei media» (Del Gaudio 2020, p. 64), nel caso di *Hekmat*, xx la composizione di una forma di drammaturgia è lasciata nelle mani del fruitore e della sua disposizione a ricomporre frammenti segnici di cui la scrittura del romanzo non solo non è l’elemento centrale, ma che si può dire svolga pressoché come unico ruolo quello di testimoniare la presenza *live* dell’artista. In altre parole, l’esperienza di *Hekmat*, xx non ha come scopo quello di informare il lettore del procedere della trama del romanzo; il personaggio di Hekmat, soprattutto se osservato come *alter ego* di Majzoub, assume una caratteristica metaforica. Ciò che conosciamo di Hekmat è il suo ruolo di testimone e di “traghettatore”, è un personaggio minore che fa da ponte tra le vicende di altri personaggi.

Nella tappa di Dro Hekmat svolge due funzioni: una è quella di scrivere le cartoline mandando in trasmissione la testimonianza audio (atto politico); l’altra è quella di prendere parola per conto dell’autore e, nel farlo in tempo reale, testimoniare la presenza (in assenza) dell’autore stesso (atto fisico-simbolico).

Ancora una volta è bene citare Caronia, il quale, considerando nella sua analisi del corpo virtuale il portato simbolico delle azioni tra arte visiva, letteratura e teatro, si riconnette al caso dell’artista *in absentia*, che costituirà l’ultima parte della nostra osservazione. Diversi modelli di processo creativo instaurano, programmaticamente, diverse modalità di relazione, la cui intensità

(diremmo anche la potenziale *agency*) subisce oscillazioni nel momento in cui si considera a quale distanza si trovino i due termini di quel dato «atto di trasmissione» (per citare ancora Deriu).

Nella dimensione teatrale – in cui prevale l’esperienza «diretta, corporale, fisica» – non si “assiste”, ma si prende parte a movimenti e dati sensoriali che «trascinano in un nuovo universo»; questo perché «il corpo dell’altro si offre a noi in un processo di significazione, nella costruzione di un simbolo o di un insieme di simboli, “dal vivo”, col suo movimento diretto» (Caronia 1996, p. 45).

Come sappiamo, in *Hekmat*, *xx* non avviene alcun contatto fisico con l’artista, ma solo con delle tracce lasciate o prodotte in tempo reale e con la creazione di una finzione (che però si propone di avere quell’effetto carsico sulla realtà) di cui l’atto di scrivere sembra essere il primo e unico protagonista.

Nelle società *senza la scrittura* il protagonista è il processo, a scapito del prodotto: pur senza interattività, i due attori intervengono nel mostrare e discutere un processo e, nelle regole di una specifica relazione, a esso partecipano. Non è però possibile “partecipare” alla scrittura di un romanzo senza esserne l’autore; la connessione tra corpo dell’autore e corpo del lettore/fruitori «avviene tutta nella nostra mente, è interamente mediata dall’opera» (Caronia, 1996, p. 45). A questo assioma sembra rispondere Raafat Majzoub con il progetto delle *rooms* e delle installazioni, con una scrittura come architettura, con personaggi e luoghi che permettano di *stessopostare*, agevolando una nuova qualità di relazione tra autore, personaggio, fruitore come agenti di una Finzione Attiva.

Nell’installazione di Dro, poi, la sfida è innanzitutto sui contenuti, da cui deriva una precisa forma e composizione. Nel suo tentativo di risignificazione e riattivazione di «nuove memorie e nuovi futuri» il romanzo *The Perfumed Garden* incontra in questo capitolo un profondo e doloroso stigma del Mondo Arabo, tristemente evidente in questi mesi: il *displacement* del popolo palestinese in territori israeliani. Il pensiero inascoltato prende qui le forme di paradossali cartoline non ancora spedite e forse mai consegnate, un messaggio alla radio che nessuno ascolta, e un artista il cui stesso viaggio è stato interdetto. Il personaggio Hekmat vive solo attraverso una storia con cui (a differenza delle tappe di Boston e di Bruxelles) non è possibile interagire. E allora il lavoro di attivazione delle narrazioni finzionali, la loro opportunità di incidere sul presente si fa ancora più sottile, perché l’artista sceglie, coerentemente, di compiere un esercizio di sparizione. Se nello stesso saggio appena citato si parla di evocazione della realtà e del corpo

assente – per mezzo di parole e immagini – come di una «funzione dell’immaginario» (Caronia 1996, p. 46), apriamo qui un ultimo passaggio che tenta di riconsiderare la presenza della scrittura digitale dal vivo, di tenere a mente quanto detto circa alla *liveness* e di interrogarsi sull’assenza dell’artista alla presenza di un suo simulacro digitale.

## 10. *In absentia*

Mark Granovetter tratta le relazioni tra gli attori di una comunicazione come una sorta di «rete strutturale». Non sono importanti le posizioni, le misure, o i contesti che tengono insieme le cose, ma le relazioni tra le persone. Per la teoria dell’*embedding*, le relazioni vengono prima delle entità o delle loro qualità e posizioni (Granovetter 1985).

In *The Perfumed Garden / Hekmat*, *xx* la sparizione del corpo fisico di Majzoub/Hekmat contribuisce a ridefinire questa forma di rete strutturale; ridiscute la potenziale partecipazione escludendo il contatto fisico e visivo e sollecitando una connessione di carattere mentale e immaginifico che va a vantaggio della frammentaria (ma condivisa) costruzione della narrazione finzionale del romanzo. Se una relazione fisica si crea è tra uno e l’altro fruitore, che insieme partecipano alla costruzione di un immaginario.

Quel che Majzoub sembra innanzitutto attento a realizzare è un’azione di disseminazione di segni che abbiano un diverso grado di reazione alla significazione, cioè un vero e proprio «schema», vale a dire «un assemblaggio di consapevolezza di cui la persona che percepisce è già in possesso e che si utilizza per prevedere e classificare nuovi dati sensoriali» (Branigan 1992, p. 164).

Per favorire questo assemblaggio, *Hekmat*, *xx* propone almeno quattro qualità di evidenze / reperti, attraverso cui sviluppare una forma di interazione; la libertà del fruitore è garantita dall’assenza fisica dell’artista. A disposizione si ha: un *luogo* (aperto all’attraversamento e all’incontro / conversazione tra fruitori); una *materia* (mazzo di fiori, sedia vuota, cartoline – queste ultime virtualmente coinvolgono i membri dell’Orchestra Nazionale Palestinese); *audio* (traccia diffusa e trasmessa dello *scribbling* – questa potenzialmente coinvolge anche gli ascoltatori dell’emittente israeliana). E poi, al centro (anche spaziale) di tutto, c’è il *laptop* aperto sulla pagina elettronica resa “viva”. Qui si concentra la maggior richiesta di attenzione cognitiva al fruitore, invitato a seguire il comporsi del capitolo: da uno spazio altro, in un tempo condiviso (riuniti in un *sameplace*), la performance mediata prevede l’intervento *live* dell’artista che genera in tempo reale un discorso: un frammento di Finzione che da Sopita deve divenire Attiva.

Se nella composizione drammaturgica dello spettacolo contemporaneo la storia è sempre una narrazione completa «in un *continuum* spazio-temporale finzionale, [...] un discorso è la presentazione di questi vari elementi della storia da parte di un narratore singolo o collettivo» (McConachie 2011, p. 164). Il processo di *Hekmat, xx* sembra avere come scopo quello di creare una comunità temporanea in cui un collettivo di fruitori è lasciato libero di creare una propria narrazione complementare al discorso del romanzo, seguendo possibili connessioni tramite cui localizzare se stesso e gli altri nella percezione di «forme di interferenza» (Serres 1974). Lo dimostra uno dei frammenti che descrivono la funzione dei personaggi (e di *Hekmat* in particolare) nel romanzo *The Perfumed Garden*, definiti come entità che trascendono il controllo dell'autore, come un gruppo di persone che, casualmente, attraversa il mirino di una fotocamera: «Personaggi indefiniti che seducono il fotografo finché egli si dimentica, per milioni di volte, la foto che stava cercando» (Majzoub 2017). Allo stesso modo Majzoub sembra prevedere (senza controllarlo) il passaggio del fruitore all'interno di una *room* in cui egli non si presenta, ma che contiene tutti gli elementi per comporre una nuova narrazione finzionale attiva.

Volendo rifarsi alle celebri analisi di Marcel Mauss, è come se l'artista lasciasse in dono un frammento della storia prevedendo che il dono in cambio avvenga in sua assenza, rendendo possibile che «lo spirito del regalo» sia sia presente che assente (Mauss 2002). Per comprendere la forma di *agency* raggiunta da un corpo assente, «dobbiamo trattarla come il risultato di un processo in cui si crea una distanza; in cui avviene una dislocazione controllata; in cui qualcosa è mantenuto presente ma anche se ne accetta la perdita» (Callon, Law 2004, p. 9).

In *Hekmat, xx* la via d'accesso per essere presente scelta da Raafat Majzoub è proprio la performance di scrittura *live* mediata dal foglio elettronico, che produce «una zona distinta per formare un tipo di struttura elementare [in cui] la produzione di assenza è progressiva. [...] Ogni elemento che viene scartato (umano o non) continua a vivere in una nuova forma e a mantenere un certo tipo di presenza» (Callon, Law 2022, p. 5).

## Conclusioni

In ultima analisi, l'assenza dell'artista è marcata e negoziata attraverso il presentarsi dello stesso tramite la scrittura *live*, che è segno della sua presenza non fisica ma immaginifica: interviene sulla costruzione di un immaginario condiviso e di una narrazione di cui è di fatto impossibile comprendere l'arco, rintracciare le motivazioni e l'istanza narrativa.

Se non è possibile «equiparare l'accessibilità (tecnica) e la disponibilità (sociale) [e] la loro relazione sta nel negoziare una precisa assegnazione e distribuzione dell'attenzione» (Licoppe 2004, pp. 137-138), questo esperimento propone una compresenza "fratturata" dall'intervento di un «corpo disseminato» attraverso una performance mediata. A differenza delle stanze di Hekmat in *The Khan*, qui l'artista non ha modo di confrontarsi con un osservatore: la distribuzione dell'attenzione (e l'interazione) precipita nella dimensione grafica dello schermo. Non c'è uno scambio di sguardi, che per Georg Simmel era il «traguardo sociologico» in grado di avere effetto sulle connessioni e le interazioni tra individui, l'interazione più "pura", che permette di negoziare significati, stabilire una fiducia, riconoscere somiglianze e differenze (Ruggieri 2019; De Simone 2016). Eppure in *Hekmat*, xx il fruitore diviene spettatore di un processo creativo, con tutte le pause, i blocchi, le correzioni in diretta. E, nella materialità della macchina digitale, in questa tappa la *agency* attiva di chi guarda non è indirizzata a modificare il racconto, ma ad arricchirlo in maniera misteriosa, aggiungendo un documento che si dissolverà nello schema di «assemblaggio di consapevolezza» programmato dall'autore, ma ancor di più a lui "sottratto" dai suoi stessi personaggi. Nel generare una Finzione Attiva, l'atto della scrittura in tempo reale, reso visibile dalla performance mediata, è solo uno degli elementi che si offrono al fruitore. Ed è, insieme, il più vicino e il più lontano.

---

<sup>1</sup> Disponibile e consultabile alla data qui riportata, a una verifica nel momento della revisione il sito web risulta convertito in modalità "private"; dunque, non è più possibile l'accesso se non tramite una pagina di login del provider Squarespace, che tuttavia rimanda a un accesso ristretto.

## Riferimenti Bibliografici

AA.VV. «Visual Culture Studies: Rivista semestrale di cultura visuale», n. 2, 2021, Mimesis, Milano, 2021.

An-Nafzawi, M., *Il giardino profumato*, SE, Milano, 1992.

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

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

Balzola A., Monteverdi A.M., *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti, Milano, 2004.

Branigan, E., *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London-New York, 1992.

- Breton, A., *Qu'est-ce le Surrealisme?* (1934), in Id., *Oeuvres Complètes*, Tome II, Gallimard, Paris, 1992.
- Callon, M., Law, J., *Introduction: Absence — Presence, Circulation, and Encountering in Complex Space*, in «Environment and Planning D: Society and Space», vol. 1, n. 22, 2004, pp. 3-11.
- Caronia, A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzio Editore, Padova 1996.
- Del Gaudio, V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano, 2020.
- Deriu, F., *Mediologia della performance. Arti performáticas nell'epoca della riproducibilità digitale*, Le Lettere, Firenze, 2013.
- De Simone, A., *L'io reciproco. Lo sguardo di Simmel*, Mimesis, Milano, 2016.
- Dixon S., *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge (MA) 2007.
- Even-Zohar I., *Le relazioni tra sistema primario e sistema secondario all'interno del polisistema letterario*, in «Strumenti critici», n. 26, 1975, pp. 71-79.
- Even-Zohar I., *Laws of Literary Interference*, in «Poetics Today», 1990, pp. 54-62.
- Gemini L., *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in «Sociologia della comunicazione», n. 51, 2016, pp. 43-63.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline. Introduzione*, in «Connessioni remote», n. 3, 2022.
- Gemini L., Brilli S., Giuliani F., *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», n. 15, 2020, pp. 45-58.
- Genette, G., *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 2006.
- Granovetter, M., *Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness*, in «American Journal of Sociology», Vol. 91, n. 3, 1985, pp. 481-510.
- Licoppe C., *Connected' Presence: The Emergence of a New Repertoire for Managing Social Relationships in a Changing Communication Technoscape*, in «Environment and Planning D: Society and Space», vol. I , n. 22, 2004, pp. 153-156.
- Majzoub, R., *Performing Architecture: Peforming Realities Until Reality Complies*, in «antiAtlas Journal», n. 2, 2017.
- Mauss, M., *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche*, Einaudi, Torino, 2002.
- McConachie, B., *Engaging Audiences: A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*, Palgrave Macmillan, London, 2011.

Rancière, J., *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, DeriveApprodi, Roma, 2002.

Ruggieri, D., *Lo sguardo dell'altro*, Meltemi, Milano, 2019.

Simone, R., *Presi nella rete. La mente ai tempi del web*, Garzanti, Milano, 2012.

## **Sitografia**

<https://www.raafatmajzoub.com/> (consultato 15/12/2023).

<https://act.mit.edu/about/people/raafat-majzoub/> (consultato 15/12/2023).

<https://www.the-outpost.com/APerfumedGarden> (consultato 15/12/2023).

[www.theperfumedgarden.info](http://www.theperfumedgarden.info) (consultato il 12/12/2023).

<https://english.ahram.org.eg/NewsContent/5/35/138953/Arts--Culture/Stage--Street/INTERVIEW-Lebanese-Raafat-Majzoub-edits-reality-th.aspx> (consultato 01/02/2024)

## **Biografia dell'autore/ Author's biography**

Sergio Lo Gatto è Ricercatore a tempo determinato (a) in Discipline dello spettacolo presso l'Università degli Studi Link di Roma. Ha insegnato alla Sapienza Università di Roma, all'Università di Bologna e insegna all'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" di Roma. I suoi interessi di ricerca riguardano la metodologia e le pratiche della critica teatrale online e le filosofie digitali, la drammaturgia contemporanea e l'applicazione delle tecniche attoriali in contesti altri come la scuola e le attività culturali sul territorio. Come curatore e dramaturg è stato consulente alla direzione artistica di Emilia-Romagna Teatro ERT / Teatro Nazionale e della Union des Théâtres de l'Europe e collabora con la Fondazione Teatro di Roma Teatro Nazionale e con Romaeuropa Festival. Come critico è tra i fondatori della testata giornalistica "Teatro e Critica"; collabora con diverse pubblicazioni in Italia e all'estero e con RaiRadio3. Ha pubblicato saggi e volumi sulla creazione contemporanea in teatro e in danza.

Sergio Lo Gatto is a Fixed-term Researcher in Performing Arts at the Link Campus University in Rome. He obtained a PhD in Theatre and Performing Arts at Sapienza University Rome, where he taught between 2019 and 2023. He was lecturer on contract at Bologna University and teaches Methodologies of Theatre Criticism at the National Academy of Dramatic Arts Silvio d'Amico, Rome. His research interests concern the methodology and practices of online theatre criticism and digital philosophies, contemporary playwriting and the application of acting techniques in contexts such as schools and cultural activities. As curator and dramaturg he has been consultant to the artistic direction of Emilia Romagna Teatro ERT / Teatro Nazionale and the Union des Théâtres de l'Europe and collaborates with the Fondazione Teatro di Roma Teatro Nazionale and Romaeuropa Festival. As a critic he is one of the founders of the newspaper "Teatro e Critica"; he collaborates with various publications in Italy and abroad and with national broadcast RaiRadio3. He has published essays and books on contemporary creation in theatre and dance.

**Articolo sottoposto a double-blind peer-review**

# Esplorando le trasformazioni dei fan nei reami digitali e nei metaversi: identità, role-playing e comunità sui social network

Kamilia Kard

*Accademia di Belle Arti di Brera, Milano*

## Abstract

Questo articolo propone un'analisi multidisciplinare delle reinterpretazioni cinematografiche, con particolare attenzione alle pratiche di cosplaying e role-playing online su piattaforme come TikTok e Instagram, alla luce delle teorie di autori quali Jenkins e Fiske. L'indagine si concentra sulle reinterpretazioni di scene iconiche, evidenziando l'uso di filtri, *lip-sync* ed effetti speciali da parte degli utenti. L'approccio, informale rispetto ai dettagli originali, sottolinea una dimensione amatoriale, in cui la riproduzione dell'emozione prevale sulla fedeltà visiva. L'analisi si estende ai mondi virtuali, focalizzandosi su piattaforme come Roblox, in cui la creazione di scenari amplifica l'esperienza di fandom. Attraverso l'interpretazione delle teorie di Baudrillard sull'iperrealtà, di Turkle sull'identificazione mediata, di Jenkins sulla cultura partecipativa e di Fiske sulla produzione di significato, emerge come queste pratiche online riflettano la costruzione di identità e connessioni simboliche nell'era digitale

This article proposes a multidisciplinary analysis of cinematic reinterpretations, with a specific focus on online cosplaying and role-playing practices on platforms like TikTok and Instagram, in light of the theories of authors such as Jenkins and Fiske. The investigation centers on the reenactment of iconic scenes, highlighting the use of filters, lip-sync, and special effects by users. The informal approach, diverging from strict visual fidelity, underscores an amateur dimension, where the reproduction of emotion prevails over visual accuracy. The analysis extends to virtual worlds, focusing on platforms like Roblox, where the creation of scenarios amplifies the fandom experience. Through the interpretation of Baudrillard's theories on hyperreality, Turkle's mediated identification, Jenkins's participatory culture, and Fiske's meaning production, it emerges how these online practices reflect the construction of identities and symbolic connections in the digital era.

## Parole chiave/Key Words

*Fanfiction, cosplayer, role-play, avatar, metaverso, social networks*

*Fanfiction, cosplayer, role-play, avatar, metaverse, social networks*

**DOI: 10.54103/connessioni/22150**

## 1. L'ossessione e la fanfiction

*I know you are obsessed with me<sup>1</sup>*

Damon Salvatore

L'ossessione, definibile come un'intensa e persistente attrazione, assume contorni peculiari nell'ambito della fanfiction. Derivata dal termine latino "obsidere" che significa "assediare" o "assaporare" la parola «ossessione» nella creazione di narrazioni fanfiction riflette la profondità dell'impulso creativo e della volontà di esplorare in modo avvincente le trame originali. Come evidenziato da Henry Jenkins, uno dei principali studiosi del fandom, la fanfiction rappresenta un esempio tangibile di come i fan partecipino attivamente alla creazione culturale, estendendo e reinventando le storie a cui sono affezionati (Jenkins 2006). Allo stesso tempo, secondo John Fiske (1992), i fan sono dei veri e propri produttori culturali, essi trasformando l'oggetto della loro ossessione in terreno fertile per esplorare nuove prospettive e sviluppare storie alternative. Questo processo di reinterpretazione diventa una manifestazione creativa dell'ossessione stessa, e, come sottolinea Fiske, consente ai fan di esprimere i propri significati personali attraverso la costruzione di nuovi racconti assediando i loro universi prediletti.

Concentrandosi sui fandom di tre saghe mainstream – *Buffy the Vampire Slayer*, *The Twilight Saga* e *The Vampire Diaries*, prodotte in epoche e per canali differenti, ma tutte caratterizzate da una straordinaria tenuta nel tempo e rilanciate dalle piattaforme on demand – e in particolare sulle loro manifestazioni recenti, su piattaforme social come Tik Tok e Instagram Stories, il presente articolo intende rileggere le pratiche dei fan come atti di reinvenzione, di resistenza creativa e di fruizione partecipativa. Attraverso pratiche di mash-up come il trimming e di reenactment come il role playing e il cosplaying digitale nelle piattaforme metaverse, i fan si rivelano impegnati in pratiche creative che trascendono la mera riproduzione visiva, usando l'originale come una cornice condivisa di riferimento, un framework su cui innestare il racconto di storie ed emozioni personali. L'intenzione è dimostrare come la fusione di pratiche tradizionali di fan engagement con nuove forme di espressione digitale segni un punto di arrivo inedito, alla cui analisi si prestano meglio gli strumenti messi a punto dalle teorie emerse nel primo decennio degli anni Duemila che quelli dei più disincantati fan studies coevi.

Possiamo dire che l'ossessione nell'ambito della fanfiction si concretizzi attraverso l'incessante desiderio di estendere e reinterpretare le narrazioni preesistenti, rivelando un coinvolgimento

emotivo profondo con i personaggi – si pensi alla *fictosexuality* e al *fictoromance*<sup>2</sup> (Karhulahti, Väli-salo 2021) – e le trame originarie. In accordo con la «teoria dell'attaccamento» di Bowlby (1980), gli individui potrebbero utilizzare la fanfiction come un'estensione del loro mondo affettivo, creando narrazioni che soddisfano i loro bisogni emotivi e consentono loro di esplorare dinamiche relazionali idealizzate o desiderate. La creazione e la fruizione di fanfiction fungono da meccanismo di attaccamento, consentendo ai fan di stabilire legami affettivi con i personaggi e di esprimere aspetti significativi della propria identità attraverso queste narrazioni.

Un esempio emblematico di questo fenomeno è rappresentato dalla fanfiction *Harry Potter and the Methods of Rationality* di Eliezer Yudkowsky, che reinventa radicalmente il mondo magico di Harry Potter introducendo elementi di razionalità e pensiero critico. Altri esempi significativi includono *Fifty Shades of Grey* (2011) di E.L. James, originariamente basata sulla saga di *Twilight* di Stephenie Meyer, e *After* (2014) di Anna Todd, ispirata alla band *One Direction*. Queste opere hanno ottenuto un'enorme popolarità e dimostrano come la fanfiction possa diventare una forma di espressione creativa influente e indipendente.

Da una prospettiva sociologica, tale fenomeno può essere visto come una forma sofisticata di appropriazione culturale, seguendo la visione di Appadurai (1996) sull'interazione dinamica tra individui e oggetti culturali. Infatti, nell'ambito della fanfiction, i fan non solo reinterpretano passivamente le narrazioni esistenti, ma si impegnano attivamente in un atto di riscrittura e rielaborazione. Questo processo è in sintonia con l'idea di Appadurai che sottolinea come l'appropriazione culturale sia una pratica attraverso la quale gli individui fanno propri gli oggetti culturali, adattandoli alle proprie esigenze e trasformandoli in strumenti espressivi unici. Attraverso questa partecipazione attiva, i fan transitano da consumatori a veri produttori culturali, riaffermando la propria capacità di modellare la cultura di massa secondo i propri punti di vista e significati personali. Questo atto di co-creazione culturale, come sottolinea Henry Jenkins attraverso il concetto di «culture convergenti,» mette in evidenza la trasformazione dei fan da meri spettatori ad autori, rendendoli veri artefici delle storie e conferendo loro un ruolo attivo nella continua evoluzione e interpretazione della cultura e dei media. Jenkins sostiene che in un'era di convergenza mediatica, le vecchie distinzioni tra produttori e consumatori si dissolvono, aprendo la strada a una partecipazione più diretta e collaborativa degli utenti nella creazione e reinterpretazione dei contenuti. In questo scenario, i fan diventano protagonisti nella ridefinizione delle narrazioni e nel plasmare il tessuto culturale in un processo dinamico di

interazione e partecipazione attiva. A sostegno della tesi, Michel de Certeau nella sua analisi delle pratiche quotidiane, afferma che le reinterpretazioni creative di narrazioni pre-esistenti possono essere viste come un atto di «invenzione del quotidiano» (De Certeau 1984) e non solo; per de Certeau i lettori agiscono come praticanti che, attraverso il «bracconaggio testuale» delle fonti e atti creativi di riscrittura e rielaborazione, aprono nuovi percorsi nei testi culturali esistenti. Questo processo di reinvenzione non è solo una manifestazione dell'ossessione dei fan, ma anche un atto di resistenza creativa, intrinsecamente ribelle, poiché sfida le norme culturali stabilite e offre nuovi significati e interpretazioni.

L'evoluzione dei fan da semplici spettatori ad autori attivi non si limita alla scrittura di fanfiction, ma si estende anche alle reinterpretazioni video attraverso operazioni di editing e alla condivisione di contenuti amatoriali su piattaforme come YouTube. Questa pratica aggiunge un ulteriore strato alla partecipazione dei fan nella costruzione e interpretazione della cultura mediatica contemporanea.

Attraverso l'editing video, i fan non solo riscrivono storie attraverso la scrittura, ma manipolano anche il medium visivo per creare nuovi significati e narrazioni. Come afferma John Fiske, l'atto di trasformare il materiale mediatico esistente in nuovi contenuti è un'espressione della creatività dei fan, che diventano veri architetti delle storie (Fiske 1992). Questa attività di editing video può coinvolgere il taglio e il montaggio di scene, l'aggiunta di effetti speciali o persino la creazione di nuovi finali per le trame esistenti.

Nel contesto delle piattaforme di condivisione video, come YouTube, i fan possono condividere le loro reinterpretazioni video con una vasta audience online. Questo processo non solo li eleva da semplici spettatori ad attivi partecipanti nella costruzione culturale, ma li inserisce anche in una comunità più ampia di creatori e fruitori di contenuti. Mizuko Ito, studiosa della cultura della partecipazione, sottolinea l'importanza della collaborazione e dell'interazione degli utenti nella costruzione di comunità di interesse nell'ambiente digitale (Ito et al., 2009). danah boyd analizza uno degli aspetti chiave nella relazione tra fan e nuovi mezzi di comunicazione che riguarda la modalità in cui gli individui sfruttano le piattaforme digitali per connettersi con altri utenti che condividono interessi simili. Studiando da vicino le comunità di fan online, ha evidenziato come queste piattaforme diventino spazi significativi per la socializzazione e l'espressione di identità. Gli individui, trasformati in *user*, attraverso le interazioni digitali, sono in grado di costruire legami significativi e sviluppare un senso di appartenenza e una prossemica (Maffesoli 1988) all'interno

di contesti virtuali. La formazione di comunità digitali, condividendo interessi specifici per serie televisive, fiction o personaggi, può essere interpretata attraverso il concetto di tribù proposto da Maffesoli. Queste «tribù digitali» si configurano come gruppi sociali coesi, caratterizzati da legami affettivi e condivisione di valori e interessi. Questo fenomeno – come dimostreremo attraverso l’analisi dei casi studio – non solo aggiunge diversità e prospettive alla cultura di massa, ma crea anche uno spazio per una partecipazione più ampia e inclusiva da parte dei fan.

## 2. Dalla fanfiction alla ricomposizione video

Nel panorama contemporaneo della fruizione mediatica, emergono nuove forme di espressione e partecipazione attraverso la pratica della ricomposizione video. Questo fenomeno si manifesta principalmente su piattaforme digitali come YouTube, TikTok e Instagram, dove gli utenti selezionano e montano frammenti tratti da film e serie televisive per creare nuovi contenuti video. Questi montaggi spesso si concentrano su dettagli emotivamente significativi delle trame narrative, offrendo una reinterpretazione unica delle relazioni e dei momenti chiave presenti nelle opere audiovisive oggetto di fandom.

Queste nuove forme di espressione inizialmente si sono sviluppate su YouTube e progressivamente hanno preso il loro naturale spazio su piattaforme come TikTok e Instagram dove la condivisione dei contenuti e la partecipazione attiva degli utenti avviene in maniera più rapida e immediata. Questo fenomeno è quello che definisco con il termine *trimming*. Il *trimming* corrisponde all’atto di tagliare e ricomporre parti di film e più comunemente di serie televisive, in modo tale da avere una visione personale e talvolta emotiva sulla trama, la sceneggiatura e la fotografia. Frequentemente queste composizioni sono accompagnate anche da una musica di fondo che non corrisponde alla colonna sonora originale, da sottotitoli che possono essere descrittivi o esprimere una emozione, e infine da effetti speciali o filtri. Il progressivo moltiplicarsi di questo genere di contenuti dal periodo di YouTube a quello di TikTok è dovuto al fatto che, se per caricare i video su YouTube un utente aveva bisogno di usare un programma di editing o versioni similari disponibili online, e lavorare con quello per poi fare l’upload del proprio video amatoriale, con TikTok e Instagram questo passaggio è venuto a meno. La facilità di montaggio video attraverso strumenti interni al programma ha fatto in modo che questi contenuti proliferassero sulle piattaforme social.

Serie cult come quelle citate prima hanno indotto milioni di fan a voler in qualche modo appropriarsi dell'immaginario creato, attraverso video di montaggio che riorganizzano le clip delle puntate o dei film in modo tale da soddisfare le esigenze dell'utente-fan. Si passa dall'assediare la trama della storia nelle fanfiction, all'assedio della cronologia e della fotografia. Elementi di rimediazione come il *mashup* e *remix* (Bolter, Grusin 1999) continui si trasformano in una modalità di espressione del desiderio e dell'ossessione di voler far parte di una storia, di voler emulare un determinato rapporto, dell'esigenza di esternare il proprio amore verso un determinato personaggio.

Allontanandoci dal caso giapponese degli otaku (Azuma 2009) e ricollegando questo fenomeno sociale alla fanfiction e in senso più ampio e all'ossessione per un *character* in particolare, notiamo che molte volte la costruzione alternativa di trame contenenti un determinato personaggio non riconduce più a una nuova narrazione, bensì all'esaltazione esagerata dello stesso. Quando si tratta di serie televisive con storie sentimentali in background, molte volte queste ultime vengono portate alla luce e rese il *main subject* grazie a questi elaborati video amatoriali: delle vere e proprie celebrazioni della relazione d'amore, il più delle volte impossibili. Concentrandoci su un fenomeno che si ricollega a una tematica di natura più occidentale, prenderò in analisi la produzione di contenuti che si è formata intorno a tre narrazioni gotiche e romantiche allo stesso tempo, diventate presto un cult adolescenziale per teenager: *Buffy the Vampire Slayer* di Joss Whedon (1997-2002), *The Twilight* saga (2008-2012) e *The Vampire Diaries* di Julie Plec (2007-2017).

Nell'analisi dei montaggi dedicati alla serie televisiva *Buffy the Vampire Slayer* vediamo l'uso di estratti che mettono in evidenza la dinamica di amore e odio tra i personaggi di Buffy e Spike e le sequenze che esaltano Buffy come eroina femminile forte e femminista (Jowett 2005) che affronta e sconfigge il vampiro, personificazione della persona tossica e delle relazioni adolescenziali difficili (Wilcox 2005). In questa chiave di lettura, gli utenti creano nuove narrazioni visive che amplificano e reinterpretano la sottotrama romantica e di *empowerment* femminile della serie. Rhonda Wilcox affronta diverse tematiche legate alla serie, tra cui l'analisi dei personaggi, la rappresentazione di tematiche sociali, l'importanza della serie nell'ambito della cultura popolare e la sua influenza sulla televisione contemporanea. Si può dire che queste macrotematiche sono l'oggetto di rappresentazione anche dei montaggi amatoriali inerenti la serie e caricati su YouTube. Sia Wilcox che Lorna Jowett, un'altra studiosa esperta di cultura popolare

e in particolar modo della serie Buffy, hanno trovato un grande archivio di contributi da analizzare sulle varie piattaforme online, un *repository* in cui la cultura di massa e la rimediazione diventano oggetto di studi antropologici e di genere.

Spostandoci verso un altro esempio di rimediazione amatoriale di massa, che si muove sia all'interno della fanfiction – come citato nel capitolo precedente – che del *trimming*, andiamo ad analizzare la saga di *Twilight* (2008-2012): una serie che ha creato una divergenza di opinione generazionale sin dal primo film, suscitando l'adorazione delle ragazze adolescenti così come la denigrazione da parte delle generazioni più mature. Nonostante questo divario di opinioni la saga è riuscita ad affermarsi come fenomeno sociale e come pioniera del genere *Modern Vampire Romance* (Haig 2014): anzi, è proprio la natura bipolare del suo pubblico a determinare due tendenze diverse nei video di montaggio generati dalla serie. Da una parte ci sono i *lovers*, che enfatizzano l'aspetto romantico e seducente del film dividendosi in due fazioni: "Team Edward" e "Team Jacob", a seconda della posizione assunta nella scelta di Bella tra il lupo mannaro irrequieto e fedele (Jacob) e il vampiro freddo e misterioso (Edward). Una scelta fra mostri. Dall'altra invece ci sono gli *haters*, impegnati principalmente a creare versioni parodiche della serie attraverso montaggi in cui l'audio originale viene sostituito da voci o musiche improbabili che contrastano il genere romantico del film.

L'ultima serie che prendo in esame è *The Vampire Diaries*, una serie che vede al proprio interno tutte le caratteristiche di genere delle due precedenti: sia il *modern vampire romance* che il *gothic fantasy* di Buffy. Questa serie ha avuto un notevole successo tra i teenager (e non solo) per via dell'elevato grado di coinvolgimento emotivo con la protagonista: un'adolescente che incarna tutte le paure, i problemi e le insicurezze adolescenziali che riuscirà a trovare la felicità, l'avventura e nuove sfide solo grazie all'arrivo nella sua vita di due vampiri. Ancora una volta la *damsel in distress* della situazione dovrà scegliere tra i due protagonisti della serie, ricreando la divisione tra i fan. La maggior parte dei montaggi video di questa serie, infatti, gira intorno alla preferenza in termini di personaggio maschile, ai quali poi si aggiungono anche altri personaggi dei vari spin-off della serie, creando un sistema di fandom complesso. Vedremo meglio il grado di coinvolgimento degli utenti riguardo a questi ultimi due esempi nel capitolo successivo.

Un aspetto formale rilevante da considerare in questo contesto è l'adozione del formato verticale su piattaforme come TikTok e Instagram. Questo cambiamento influisce notevolmente sulla

fruizione del contenuto, influenzando la visione del personaggio o della storia, e richiedendo una riconsiderazione delle modalità di narrazione visiva e delle strategie di coinvolgimento degli utenti.

### 3. Le reinterpretazioni sulle piattaforme social: un'analisi multidisciplinare

Nel panorama delle espressioni artistiche digitali, il fenomeno del *cosplaying* e del *role-playing* online emerge come un contesto unico in cui gli individui possono esplorare e costruire la propria identità attraverso l'interazione con i media. Su TikTok, gli utenti si impegnano in *re-enactment* (Allen 2009) di film famosi come le numerose reinterpretazioni di *Twilight*, in cui gli utenti usano filtri *green screen* per inserire nella scena l'ambientazione del film, indossano parrucche e abiti o, per meglio dire, costumi che richiamano o non sono identici a quelli degli attori originali. A volte in chiave parodica a volte in maniera seria utilizzano l'audio originale per ricreare le scene di pezzi di film della saga. Una parte di film molto reinterpretata è quella in cui Edward e Bella, i protagonisti, vanno nella foresta e Bella rivela a Edward di conoscere la sua vera natura.

Uno dei principali *trigger* che spinge gli utenti a reinterpretare questa scena è il luogo: un bosco di montagna. L'atmosfera grigia e l'illuminazione vengono immediatamente ricondotti dai fan verso quella particolare interpretazione e la possibilità di avere sempre con sé un dispositivo e di aver accesso alle battute precise rende la performance amatoriale degli utenti molto facile e divertente. La condivisione immediata su TikTok e Instagram fa sì che il video circoli, che rientri dentro la comunità degli appassionati di *Twilight*, e che all'interno di quella riceva consensi e apprezzamenti. Ciò che attrae in questo tipo di rimessa in scena di una sequenza cinematografica è la dimensione amatoriale, soprattutto nei video dove non vi è nessun tentativo di emulare l'aspetto originale degli attori. La cosa che si cerca di ricreare sono le battute, la tensione e lo stato emotivo dei personaggi: poco importa se gli attori siano o meno dello stesso genere, se abbiano un abbigliamento che corrisponde o meno allo stile dei *character* del film, o se abbiano tratti somatici ed etnici completamente diversi da quelli degli attori di *Twilight*.

Recitare la parte del dialogo di questo film di genere *romance* e gotico (Morey 2012) richiama una volontà da parte degli utenti di sentirsi parte della scrittura del romanzo, utilizzare i tempi e le battute della sceneggiatura del film ma mantenendo la propria immagine o identità. Una dimensione allargata del fandom, che esula dal *cosplaying*, non aggiunge nulla alla trama originale ma mantiene la riconoscibilità del film attraverso degli elementi come la colonna sonora e le battute.

Un altro aspetto fondamentale di queste rimediazioni di film come *Twilight* è il cambio di formato di inquadratura, principalmente verticale per assecondare l'interfaccia grafica di social network come TikTok o Instagram Reel. Questo cambio di fruizione visiva risulta essere importante già nei video amatoriali di montaggio, già discussi nel capitolo precedente: ma in queste reinterpretazioni di scene cinematografiche, il formato verticale diventa un limite di movimento per i performer, una cosa a cui devono pensare in anticipo. Anche gli effetti sono molti usati in questo genere di video e diventano parte del linguaggio della "versione TikTok" del lavoro. Vale a dire che basta un semplice richiamo a una conoscenza pregressa del film per far capire il significato dell'applicazione del filtro. In termini più concreti, sempre basandoci su *Twilight*, la saga che ha segnato una generazione di adolescenti (Clickl 2013), se io uso un effetto luccicante sulla pelle di Edward, anche se la brillantezza non è la medesima del film so che mi sto riferendo a quello.

Spostandoci dalla saga di *Twilight*, ma rimanendo sul genere fantasy gotico di grande impatto sulle nuove generazioni, un fenomeno interessante online di reinterpretazione si è sviluppato intorno alla serie televisiva *The Vampire Diaries* di Julie Plec andata in onda a partire dal 2007 per 8 stagioni e riproposta integralmente su diverse piattaforme di streaming a partire dal 2021. Lo svolgersi della trama per le 8 stagioni gira intorno alle vicende di un gruppo di ragazzi che abitano a Mystic Falls, una cittadina di provincia americana, ma in particolar modo intorno alle scelte di Elena Gilbert, la tipica *damsel in distress* per le prime sei stagioni. Perennemente protetta dai due vampiri fratelli Salvatore (Damon e Stefan), Elena intreccia una relazione sentimentale con entrambi, una scelta che contribuirà in maniera significativa ad appassionare i fan di tutto il mondo. Innamorata di entrambi i fratelli, Elena passerà sei stagioni in continui tira e molla prima con uno e poi con l'altro: tra Stefan, il ragazzo affidabile che rappresenta l'amore puro e semplice, e Damon il ragazzo dagli atteggiamenti tossici che la sfida in continuazione obbligandola a mettere in discussione tutta la sua vita, la sua morale e le sue scelte.

È proprio sulla storia d'amore tra Damon ed Elena (per i fan della coppia "Delena") che si sono diffuse su TikTok e Instagram una serie di performance amatoriali in *lip-sync* che utilizzano l'audio originale dell'episodio sedici della quinta stagione nel quale i due protagonisti, una volta riconosciuto di essere in una relazione tossica, decidono di lasciarsi. Contrariamente a quanto visto prima per le performance di *Twilight*, in questi video l'unica cosa che conta è l'interpretazione, la gestualità e la mimica facciale che devono richiamare quelle dei due protagonisti. Non importa se la scena si svolge in interno o in esterno, con vestiti da lavoro o sportivi, con persone

dello stesso sesso e via dicendo. Quello che conta è entrare nel pathos del rapporto, immedesimarsi in Elena o Damon e recitare la parte sulla base della condivisione dell'audio originale del dialogo. In questa analisi del fenomeno, diventano importanti gli illustratori, e la gesticolazione accentuata, replica di quella che fanno gli attori. La totale ricollocazione dell'azione è un'operazione decontestualizzante che apre nuove prospettive di riscrittura. Anziché intervenire sulla storia, come nella fanfiction, si interviene sull'ambiente, sui costumi e via dicendo: un cambiamento visivo che potrebbe essere letto come una forma di appropriazione emozionale da parte dell'utente-fan. A sottolineare questa tesi, vi è anche il fatto che a volte questo dialogo che dovrebbe essere svolto tra due persone, viene eseguito anche da una sola persona che interpreta entrambi i ruoli; oppure tra una persona che interpreta uno dei due ruoli e la scena originale creando un interessante ibrido.

Per capire questo trend dal punto di vista psicologico, l'analisi di questo fenomeno potrebbe essere letto attraverso il concetto di identificazione mediata proposto da Sherry Turkle (1995). Turkle, infatti, suggerisce che le persone sviluppino legami emotivi profondi con i personaggi a loro cari dei media e utilizzino la tecnologia come mezzo per esprimere e condividere tali connessioni. Nel contesto di TikTok, la pratica del *lip sync* diventa un processo attivo di identificazione mediata, in cui gli utenti integrano i personaggi delle serie TV nella propria espressione individuale, evidenziando connessioni emotive con le trame e i dialoghi delle storie televisive.

Jean Baudrillard, con il concetto di iperrealtà (Baudrillard 1981) descrive una fase della società in cui la rappresentazione della realtà assume una rilevanza e un'influenza maggiori rispetto alla realtà stessa. Questo fenomeno si verifica quando i segni e i simboli della cultura contemporanea diventano così onnipresenti e dominanti che la distinzione tradizionale tra ciò che è reale e ciò che è rappresentato diventa sempre più sfumata, se non completamente cancellata. TikTok, una piattaforma basata sulla condivisione intensiva di contenuti multimediali e spesso caratterizzata da pratiche di rimediazione, è un contenitore in costante evoluzione per l'emergere dell'iperrealtà in varie forme. Si può dire che nel contesto di TikTok, gli utenti spesso si impegnano in una forma di simulazione di identità attraverso il *lip-sync*, l'imitazione e la reinterpretazione di personaggi dei media. Questo processo di impersonificazione non solo sfida la distinzione tra il sé reale e quello rappresentato, ma crea anche un'esperienza iper-reale in cui le performance online diventano una parte intrinseca dell'identità personale. La piattaforma consente inoltre la creazione di atmosfere digitali attraverso l'uso di filtri, effetti speciali e

montaggio video. Tali atmosfere, che possono essere altamente stilizzate o completamente fantastiche, contribuiscono a un'esperienza in cui la realtà fisica si fonde e si confonde con la rappresentazione mediatica. Baudrillard sottolinea l'importanza dei media di massa e della cultura popolare nel plasmare la percezione della realtà attraverso simulacri. La verità oggettiva perde la sua rilevanza: celebrando la soggettività e la creatività su piattaforme come TikTok, la verità dell'esperienza personale può spesso prevalere sulla verità oggettiva, dando luogo a una molteplicità di prospettive e narrazioni che si intrecciano e si sovrappongono.

La teoria di Carey suggerisce che la comunicazione va oltre la semplice trasmissione di informazioni e che i rituali simbolici giocano un ruolo cruciale nella costruzione della realtà condivisa. Nel caso del *lip-sync* su TikTok, questo rituale diventa uno spazio in cui gli utenti partecipano attivamente alla costruzione di significati condivisi, contribuendo così alla formazione di una cultura partecipativa e simbolica sulla piattaforma. Quando applichiamo questa prospettiva alla pratica del *lip-sync* su TikTok, possiamo vedere come questa attività diventi un rituale condiviso. Gli utenti non si limitano a riprodurre fedelmente testi o dialoghi, ma reinterpretano e reinventano il significato attraverso la loro esecuzione creativa. In questo modo, il lip sync diventa un atto partecipativo in un rituale simbolico in cui gli utenti negoziano significati culturali, interpretano ruoli e costruiscono connessioni emotive. Il rituale del *lip-sync* su TikTok diventa una forma di espressione condivisa attraverso la quale gli utenti possono identificarsi con personaggi dei media, riflettere su emozioni e esperienze personali, e partecipare a una cultura simbolica più ampia. Inoltre, la condivisione di questi video sulla piattaforma contribuisce a creare una sorta di comunità virtuale in cui gli utenti si sentono connessi attraverso il linguaggio comune del *lip-sync* oltre che dai contenuti proposti.

Questi video di reinterpretazioni su TikTok e Instagram Reel amplificano e attualizzano l'idea di presentazione di sé, in cui la vita è paragonata a una performance quotidiana (Goffman, 1959). Su TikTok, la pratica della reinterpretazione e del lip sync riflette questo concetto, considerando la piattaforma come un palcoscenico in cui gli utenti interpretano ruoli per influenzare come sono percepiti dagli altri, e avere un riscontro diretto circa il valore di questa influenza attraverso il sistema dei «mi piace». La distinzione tra «front stage» (la presentazione pubblica) e «back stage» (la zona privata) è evidente e unica: vediamo persone in vestiti da lavoro - ad esempio, in giacca e cravatta – recitare parti da adolescenti e vampiri. Ma allo stesso tempo, questi performer curano attentamente la loro immagine attraverso la recitazione, gli illustratori

e il *lip-sync*, gestendo “impressioni” – nel senso proposto da Goffman – ed esplorando identità in modo creativo. In questo contesto, la performatività dei fan diventa una forma di espressione che va dalla conformità alle aspettative sociali alla devianza creativa, consentendo agli utenti di negoziare significati e costruire connessioni simboliche sulla piattaforma.

#### **4. Nell’era mediatica dell’interattività: fan-metaverse e cosplaying digitali**

Per ampliare ulteriormente la prospettiva, verso i mondi virtuali, è cruciale fare un passo indietro nel reale e considerare gli studi sul fenomeno dei cosplayer. Il termine «cosplay» è stato coniato da Nobuyuki Takahashi, uno scrittore giapponese, nel 1984. Il vocabolo deriva dalla combinazione di due parole inglesi: “costume” (abito o travestimento) e “play” (giocare o recitare). Takahashi ha introdotto il termine per descrivere la pratica di indossare costumi e travestirsi da personaggi di anime, manga e videogiochi giapponesi. Di origine giapponese, col tempo il cosplay è diventato una subcultura molto diffusa in tutto il mondo, coinvolgendo appassionati di varie forme di intrattenimento pop. Theresa Winge sottolinea come il cosplay non sia soltanto un atto di imitazione, ma un mezzo attraverso il quale gli individui esplorano e negoziano diversi aspetti della propria identità (Winge 2019). La trasformazione in personaggi iconici permette ai cosplayer di sperimentare una libertà espressiva e di giocare con le molteplici sfaccettature della loro identità, con la tecnologia e i social media che fungono da veicoli chiave per la condivisione di queste performance. Anche i cosplayer superata una certa soglia di pratica, riscrivono le trame dei propri personaggi e arricchiscono i loro costumi con dettagli personali – arrivando addirittura a confezionarsi da soli – e cercano di dare interpretazioni più personali al personaggio che stanno interpretando. Come abbiamo visto nella fanfiction e nel *trimming*, anche in questo caso l’utente si trasforma da consumatore a produttore, in questo caso di cultura (Jenkins, Appadurai, Ito).

Riportando questo fenomeno in un ambiente online e gaming, tale fenomeno viene applicato sull’avatar dello user, con il termine “role-play” (Bartle 2004). Il costume è sostituito dalla *skin*. Ciò che nella vita reale è tessuto (costume) nel mondo digitale si trasforma in pelle. L’importanza di avere un nesso con l’esperienza del quotidiano si riscontra nella terminologia linguistica utilizzata nei metaversi.

In che modo il mondo del fandom interviene sul metaverso? La diffusione di piattaforme caratterizzate da una grafica *user-friendly* e da una facilità di configurazione di questi mondi da parte degli utenti come VRchat, Hubs, Spatial e di MMO come Roblox e Second Life ha favorito

la nascita di ambienti tematici dove l'utente non solo ricrea gli avatar dei personaggi delle proprie fiction preferite, ma può replicarne le ambientazioni, e i suoni. Anche le interazioni possono essere inserite all'interno di contesti gaming che possono spaziare da una situazione esplorativa, gestionale, adventure e via dicendo. In questa dimensione la fanfiction, il costume, il re-enactment, l'interazione diventano tutte parti fondamentali per la costruzione di una comunità che si esterna come un mondo, una mappa, una *room* dedicata. La community deve oltrepassare una soglia virtuale che apre le porte di un mondo dedicato alle proprie ossessioni.

Ricollegandomi ancora una volta agli esempi visti finora, e analizzando la piattaforma di Roblox possiamo trovare diversi mondi amatoriali dedicati a tutto il ciclo di *The vampire Diaries* (che include anche gli spin-off *The Originals* e *Legacy*), in cui l'utente può scegliere quale personaggio della serie interpretare in base alle *skill* e alle preferenze. È interessante vedere la moltitudine di personaggi uguali – *digital twin* – che popolano il mondo cercando di assecondare «le missioni» della mappa e che costituiscono il momento di interazione e scrittura. Un altro esempio è il percorso di Roblox *La serie Obby della saga di Twilight*, ambientato dentro al bosco della famosa scena tanto replicata dai fan in forma video. *Twilight roleplay* invece ricostruisce al proprio interno i posti principali della cittadina di Forks dove è ambientato il film, e l'utente, in collaborazione con altri, può usare quella mappa come set cinematografico per creare le proprie narrazioni sia in termini di plot che di video.

Vediamo che la formazione di metaversi ispirati al mondo del fandom non solo sono terreni fertili per la sperimentazione del sé attraverso il cosplay digitale ovvero il role-play, ma sono un altro ulteriore livello di quelle elaborazioni video che poi circolano con formati diversi su piattaforme social come TikTok e Instagram. Questo continuo passaggio di livelli e ibridazione dei linguaggi segnano un momento importante, un punto di arrivo che apre a nuove forme di rappresentazione della propria visione della fiction.

## Conclusioni

In conclusione, l'analisi delle reinterpretazioni cinematografiche su piattaforme sociali, con particolare riferimento al cosplaying e al role-playing online, offre uno sguardo approfondito sulla costruzione di identità e connessioni simboliche nell'era digitale. Attraverso un'ottica multidisciplinare, si è esplorato come gli utenti, ispirati da opere come *Twilight* e *The Vampire Diaries*, siano impegnati in pratiche creative che trascendono la mera riproduzione visiva. Le reinterpretazioni

di scene iconiche su TikTok evidenziano una dimensione amatoriale, in cui l'emozione e l'identificazione con la trama prevalgono sulla fedeltà visiva. L'uso di filtri, *lip-sync* ed effetti speciali non mira a replicare perfettamente l'aspetto originale degli attori, ma piuttosto a catturare l'essenza emotiva delle scene. Questo approccio informale, lontano dalla rigida aderenza all'originale, indica una forma di espressione creativa che sfida le convenzioni tradizionali del cosplaying.

L'analisi si estende ai mondi virtuali, evidenziando come piattaforme come Roblox diventino terreni fertili per la sperimentazione del sé attraverso il cosplaying digitale. Qui, gli utenti non solo ricreano gli avatar dei loro personaggi preferiti ma possono anche replicarne le ambientazioni, dando vita a un'esperienza immersiva. La creazione di scenari su queste piattaforme rappresenta un ulteriore passo nell'ibridazione dei linguaggi, collegando le pratiche di reinterpretazione cinematografica ai mondi virtuali del fandom.

Nel contesto teorico, le riflessioni di autori come Baudrillard sull'iperrealtà, Turkle sull'identificazione mediata, Jenkins sulla cultura partecipativa e Fiske sulla produzione di significato emergono come chiavi interpretative fondamentali. La piattaforma TikTok, con la sua enfasi sulla condivisione intensiva di contenuti multimediali, si configura come uno spazio in cui la realtà fisica si fonde con la rappresentazione mediatica, dando vita a un'esperienza iper-reale.

Il concetto di identificazione mediata di Turkle, in cui le persone sviluppano legami emotivi profondi con i personaggi dei media, trova riscontro nelle pratiche attive di impersonificazione e reinterpretazione su TikTok. La comunicazione, intesa come rituale simbolico secondo la prospettiva di Carey, si manifesta attraverso il *lip-sync* come uno spazio in cui gli utenti partecipano attivamente alla costruzione di significati condivisi. Il *lip-sync* diventa così un atto partecipativo in cui gli utenti negoziano significati culturali, interpretano ruoli e costruiscono connessioni emotive.

Il fenomeno dei cosplayer, come proposto da Winge, si evolve nell'era digitale, passando dal travestimento fisico all'incarnazione digitale attraverso gli avatar. I mondi virtuali, come contesti di cosplaying digitale, offrono nuove opportunità per esplorare e negoziare l'identità attraverso l'interpretazione di personaggi iconici.

In chiusura, l'interazione dinamica tra reinterpretazioni cinematografiche, cosplaying digitale e mondi virtuali del fandom riflette la complessità delle pratiche creative online. La fusione di pratiche tradizionali di fan engagement con nuove forme di espressione digitale segna un punto di arrivo significativo, aprendo a una molteplicità di prospettive e narrazioni che si intrecciano e si sovrappongono in questa affascinante era digitale.

---

<sup>1</sup> Grismer, C. (Direttore). (2012). *The Vampire Diaries* [Serie TV]. *Cuore di tenebra* (Episodio 19, Stagione 3). Scritto da B. Young e E. Bleiweiss.

<sup>2</sup> La *fictosexuality* è un'identità sessuale in cui le persone provano attrazione sessuale verso personaggi di fantasia. L'attrazione romantica per i personaggi di fantasia è chiamata invece *fictoromance*.

## Riferimenti Bibliografici

Allen, J., *Einmal ist keinmal: Observations on Re-enactment*, in A. Caronia, Jansa, J., Quaranta, D. (a cura di), *RE:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*, Link Editions, Brescia, 2009.

Appadurai, A., *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.

Azuma, H., *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009.

Baudrillard, J., *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, Ann Arbor, Michigan, 1981.

Bartle, R., *Virtual worlds: Why people play*, in «Massively Multiplayer Game Development», 2(2), 2004, pp. 3-18.

Bolter, J. D., Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 1999.

Bowlby, J., *Attachment and Loss: Volume 3. Loss - Sadness and Depression*, Basic Books, New York 1980.

boyd, d., *Why Youth* ❤️ *Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*, in Buckingham, D. (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*, The MIT Press, Cambridge, MA 2007, pp. 119–142.

Bury, R., *Technology, fandom and community in the second media age*, in «Convergence», 23(6), 2017, pp 627-642. <https://doi.org/10.1177/1354856516648084> (ultimo accesso 04.04.2024).

Carey, J., *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Routledge, London-New York, 1989.

Clickl, M.A., *Review of Genre, Reception, and Adaptation in the 'Twilight' Series, by A. Morey*, in «Journal of the Fantastic in the Arts», vol. 24, n. 2 (88), 2013, pp. 317-320. <http://www.jstor.org/stable/24353207> (ultimo accesso 04.04.2024).

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

Driscoll, C., *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, Columbia University Press, New York, 2002.

Fiske, J., *The Cultural Economy of Fandom*, in Lewis, L. A. (ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Routledge, Abingdon, 1992, pp. 30-49.

Goffman, E., *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor Books, New York-London-Toronto, 1959.

- Haig, F., *Guilty Pleasures: Twilight, Snark and Critical Fandom*, in Harman, S. (ed.), *Screening Twilight: Critical Approaches to a Cinematic Phenomenon*, I.B. Tauris 2014.
- Ito, M., Horst, H. A., Bittanti, M., boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J., Robinson, L., *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2009.
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jowett, L., *Sex and The Slayer: A Gender Studies Primer For The Buffy Fan*, Wesleyan University Press, Middletown, CT, 2005.
- Karhulahti, V-M., Välisalo, T., *Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters*, in «Frontiers in Psychology», n. 11, 2020. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427> (ultimo accesso 04.04.2024).
- Lacan, J., *Écrits: A Selection*, Routledge, London-New York, 2020.
- Lewis, L. A. (ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Routledge, London-New York, 1992.
- Turkle, S., *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York, 1995.
- Maffesoli, M., *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism*, in «Mass Society», Sage, London, 1996
- Morey, A. (ed.), *Genre, Reception, and Adaptation in the "Twilight" Series*, Ashgate, Farnham, UK., 2012.
- Wilcox, R., *Why Buffy Matters: The Art of Buffy the Vampire Slayer*, I.B. Tauris, London, 2005.
- Winge, T. M., *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination*, Bloomsbury Publishers, Oxford, 2019.
- Yudkowsky, E., *Harry Potter and the Methods of Rationality*, in «Fanfiction», 28 febbraio 2010. <https://www.fanfiction.net/s/5782108/1/Harry-Potter-and-the-Methods-of-Rationality> (ultimo accesso 04.04.2024).

### **Biografia dell'autrice/ Author's biography**

Kamilia Kard è un'artista e docente nata a Milano. La sua ricerca esplora come l'iperconnettività e le nuove forme di comunicazione online abbiano modificato e influenzato la percezione del corpo umano, della gestualità, dei sentimenti e delle emozioni. Si muove tra diversi media tra cui l'immagine stampata, il videogioco, il sito internet, la stampa 3D, la performance e l'ambiente virtuale. Il suo lavoro è stato esposto in gallerie, festival e istituzioni a livello nazionale e internazionale. È dottoressa in Digital Humanities all'Università di Genova e professoressa di Comunicazione Multimediale e Realtà Virtuali e Paradigmi della Complessità all'Accademia di Belle arti di Brera, Milano.

Kamilia Kard is an artist and scholar born in Milan. Her research explores how hyperconnectivity and new forms of online communication have changed and influenced the perception of the human body, gestures, feelings, and emotions. She works across various media including print, video games, websites, 3D printing, performance, and virtual environments. Her work has been exhibited in galleries, festivals, and institutions nationally and internationally. She holds a Ph.D. in Digital Humanities from the University of Genoa. She is a "Multimedia Communication" and "Virtual Reality and Paradigms of Complexity" professor at the Brera Academy of Fine Arts in Milan.

***Articolo sottoposto a double-blind peer-review***

# **(Meta)morphosis**

## **The giant “bug” in the fashion system**

Michele Varini

*Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano*

### **Abstract**

Molti marchi di moda hanno sperimentato varie incursioni nel mondo dei videogiochi. Un fenomeno interessante, proprio di diverse piattaforme, data la possibilità di personalizzare gli avatar, è la produzione, da parte degli utenti, di outfit personalizzati. Esistono profili in cui questi abiti digitali vengono ri-condivisi, ri-mediati, elaborati, soprattutto su Instagram. Un altro segnale di questa “fertilizzazione incrociata” si trova nelle sfilate di moda ospitate negli ambienti digitali. Utenti e brand sviluppano competenze e pratiche rielaborando gli strumenti delle piattaforme di gioco, ma ancor più i marchi stessi rimediano le proprie produzioni, in un circolo di creazione di immagini che diventa una coproduzione. I paradigmi di consumo/produzione alla base degli oggetti di moda sembrano uscire dalle traiettorie tradizionalmente seguite e studiate. Quali sono i driver del consumo di moda in questo nuovo contesto? Le risposte tradizionalmente fornite dalla sociologia della moda rimangono strumenti validi per interpretare il fenomeno? Per cercare di rispondere a queste domande, si è deciso di adottare un approccio metodologico misto: una netnografia e un’etnografia visuale di queste produzioni medialti potrebbero mirare a ricostruire un immaginario visivo di questo fenomeno, iniziando a fornire alcuni elementi di riflessione, rispetto a contesti medialti sotto molti aspetti affini a un “metaverso”.

Many fashion brands have experimented with forays into the world of videogames. An interesting phenomenon of several platforms, given the possibility of personalizing avatars, is the production, by users, of personalized outfits. There are profiles where these digital dresses are re-shared, re-mediated, processed, especially on Instagram. Another signal of this “cross-fertilization” can be found in the fashion shows hosted in digital environments. Both users and brands develop skills and practices by reworking the tools of the game platform, but even more, brands themselves remediate their own productions, in a circle of imagery creation that becomes a coproduction. The paradigms of consumption/production behind the fashion objects seem to emerge from the trajectories traditionally followed and studied. What are the drivers of fashion consumption in this new context? Are the traditional answers provided by the sociology of fashion valid tools for interpreting the phenomenon? To try to answer these questions, it was decided to adopt a mixed methodological approach: a netnography and a visual ethnography of these media productions could aim to reconstruct a visual imaginary of this phenomenon, starting to provide some elements for reflection, with regard to media contexts similar to that of a “metaverse”.

### **Parole chiave/Key Words**

*Moda digitale; metaverso; co-produzione; immaginari; mixed methods.*

*Digital fashion; metaverse; co-production; imaginaries; mixed methods.*

**DOI: 10.54103/connessioni/22044**

## 1. Introduction

The phenomenon of fashion is a classic object of study in the social sciences, which has been dealt with extensively (Rocamora, Smelik 2016), since the very beginnings of the discipline itself. Fashion is a cultural industry, capable of regulating the relationship between the material and immaterial contents of its products and of speaking to its publics, which in turn are changing, soliciting their desires, and proposing models of behavior (Mora 2009). Fashion, by its very nature, influences and is influenced by society; a society in constant acceleration that is progressively more and more fragmented and unpredictable.

One of the consequences of this acceleration is the increasing demand for products; to meet the pace at which consumer tastes and preferences change, fashion has distorted its traditional rhythms (Crane 2007), modified its communication channels, and explored new forms of production and sales. Fast fashion is one of the most striking examples of this acceleration: low-cost fashion has been able to spread to previously excluded social strata and market segments, “democratizing” itself (Lipovetsky 1989), but as is also widely known from common sense discourse, there is no shortage of side effects. The fashion industry is one of the most polluting in the world (Khurana, Ricchetti 2016), and the “fast” model has played a crucial role in exacerbating the problem. Many voices have been raised in favors of more sustainable fashion, an increasingly common adjective, but also an increasingly opaque one that can be interpreted in many different ways. But sustainability in fashion is difficult to achieve due to the complexity of the textile supply chain, both in terms of the production of tangible goods and intangible content (Mora et al. 2014).

Among the intangible contents that require more sustainable development models is certainly also the sector’s communication, which has profoundly changed in the current media environment. Fashion has always had a communicative component, “we dress for others, not for ourselves” (Crane 2007); these “others” are increasingly interconnected publics (boyd 2010), because fashion, like many other phenomena, has also become mediatized (Rocamora 2013; Rocamora 2017). Social networks have been, and increasingly continue to be, a crucial part of this process: users can produce, rework and disseminate content, becoming in turn producers, no longer just consumers, triggering for the first time bottom-up communicative dynamics, engaging in discourse with mainstream authorities in the field, questioning the unidirectionality of communicative dynamics (Ritzer 2010; Strähle, Grünewald 2017). In addition, the looming

realization of a possible metaverse, increasingly concrete, raises further questions, possibilities and, clearly, challenges and threats to the industry, producers, and consumers.

New paradigms of consumption and production made possible by digital technologies have been affecting the fashion industry for several years, with a further acceleration following and in response to the Covid-19 pandemic crisis. The pandemic situation has brought major changes; fashion is going through a new phase (Amankwah-Amoah et al. 2021; McMaster et al. 2020), not only in communication, but also in the production of goods and imagery (Hansen-Hansen, 2020), using new digital technologies to create and disseminate products. This phenomenon, stimulated by the presence of audiences “literate” in digital codes and languages, is increasingly relevant (Noris et al. 2021), although a clear map has not yet been drawn.

Digitization and fashion are phenomena that have always been closely linked; today, the fashion universe is involved in increasingly sudden changes that affect, as already mentioned, not only communication, but also the dynamics of perception, representation and self-representation, not only of clothing objects, but also of the body. If this phenomenon has been studied above all by considering the dynamics of influence, from celebrity culture to the role of influencers (Nannini 2020; Muniesa, Giménez 2020; Pedroni 2021), passing more recently to virtual influencers (Arsenyan, Mirowska 2021; Mortara, Roberti 2022), today talking about fashion and digital also implies considering increasingly widespread production and consumption practices (Teunissen, Bertola 2018) and, therefore, new modes of representation and self-representation (Mora, Pedroni 2017).

However, the topic of digital fashion does not only encompass cases where the fashion supply chain has exploited digital to empower itself, to become more efficient, to improve (e-commerce, virtual fitting rooms (Yang Shuai, Xing 2019) advertising, etc.): increasingly, digital fashion encompasses phenomena of production, use and consumption of fashion garments in digital contexts, where the materiality of the fashion product has been joined, or entirely replaced, by the “non-cosality” (Han 2022) of the digital.

Among the many directions taken by this evolution, one in particular stands out as particularly pioneering and frontier: video games. The video game world has become a field in which the fashion phenomenon has been able to experiment with some of the potential of new digital contexts (Shivers 2020): many collaborations between fashion brands and video game industries have flourished and multiplied. The world of video games has its own rules,

its own imagery of reference, its own languages, but one of the peculiarities of this world is the “other” physicality it allows. The entry of fashion into this field, with its rules, imagery and aesthetics, raises many questions and considerations, in this “interstitial” space and time, half-way between two increasingly less separable worlds.

The video game universe has a very rich literature, which is part of a very long history of field studies (Gee 2006; Beil et al. 2018). Imaginaries, rules, genre dynamics, specific languages are present in this subculture (Malisi, Suharsono, Setiawan 2017); in recent times, the phenomenon of esports (multiplayer video games, played competitively and professionally) has exploded, also thanks to social networks such as Twitch and live streaming (Sjoblom, Hamari 2017; Schwartz 2017).

Fashion, in its now rather long history, has long had to deal with the problem of being labeled a “frivolous” phenomenon, a field (and, it must be said, an area of research) long left out of the rank of serious matters. In this respect, a similar fate has befallen video games, which to this day, perhaps more than fashion, are still regarded, in the common-sense consciousness and beyond, as a divertissement, a no-brainer pastime. If we go back to the pioneering and, in many respects revolutionary, monographic work that Simmel did on fashion [1895] (Simmel 2015), “frivolity” is one of the characteristics that have distinguished it from its origins. Simmel, linked the aspect of frivolity to the female condition, made of isolation from the public scene, relegated to a society within society, second-class. In this sense, fashion turned out to be a form of pleasurable leisure, albeit linked to the search for a social identity. Likewise, video game activity was practiced by individuals represented, or self-represented, as a subculture, unique in its languages, images and rules, in search of a social identity within both evolving virtual societies (Gee 2006), and a society tout court. The massive spread of video games during the pandemic, however, contributed over time to changing the common opinion about gaming, broadening the interest from the market and the audience of gamers. In public discourse, until very recent years, and despite the spread of highly lucrative gaming-related professions and markets, the industry has never shaken off various prejudices: video games are themselves considered a “frivolous” thing, childish.

Common ground between fashion and the digital environment has been partly addressed in the literature related to marketing and communication (Noris et al. 2021), with a focus on collaborations between major fashion brands and video game entertainment giants. The phenomenon of digital fashion shows carried out online or within “other” media contexts,

has also been the subject of in-depth studies (Rocamora 2017). Today, the existence of an ante litteram “digital fashion”, of digital clothes and accessories, usable and purchasable directly on the platform, designed to be worn by avatars in specific media contexts, is an increasingly concrete reality that presents itself as challenging in many respects.

In recent years, various fashion brands have experimented with forays into the world of gaming, a subculture peculiar for imagery, rules, genre dynamics, languages (Woo 2015). The cases in which this intermingling has taken place are numerous, from the more dated, such as the SIMS (Johnson 2016), one of the longest-running video game titles in this respect, within which there are numerous collaborations with fashion brands of various kinds, from the fast fashion of H&M, to the cosmetics of MAC, to the more glossy brands, including Diesel, Moschino and Gucci. Other instances of well-known video games that have collaborated with likewise high-profile fashion brands are increasingly numerous, especially in recent years: League of Legends, spearheaded by Riot Games, and its collaboration with Louis Vuitton, both digital and, at a later stage, physical, dating back to 2019 (Järvinen 2023); Roblox with Gucci, which has even had a dedicated space within the video game’s media infrastructure now since 2021; Fortnite and Balenciaga, which again in 2021 has created a digital collection for the video game characters, until 2023, which has seen numerous collaborations of this nature, including one between Razer, the famous gaming and hardware brand with Dolce & Gabbana. In short, the video game industry and fashion seem to be increasingly intertwined, but among all these experiences, one in particular, dating back to the past, attracts particular attention, both for the historical moment in which it exploded (the pandemic period) and for some of its peculiar characteristics: Animal Crossing.

*Animal Crossing*, especially in the “New Horizons” edition (2020), is a gaming platform developed by Nintendo for Switch, a “hybrid” game console designed to be enjoyed both on the go and in static mode, connected to a screen. The game is a life simulator (in some respects similar to the experience experienced by the social network Second Life) (Amati, McNeil 2012) where users move and act in a media context with customized avatars. Among the many dynamics present in the video game, two in particular deserve attention:

first, a relevant phenomenon, given the possibility of customizing avatars, is the production by users, but also by digital artists, of customized outfits, often taking inspiration from or emulating iconic collections of major designers. There are profiles where these digital outfits

are re-shared, re-mediated, processed, giving rise to dedicated profiles, especially on Instagram. The platform in question is notoriously the terrain of choice for influencers and all the practices they engage in; it is a place where consumers are transformed, become producers, “prosumers” (Ahluwalia, Miller 2014), breaking the traditionally top-down circle of brand communication (Pedroni 2021).

Second, another sign of cross-fertilization between fashion and digital can be traced in the fashion shows hosted in the medial environment: *Animal Crossing* has hosted fashion shows by various fashion houses (Valentino, GcDs, and Marc Jacobs to name a few), which have created, ad hoc, digital clothes and accessories, usable and purchasable directly on the platform, designed to be worn by avatars in the relevant medial context. These clothes, these skins (Reay, Wanick 2023), commissioned from artists and digital professionals, can be either ex novo creations or reproductions of pre-existing collections.

The paradigms of consumption, production and the very creativity behind fashion objects seem to break out of traditionally followed and studied trajectories, following new and unpredictable directions and exploiting tools hitherto alien to the fashion supply chain and its narratives. One of the objectives of the present study is to explore this new reality: what are the drivers to fashion consumption in this new context? Are the traditional answers provided by the sociology of fashion valid tools for reading the phenomenon? How are products perceived, their artistic value? What role do skills and creativity play in the reproduction/creation of fashion objects with these digital tools? What are the innovations and threats to the creative and production chain?

The fashion supply chain, material and artistic, is engaged in a strong change; the possibilities are many (sustainability, customization, etc.), and many are the threats (artistic value of the fashion product, professionalization of creatives, etc.). The present work could help to reconstruct the creativity and the visual imagery of this fashion co-production and consumption in a media context, a hypothetical “metaverse”.

The very concept of the metaverse, which has only recently entered the language of common sense, is something that fashion has dealt with in the past only in fantasy and science fiction imagination (Alcantara, Michalack 2023). Fashion, as already mentioned, since its origins has been inextricably linked with the rise of consumer society, and has followed its changes, sometimes permitting us to understand them, sometimes anticipating some of their

dynamics. The test faced by the analytical tools developed by this thriving stream of studies is even more challenging and interesting by now finding themselves engaged in this post-society, where the very materiality of objects, one of the cornerstones of fashion as such, is a post-materiality, completely re-discussed and re-mediated. The literature offered by fashion sociology and fashion studies for years has focused on this intertwining, between digital and fashion, but only recently, and to a rather small extent, has it begun to explore digital fashion as such. For a long time, studies have focused on possible collaborations and synergies between these two worlds, but not on their hybridization, their intermingling, and the present work, among its various intents, tries to get as close as possible to this new dimension. This theater is a challenge for many fields of study, both theoretical and conceptual, but for the sociology of fashion it could be a revolutionary possibility, capable of laying the groundwork for new methodological ideas.

This research aims to explore this sphere, which moves between on and offline and makes even these distinctions obsolete and of little significance on a hermeneutic level, seeking an approach that is as holistic as possible.

## **2. Animal Crossing: New Horizons. A brief description**

*Animal Crossing* is a popular life simulation video game series created by Nintendo. The series debuted in 2001 with the release of *Animal Crossing* for Nintendo 64 in Japan. Since then, several games in the series have been released on various Nintendo consoles, including GameCube, Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS, Wii U and Nintendo Switch. The game that is the subject of this article, *Animal Crossing: New Horizons* was one of the most successful titles and one of the most played video games in the saga (Benti, Stadtmann 2022). The gameplay of *Animal Crossing* revolves around the player character, who moves to a new city inhabited by anthropomorphic animals. The game takes place in real time, following the same clock and calendar as the real world. This real-time aspect is an important feature of the series, as it influences the events, seasons and activities of the game. Among the key elements of the *Animal Crossing* series are certain “collecting” activities, such as fishing and collecting fossils, but above all, especially in more recent editions, the social dimension of the game, which emerged prominently during the pandemic period. A further phenomenon related to the pandemic period was also the change in the typical users of the game, noting a marked increase in the average age of

players, who began to use the platform as a form of escapism, as a kind of synthetic society in response to isolation (Comerford 2021; Pearce et al. 2022). Within this life simulator, the relational dimension has become crucial, as has that of consumption, including aesthetic or fashion, along with peculiar dynamics of class distinction (Rao, Xie 2023). The reason that brought attention to the platform, apart from the aforementioned possibility of bottom-up production of fashion objects and accessories, was also the 'social' nature of the consumption of these goods, the simulated world of *Animal Crossing* being characterised not only by interaction with machine-controlled characters, but also with other real users (Lazzeretti, Gatti 2023).

### 3. Methodology

In order to address a field such as this, which moves between online and offline, making even these distinctions obsolete and insignificant on the hermeneutic level, we have chosen to use two techniques of inquiry: visual ethnography and digital ethnography (or netnography) (Kozinets 2015; Morais et al. 2020). The choice of these approaches, in addition to coping with certain intrinsic characteristics of the object of study, is oriented by the desire to be as faithful as possible to the very nature of what we want to investigate: this new form of consumption and production transcends the sensoriality to which we are accustomed, concentrating and coagulating preponderantly on the visual component, taken to the extreme (Pink 2007, 2008; Rose 2016).

Approaching a theater as boundless as digital and social media is a daunting task for the social sciences; extra caution and attention is required, which is not always sufficient. To find our way through this magnum sea of data and images, we chose to start with an Instagram profile, "Animalcrossingfashionarchive", a repository of content produced by digital artist Kara Chung, a digital artist specialized in the creation of digital clothes that boasts collaborations with major fashion houses and major players in the fashion industry (just to name one, Vogue). Starting with the followers of this profile, they proceeded to sample users who use Instagram for the same purpose (re-sharing outfits produced on *Animal Crossing*), until semantic saturation was reached, that is, until sampling followers of followers stopped obtaining new samples.

Once the dataset was constructed, we proceeded with a graphic content analysis, a visual ethnography, with a twofold purpose:

- “defining” in meaningful clusters the images, with a focus on both those inspired by or copied from real existing objects and those that are genuinely new, constructed from the creativity and imagination of users;

- obtain information inherent to stylistic and aesthetic choices and find recurrences/dissonances from mainstream fashion imagery.

The approach is intended to be a mixed one, with the intention of being as faithful as possible to the peculiarities of the field of study, video games and fashion, both in their current form devoted strongly to visual and, of course, digital dimensions. The dichotomy in question, visual and digital, is not limited only to this dimension; in fact, as mentioned above, the object of research straddles two different materialities (Han 2022), between two worlds that are increasingly intertwined in paths that are difficult to decipher.

#### 4. Data observation

From the visual data collection carried out, the phenomenon that emerges most clearly is that users’ productions, these digital outfits, respond predominantly to an imitative dynamic. Despite the fact that the platform enables creative practices that are totally free from the limits inherent in practical skills or mere materiality, users prefer, and prefer in the majority, emulative productions of real fashion products.

It would seem, therefore, that we are witnessing a paradigm shift: fashion, in the materiality to which we have always been accustomed, is linked to ostentatious dimensions, class differentiation, social status, as well as issues of self-representation, identification, self-expression. In this specific context, economic status can no longer have the same value, as these digital objects have no quantifiable economic cost. Apparently, a shift to another paradigm would seem to be taking place within this community of avid fans, where the preponderant status in fashion consumption is



Fig. 01. Photograph from the Instagram profile, Animal Crossing digital outfit #07 (2023)

of a cultural nature, intertwined with a baggage of abilities and skills in the game, an interweaving of competences from both universes of meanings in question.

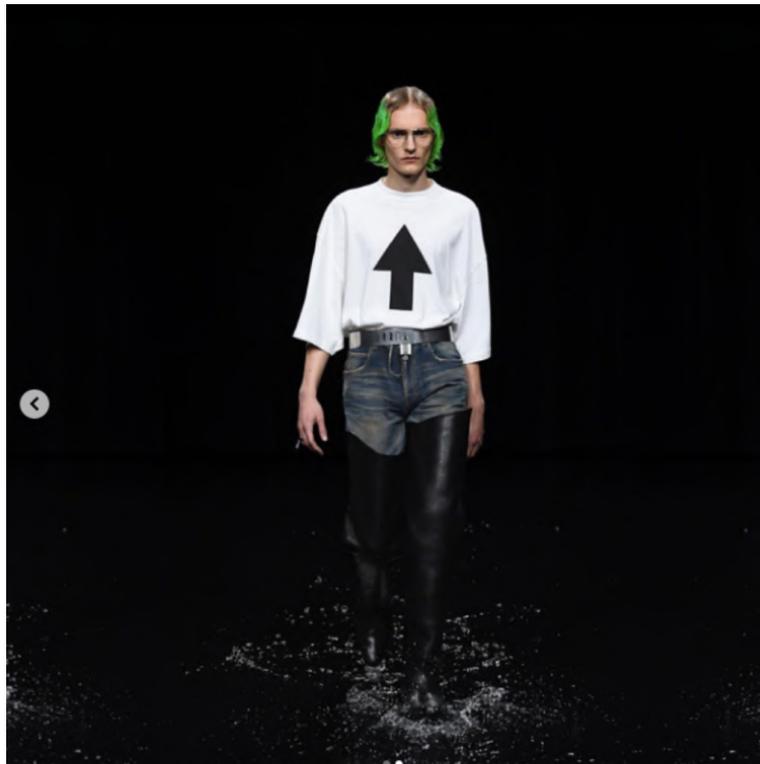


Fig. 02. Photogram from the Instagram profile #07, real life version (2023)

The images in this paper show some examples from the sampled images collected that are particularly effective in describing the phenomenon described: Fig. 01 and Fig. 02 (like all the alters) come from the profile of follower Kara Chung, used as a gateway in the sampling (the data has been anonymised for reasons of research ethics), and represent just a few of the many images that respond to this same logic. This phenomenon, with various nuances and typicality, recurs in many cases, as in the following example (Fig. 3-4).



Fig. 03. Photogram from the Instagram profile #087, Animal Crossing digital outfit (2023)

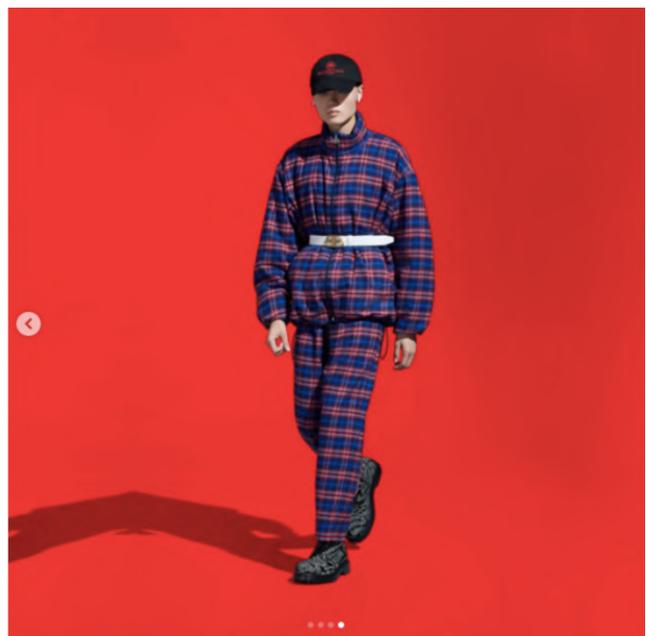


Fig. 04. Photogram from the Instagram profile #087, real life version (2023)

As is rather obvious, it is self-evident that the users in question tried to emulate products of a famous brand (in the cases in question, shown in Fig. 01, Fig.02, Fig. 03 and Fig. 04, Balenciaga), in the first of the two cases trying to emulate, according to the peculiar aesthetics of *Animal Crossing*, even the physical characteristics of the model who wore the original version of the garment.

Drawing insights from this research, it is worth noting that the results, while significant, cannot be considered fully representative due to the constantly evolving and unrestricted nature of the data on the platform under scrutiny (Figg. 5-6).



Fig. 05. Photograph from the Instagram profile #012, *Animal Crossing* digital outfit (2023)

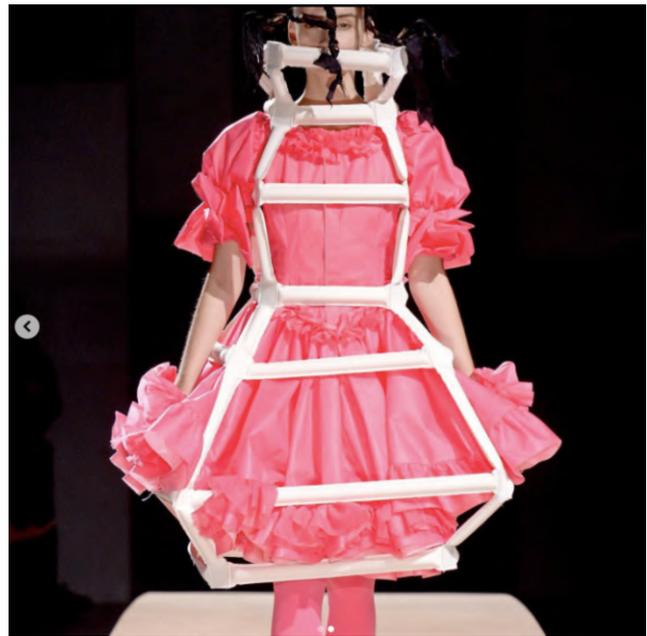


Fig. 06. Photograph from the Instagram profile #012, real life version (2023)

In spite of *Animal Crossing's* characteristic aesthetic codes, which do not allow for the sexualisation of bodies (sometimes they are not even fully anthropomorphic), the physical attributes of models and gender are often replicated within these fan-based productions.

In this particular context, it would seem, in conclusion, that the dimension of fashion consumption, while under-going transformations in its economic and physical aspects, remains an activity accessible to a restricted elite with specific cognitive and cultural backgrounds, putting economic capital in the background, at least in a direct way.

Therefore, it appears that the fashion item in question is changing and increasingly taking on a cultural significance for a subset of highly socialized users who ingeniously utilize the gaming platform's potential to give life to clothing and carve out spaces that are only accessible to

those who are able to comprehend entirely their cultural significance. By re-mediating these contents on other social sharing platforms that also encourage this kind of consumption (due to their social dimension), they effectively build a bridge between the virtual and physical worlds and bring traditional drivers of fashion consumption, primarily of an elitist nature, into the digital context. In the end, the democratization potential seen in digital fashion appears to be mostly dormant, as though it has been supplanted by more powerful forces that are flexible enough to adapt to new platforms. Although these tools provide users with access to high-end fashion products that they would not normally have, they also bring with them a shift in the mechanisms of elitism, exclusion, and in-group out-group dynamics from traditional physical, economic, and material boundaries to ones that are primarily based in cultural differences.

## Conclusions

From the results observed from this research, which, it should be specified, cannot be said to be representative given the changing and boundless nature of the data on the platform in question, one practice emerges extremely conspicuously: the vast majority of productions of this nature, of these “objects-non-objects” of digital fashion are emulations of fashion collections (especially high fashion). Despite the fact that *Animal Crossing’s* aesthetic codes do not include sexualized bodies or bodies meeting stereotypes of beauty typical of mainstream fashion, the physical features of models are also often reproduced on the platform. Under these conditions then, the dimension of fashion consumption, while changing in many of the aspects related to the economic and, indeed, bodily dimensions, remains a practice accessible only to a reduced élite with a specific cognitive and cultural background. It would indeed seem to see the dimension of the fashion object as a cultural object becoming preeminent in this type of use, with a niche of very socialized users in this field coming together, creatively using the possibilities brought into play by the game platform not only to create the objects, but also to carve out spaces for sharing them, both within the game and outside, by precisely re-mediating this content on other social sharing platforms. The democratizing potential of digital fashion would seem, once again, to remain latent; the phenomenon enables the most diverse users to access high-fashion products, but the elitist mechanism of exclusion, of in-group and out-group formation, is released from traditional material, physical and economic limitations, to become in turn a barrier of a primarily cultural nature. It would appear to be a

multifaceted phenomenon, where various instances and dynamics are layered, where apparently some real needs are transported to another dimension (Benti, Stadtmann, 2021), in a different form of sociality that increasingly overlaps and intertwines with the physical one.

## References

Ahluwalia, P., Miller, T., *The prosumer*, *Social Identities*, 20(4-5), 2014, pp. 259-261.

Alcantara, A. C., Michalack, D. L., *The metaverse narrative in the matrix resurrections: A semi-otic analysis through costumes*, Springer, Bern, 2023.

Amankwah-Amoah, J., Khan, Z., Wood, G., Knight, G., *COVID-19 and digitalization: The great acceleration*, in «Journal of Business Research», vol. 136, 2021, pp. 602-611.

Amati, M., McNeill, M., *Learning from and through Virtual Worlds: a Pilot Study of Second Life*, in «Journal for Education in the Built Environment», 7(1), 2012, pp. 39-55.

Arsenyan, J., Mirowska, A., *Almost Human? comparative case study on the social media presence of virtual influencers*, in «International Journal of Human - Computer Studies», vol. 155, 2021.

Beil, B., Hensel, T., Rauscher, A., *Game Studies*, Springer VS Wiesbaden, Berlin, 2018.

Benti, B. S., Stadtmann, G., *Animal Crossing: New Horizons meets “Maslow’s pyramid”*, in «Human Behavior and Emerging Technologies», 3(5), 2021, pp. 1172–1179.

Benti, B. S., Stadtmann, G. (2022) *B/Orders in motion in the video game industry: An analysis based on Animal Crossing: New Horizons*, in «Human Behavior and Emerging Technologies», 2022, pp.1-7.

Comerford, C. (2021). *Coconuts, Custom-Play & COVID-19: Social Isolation, Serious Leisure and Personas in Animal Crossing: New Horizons*, in «Persona Studies», 6(2), 2021, pp. 101–117.

Crane, D., *Questioni di moda. Classe, genere e identità nell’abbigliamento*, FrancoAngeli, Milano, 2007.

Gee, J.P., *Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form*, in «Games and Culture», 1(1), 2006, pp. 58–61.

Han, B., *Non-things: Upheaval in the Lifeworld*, John Wiley and Sons, Hoboken, New Jersey, 2022.

Hansen-Hansen, E., *User-generated fashion imagery: Sisters are doing it for themselves*, in *Proceedings of the 22nd DMI: Academic Design Management Conference: Impact the Future by Design*, 2020, pp. 10-77.

Järvinen, L., *Understanding luxury fashion and video game collaborations: Luxury skins in online games—Case League of Legends*, 2023

Johnson, P., *Virtual fashion as an industry: Making the world look better one avatar at a time*, in *Handbook on 3D3C Platforms: Applications and Tools for Three Dimensional Systems for Community, Creation and Commerce*, 2016, pp. 487-507.

- Khurana, K., Ricchetti, M., *Two decades of sustainable supply chain management in the fashion business, an appraisal*, in «Journal of Fashion Marketing and Management», vol. 20, 2016, pp. 89-104.
- Kozinets, R., *Netnography: redefined* (second edition), Sage, London, 2015.
- Lazzeretti, C., Gatti, M. C. (2023), *Dialogic interaction between player and non-player characters in animal crossing*, in *Language and Dialogue*, 13(1), 2023, pp. 81–102.
- Lipovetsky, G., *L'impero dell'effimero: la moda nelle società moderne*, Garzanti, Milano, 1989.
- Malisi, S., Suharsono, Setiawan, S., *Language and Identity in Online Gamer Community*, in «Journal of English Language and Literature» V. 8, n. 1, 2017.
- McMaster, M., Nettleton, C., Tom, C., Xu, B., Cao, C., Qiao P., *Risk Management: Rethinking Fashion Supply Chain Management for Multinational Corporations in Light of the COVID-19 Outbreak*, in «Journal of Risk and Financial Management», vol. 13, n. 8, 2020, p. 173.
- Mora, E. *Fare moda. Esperienze di produzione e consumo*, Bruno Mondadori, Milano, 2009.
- Mora, E., *Introduction to Crane D.*, in Crane, D., *Questioni di moda. Classe, genere e identità nell'abbigliamento*, FrancoAngeli, Milano, 2009.
- Mora, E., Noia E., Turrini, V. (2019), *Practice Theories and the "Circuit of Culture": Integrating Approaches for Studying Material Culture*, in «Sociologica», 13(3), 2019, pp. 59-86.
- Mora, E., Pedroni, M. (2017), *New Frontiers of the Fashion Imaginary*, in Mora, E., Pedroni, M. (a cura di), *Fashion Tales. Feeding the Imaginary*, Springer, Bern, 2017.
- Mora E., Pedroni, M. (2017), *New Frontiers of the Fashion Imaginary*, in Mora E., Pedroni M. (a cura di), *Fashion Tales. Feeding the Imaginary*, Springer, Bern, pp. 13-25
- Mora, E., Rocamora, A., Volonté, P. (2014), *On the issue of sustainability in fashion studies*, in «International Journal of Fashion Studies», vol. 1, n. 2.
- Morais, G.M., Santos, V.F., Gonçalves, C.A., *Netnography: Origins, Foundations, Evolution and Axiological and Methodological Developments and Trends*, in «The Qualitative Report», vol. 25, n. 2, 2020, pp. 441-455.
- Mortara, A., Roberti, G., *Nuove forme di celebrità: il ruolo dei virtual influencer*, in D'Aloia, A., Pedroni, M. (a cura di), *I Media e la Moda. Dal cinema ai social Network*, Carocci Editore, Roma, 2022.
- Muniesa, R.L., Giménez, C.G., *The importance of the loyalty of fashion brands through digital marketing*, in «Journal of Spatial and Organizational Dynamics», vol. VIII, n. 3, 2020, pp. 230-243.
- Nannini, V., *Fashion consumption in digital media: Multiple practices and new identities*, in «Fashion, Style & Popular Culture», vol. 7, n. 4, 2020, pp. 519-537.
- Noris, A., Nobile, T.H., Kalbaska, N., Cantoni, L. (2021), *Digital Fashion: A systematic literature review. A perspective on marketing and communication*, in «Journal of Global Fashion Marketing», vol. 12, n. 1, 2021, pp. 32-46.

- Pearce, K. E., Yip, J., Lee, J. H., Martinez, J. J., Windleharth, T. W., Li, Q., Bhattacharya, A., “*I need to just have a couple of White claws and play animal crossing tonight*”: Parents coping with video games during the COVID-19 pandemic, in «Psychology of Popular Media», 11(3), 2021, pp. 324-332.
- Pedroni, M., *Di lotta e di governo. I digital fashion influencer e l’immaginario di moda*, in «Echo. Rivista interdisciplinare di comunicazione», n. 3, 2021, pp. 42-53.
- Pink, S., *Doing Visual Ethnography* (second edition), Sage, London, 2007.
- Pink, S., *Mobilising Visual Ethnography: Making Routes, Making Place and Making Images*, in «Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research», 9(3), Art. 36, 2008.
- Rao, Y., Xie, J. (2023). *Digital distinction: class as mediated dispositions in China’s Animal Crossing fever*, in «Chinese Journal of Communication», 2021, pp. 1-18.
- Reay, E., Wanick V., *Skins in the Game: Fashion Branding and Commercial Video Games*, in Bazaki, E., Wanick, V. (eds), *Reinventing Fashion Retailing. Palgrave Studies in Practice: Global Fashion Brand Management*, Palgrave Macmillan, Cham, 2023.
- Ritzer, G. (2010), *Focusing on the Prosumer. On Correcting an Error in the History of Social Theory*, in Blättel-Mink, B., Hellmann, KU. (eds), *Prosumer Revisited*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010, pp. 61-79.
- Rocamora, A., *New Fashion Times: Fashion and Digital Media*, in *The Handbook of Fashion Studies*, Bloomsbury, London, 2013.
- Rocamora, A., *Mediatization and Digital Media in the Field of Fashion*, in «Fashion Theory», vol. 21, n. 5, 2017, pp. 505-522.
- Rocamora, A., Smelik, A. (eds.), *Thinking Through Fashion. A Guide to Key Theorists*, I.B.Tauris, London-New York, 2016.
- Rose, G. (2016), *Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials*, Ed. 4, Sage, London.
- Simmel, G., (1895), *La moda*, Mimesis, Milano, 2015 [1895].
- Sjoblom, M., Hamari, J., *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*, in «Computers in Human Behavior», n. 75, 2017, pp. 985-996.
- Strähle, J., Grünewald, AK., *The Prosumer Concept in Fashion Retail: Potentials and Limitations*, in Strähle, J. (eds), *Green Fashion Retail. Springer Series in Fashion Business*, Springer, Singapore, 2017.
- Teunissen, J., Bertola P. (2018), *Fashion 4.0. Innovating Fashion Industry Through Digital Transformation*, in «Research Journal of Textile and Apparel», 22(4), 2018, p. 352-369.

Woo, B. (2015), *Nerds, Geeks, Gamers, and Fans. Doing Subculture on the Edge of the Mainstream*, in Dhoest, A., Malliet, S., Haers, J., Segaert, B. (eds.), *The Borders of Subculture. Resistance and the Mainstream*, Routledge, London-New York, 2015.

Yang, Shuai Y., Xing, G., *Try It On! Contingency Effects of Virtual Fitting Rooms*, in «Journal of Management Information Systems», vol. 36, n. 3, 2019, pp. 789-822.

### ***Biografia dell'autore/ Author's biography***

Michele Varini, dottorando in Sociologia, Organizzazioni, Culture (XXXVII Ciclo) presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Attualmente si occupa di ricerca sui temi della moda digitale, principalmente sui fenomeni di ibridazione tra il mondo delle produzioni di moda e quello video ludico. Collaboratore del centro studi ModaCult, i suoi interessi di ricerca principali sono la digitalizzazione, la moda digitale, nuove forme di produzione e consumo, post umanesimo.

Michele Varini, PhD student in Sociology, Organizations, Cultures (XXXVII cycle), at the Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan. He currently carries out research on digital fashion issues, mainly on the hybridizations between the world of gaming and that of fashion production. Collaborator of the ModaCult study center, interested in the phenomena of digitization, digital fashion, new forms of production and consumption, post humanism.

***Articolo sottoposto a double-blind peer-review***

# Per una laboratorialità artistica dei media locativi: il caso Karosta

Paolo Berti

*Sapienza Università di Roma*

## Abstract

A partire dagli anni Novanta del secolo scorso, l'era dei media mobili e dei dispositivi portatili di geolocalizzazione ha introdotto un nuovo approccio alla digitalizzazione dello spazio e alla sua rappresentazione in tempo reale, permettendo di includere la fisicità performativa dell'artista come elemento di un sistema complesso e situato. L'articolo propone un'indagine del Locative Media Workshop tenuto a Karosta, una piccola località lettone sul mar Baltico, nell'estate del 2003. Attraverso questo primo workshop, la tendenza creativa dei locative media pone le sue basi su pratiche collaborative nello spazio pubblico. Nel testo, oltre a ricostruire la messa in opera dell'evento negli ambienti del RIXC Center for New Media Culture di Riga, si pone l'attenzione su come un tale agire laboratoriale, esplorativo e partecipato, segnerà un'evoluzione sostanziale rispetto a precedenti forme di media art che hanno fatto uso delle reti.

Since the early 1990s, the advent of mobile media and portable geolocation devices has introduced a new approach to the digitization of space and its real-time representation. This development has enabled artists to incorporate their physical performance into a complex and situated system. The paper presents an investigation of the Locative Media Workshop, held in Karosta, a small Latvian town on the Baltic Sea, in the summer of 2003. The first workshop established the creative trend of locative media, which is based on collaborative practices in public space. The text reconstructs the execution of the event at the RIXC Center for New Media Culture in Riga. It also focuses on how this laboratory-based, exploratory, and participatory approach marked a significant evolution from earlier forms of networked media art.

## Parole chiave/Key Words

*Locative media, arte-scienza, società delle reti, mapping, arte pubblica.*

*Locative media, artscience labs, networks, participatory mapping, public art.*

**DOI: 10.54103/conessioni/22046**

## 1. Nuovi media e nuove forme laboratoriali situate

La parola “workshop” ha assunto nel nostro linguaggio una larga serie di sfumature, dall’attuale sapore di formazione ed educazione fino al ricordo delle officine medievali, un tracciamento storico che percorre i laboratori dal XVI secolo fino all’appropriazione manifatturiera dello spazio nella rivoluzione industriale (Wershler et al. 2022). Lo scenario di secondo Novecento ha diversamente aperto le porte al lavoro digitale e, con sé, a una maggiore fluttuazione dell’arte nel contesto, specialmente attraverso le forme più astratte di new media art, in cui l’incontro tra elettronica e semiotica avrebbe messo in discussione le mura dei luoghi dove si faceva sperimentazione attiva. Alla fine degli anni Novanta, l’avvento di internet su larga scala sentenzia il “picco infrastrutturale” del rapporto tra arte e telecomunicazioni, sebbene in un clima di iniziale indifferenza da parte delle grandi istituzioni artistiche, perlopiù indecise se considerarlo un effettivo risultato delle guerriglie concettuali o semplicemente una sottocultura in cerca di riconoscimento (Quaranta 2013). Ad ogni modo, ciò che qui preme rimarcare non è il noto processo di accettazione di internet all’interno del sistema artistico, quanto la necessità – al tempo sottovalutata ma già robusta –, di un disfacimento dei limiti spaziali di produzione, e dunque di un allargamento nello spazio pubblico inteso come spazio di contestazione (Coyne 2010; Dragona 2016; Brantner et al. 2021). Seppur rimarcandone la partecipazione al network, la dimensione dell’artista che sperimenta con internet nei modi di “ogni artista, nel suo studio, davanti al proprio computer” si è dimostrata fuorviante: la net art storica proponeva già una spinta all’abbandono della dimensione conclusa, dei laboratori di ricerca prima, degli *hacker-space* e dei media lab poi, e infine delle proprie abitazioni, affinché si potesse superare la soglia e disperdersi all’esterno. Ciò è fin da subito raccolto anche da chi si dedicava alle apparentemente più distanti soluzioni incentrate su browser, come Heat Bunting (si vedano almeno *Kings X Phone-In* del 1994 e *BorderXing Guide* del 2001) o 0100101110101101.org (la sezione Vopos in *Life Sharing*, 2001), creando un ponte con la tradizione fenomenologica della performance e della body art (Greene 2004). Tuttavia, differenti produzioni di spazio sorgeranno soprattutto a partire dall’introduzione dei cosiddetti locative media e nell’approccio maturo a quell’*ubiquitous computing* di cui, da qualche anno, parlava Mark Weiser<sup>1</sup>. La rimozione della *selective availability* sul Global Positioning System, decisa dal governo americano per il maggio del 2000 e la conseguente disponibilità all’intero settore civile, darà modo ai processi digitali della media art di tracciarsi nella concreta realtà circostante, di situarsi e “informatizzarsi” nello spazio esterno

(Townsend 2006; McGarrigle 2014; Varnelis, Friedberg 2008). Il mercato di navigatori, wireless network locali e palmari dotati di connettività mobile cellulare (GPRS) sorgerà contestualmente. Su queste basi, la letteratura artistica ha fin da subito individuato l'evoluzione della tendenza dei locative media (Hemment 2006; Tuters, Varnelis 2006), testimoniando nel contempo l'assoluta refrattarietà alle strategie espositive. Come scrive Christiane Paul:

The form of new media art that is both most alien to the museum context and best exemplifies the idea of the museum without walls is mobile or locative media art – art that has been created for networked devices such as smartphones or incorporates “wearables” such as clothing or accessories equipped with sensors or microprocessors; or makes use of the global positioning system (GPS) and wireless networks in order to deliver content specific to a location [...]. Some mobile or locative media projects require leaving the museum space behind and moving into public space (Paul 2012, pp. 171-172).

L'inconciliabilità con le pareti non riguardava però solo quelle del museo o della galleria, legate alla sua esposizione (Graham 2004), ma anche del laboratorio. D'altra parte, già da tempo era in atto un processo di revisione interdisciplinare delle pratiche di costituzione dell'arte digitale, giungendo a tale nuova condizione come ulteriore banco di prova per sviscerare il ruolo di una *laboratory life* (Latour, Woolgar 1979) tra arte e scienza come parte attiva di costruzione del modello: chi, come e dove si producono opere mediali che si connotano per la loro dispersione nello spazio e tra diversi agenti e collettività? Dove possono sorgere luoghi di collaudo per una spazialità tanto dilatata? E come, in tali spazi, la connotazione artistica dovrebbe imporsi rispetto ai normali processi di ricerca e sviluppo di scienziati, ingegneri e industrie della telecomunicazione?

I dispositivi di navigazione satellitare, la condivisione in tempo reale di territorio “geotaggato” e la spinta su progetti *open source* aprono a nuove ideazioni collaborative, talvolta ludiche (come i *geocachers*), talvolta mosse da un'indole esplorativa e compilativa. Il volontarismo dei *mappers* del database libero OpenStreetMaps è un esempio classico in questo senso. Fondato da Steve Coast nel 2004 sulle spalle di un precedente progetto, Free the Postcode, dalle tinte ben connotate nell'attivismo “deterritorializzante”, si chiedeva a persone comuni dotate di ricevitori GPS di sottoporre le tracciate dei propri apparecchi al fine di creare mappe *postcode-to-location* (McConchie 2015). Dal claim libertario “free the code” al nuovo “free the postcode” l'oggetto della rivendicazione elettronica stava mutando, di fatto disancorandosi in uno spazio ibrido diffuso. I riferimenti subivano anch'essi un'ibridazione: le trattazioni culturali sulla reattività dal basso alla società del controllo (Deleuze), la produzione di

spazio di scuola marxista (LeFebvre), le tattiche di decondizionamento geografico (Debord), stavano scivolando in una trasformazione tecnologica collettiva. Il luogo del gesto performativo lasciava gli spazi chiusi della sperimentazione per apparentarsi ai cosiddetti *living labs* (Arrigoni, 2013) – se non altro nella loro formulazione resa nota da William J. Mitchell al MIT Media Lab, di cui gli artisti locativi certamente conoscevano le pionieristiche pubblicazioni in materia di digitalizzazione dello spazio urbano, come *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn* (1996), o la più recente, maggiormente integrata nello scenario di *ubiquitous computing*, *Me++: The Cyborg Self and the Networked City* (2003)<sup>2</sup>.

Se «workshops and hackathons are the most typical event-formats in labs [because] they engender opportunities to collaboratively and informally work around creative ideas, and generate prototypes thanks to their intense and concentrated structure» (Arrigoni, Schofield 2015, p. 31), la volontà dei primi artisti consiste essenzialmente nel rendere diffusa e geomedata questa struttura esperienziale. Da questo punto di vista, è necessario che il processo di produzione della conoscenza venga aperto a prescindere dalla professionalizzazione, costituendo un peculiare collegamento «between civic or urban hacking and processes of “open innovation” and “living labs”» (De Waal, De Lange 2019, p. 9; si veda anche Baccarne et al. 2014). Il quadro prende forma nel maggio 2003 quando, all'interno di una configurazione già totalmente artistica quale l'Art+Communication Festival al RIXC Centre for New Media Culture di Riga, Karlis Kalnins propone il termine locative media per la prima volta, nelle caratteristiche di una nuova «tentative category for new media art that sought to explore the intersection of the virtual space of the Internet with the physical space of the urban (or non-urban) environment» (Smite, Tuters 2005)<sup>3</sup>. Se dal punto di vista estetico la situazione è variegata (chi tenta di validare artisticamente la mappa elettronica e il GPS equiparandoli al rapporto tra pennello e tela, come Hement (2006); chi rimanda a una tradizione post-psicogeografica del camminare come prassi critica; chi più prosaicamente recupera la recente tradizione della Net Art), dal punto di vista dello statuto Kalnins è molto chiaro: con locative media si intendono sia quei contenuti digitali legati a un luogo specifico, sia il sistema che li produce, esclusivo di una matrice artistico-creativa. Quest'ultimo aspetto, in particolare, pone un'interessante differenziazione rispetto alla definizione di *locative-based services*, servizi digitali che utilizzano i dati di geolocalizzazione per fornire funzionalità personalizzate agli utenti, invece oggetto di interesse commerciale da parte

delle grandi aziende di telecomunicazione (Hewlett-Packard o Siemens, ad esempio, come in Cornell, Varnelis 2011; Gordon, de Souza e Silva 2011).

In uscita dal blocco sovietico, la Lettonia si trova in una fase di improvvisa espansione tecnologica. Un contesto in cui si aprono le attività di *networking* del RIXC: parte del NICE (Nordic, Baltic and North East European network), fondato a partire dal laboratorio indipendente di cultura e musica elettronica E-Lab, avviato nel 1996 come media lab alternativo sia al vecchio scenario di *secluded media* sovietico, sia alle nuove strutture di un sistema artistico eccessivamente “curato” promosso dai Soros Centers for Contemporary Art dopo la caduta dell’Unione (Smite 2012 e 2013). La scelta di ragionare per la prima volta di arte locativa attraverso dei workshop e delle sessioni esplorative extraurbane è in effetti sintomatica: oltre a preservare una continuità col sistema aperto dei festival, si pone anche come prassi di critica radicale del territorio, scambiando pratiche di relazione *living lab* con le comunità locali. Sotto la denominazione Locative Media Workshop si concretizzano le prime trattazioni del RIXC - inizialmente sviluppate sulla mailing list del centro. L’esplorazione sarà sia pratica (testare ricevitori e nuova strumentazione nel suo habitat, cioè il mondo esterno) che teorica (l’imprevedibilità che ne consegue), chiamando forse per la prima volta una tendenza di new media art a rispondere in maniera tanto programmatica a una prassi fondativa di laboratorialità esterna. La volontà è quella di rifarsi a una sorta di “workshop totale” spinto dai media mobili, antenne wireless, sensori e ricevitori di localizzazione, rilanciando una poetica non troppo dissimile da quanto proponeva Bruno Latour in *Give Me a Laboratory and I Will Raise the World* (1983): la necessità finale del concetto-laboratorio sarebbe quella di esternalizzarsi da sé, superando le categorie di interno/esterno (e di micro/macro), senza venire meno alle conclusioni sperimentali che gli sono proprie. In una sintesi provocatoria, «if this means transforming society into a vast laboratory, then do it» (1983, p. 166; citato in Wershler et al. 2022, pp. 6-7), comprensibilmente si sarebbero toccate le corde del paradosso avanguardista che giace alle fondamenta della media art.

Di per sé, le pratiche laboratoriali tra arte e scienza in spazio aperto non sono una novità, non lo sono per la cultura *do-it-yourself* che a lungo ha informato la fase di stabilizzazione dei networked media negli anni Novanta, e non lo sono per il sistema artistico istituzionale, citando almeno la celebre mostra *Laboratorium*, curata nel 1999 ad Anversa da Hans Ulrich Obrist e Barbara Vanderlinden, che si estendeva sulla topografia di un’intera città<sup>4</sup>. Ciò che appare come

una novità è piuttosto la forza con cui un'intera tendenza di new media art si autoafferma a partire da un workshop *open air* come meccanismo di test delle proprie connotazioni teoriche.

## 2. Un workshop nella Zona

Il workshop prende forma nei giorni tra il 16 e il 26 luglio 2003. In appena tre mesi si arriva all'evento passando dalle formulazioni dell'Art+Communication Festival alla nascita della mailing list sul server personale di Jaanis Garancs del RIXC (db.x-i.net, oggi offline)<sup>5</sup>, in cui si evidenziano i principi di fondo e una chiara pressione nel voler al più presto sistematizzare il contesto. Organizzato dal RIXC all'interno di un contenitore sulla "media architecture", e in collaborazione con Marc Tuters e Kalnins (a loro volta già parte di un progetto di mapping collaborativo noto come GPster), si avviano le attività di quella che i partecipanti chiamavano, giocando sull'idea trasvalutativa delle coordinate, "Longitude 21.00, Latitude 56.55". La localizzazione rispondeva al quartier generale del workshop: il K@2 Center for Culture and Information, nelle stanze dell'Admiral's Building di Karosta, una piccola località sulla costa lettone occidentale, a una decina di chilometri dal centro di Liepāja. La scelta è curiosa e le motivazioni quantomeno interessanti, come appare dalle comunicazioni tra artisti sulla mailing list (Zeffiro 2012)<sup>6</sup>.

La preferenza di Karosta risponde a diverse traiettorie tipiche della tendenza, prima di tutte la volontà di fuggire dai "centri" e dai circuiti di mercato, per perdersi nella geografia sconfinata dei luoghi periferici. Se il circuito laboratoriale poteva essere espanso localizzandosi nello spazio fisico di ogni parte del mondo, la proposta degli artisti sembra quella di voler estremizzare ogni possibilità: raggiungere "luoghi lontanissimi", altrimenti oscuri e marginali. Naturalmente, ciò partecipa all'ideazione fondante dei locative media, vale a dire lo scontro tra un mondo "già digitalmente mappato" – quindi trasparente – e il permanere delle specificità locali, che a tali condizioni tecnologiche possono esercitare un nuovo riscatto. Dalle conversazioni sulla mailing list risuona inoltre un'affermazione di Paul Virilio su come la tecnologia informatica sia inconcepibile senza la comprensione dell'evoluzione dei sistemi militari (da cui lo stesso GPS deriva), andando a intercettare una questione che rimarrà costante nella problematizzazione locativa. E in effetti le implicazioni militari di Karosta sono evidenti: la cittadina era stata costruita per volere dello zar Alessandro III come porto militare, fungendo da base durante l'occupazione russa e dando stanza a circa 25.000 soldati, protetti da una fortezza perimetrale. In seguito all'indipendenza del 1994, la cittadina si è svuotata, lasciando il

luogo in un evidente stato di deterioramento architettonico e sociale. L'ispirazione era inoltre data dalla suggestività di un paesaggio che richiamava i luoghi inospitali dello *Stalker* di Tarkovskij del 1979, il film "post-geografico" per eccellenza, girato nella vicina Estonia e amato da una folta generazione di artisti interessati ai non-detti del territorio. Nella finzione cinematografica – e nel libro di fantascienza dei fratelli Strugatsky (1977) da cui è tratto – gli *stalkers* sono guide illegali, gli unici che sanno muoversi all'interno di una strana campagna disabitata, a cui ci si riferisce come "la Zona", resa inavvicinabile dalle recinzioni e dal controllo delle autorità militari, e in cui avvengono fenomeni di natura probabilmente aliena e bizzarri artefatti compaiono. Ciò che si propone a Karosta è un insieme di tematiche estremamente attinenti al paesaggio tratteggiato dal regista russo, dal rapporto col governo fino al tracciamento pedestre, passando per un panorama incolto e desolato diviso tra natura selvaggia e rovine; inoltre, così come lo *stalker* della finzione usava singolari sistemi analogici per avanzare nella misteriosa Zona, viene spontaneo affidare adesso lo stesso ruolo all'intensificazione tecnologica dei locative media. Come dice Slavoj Žižek nella sua *Pervert's Guide to Cinema* (Fiennes, Žižek 2006), commentando il film, «there's nothing specific about the Zone. It's purely a place where a certain limit is set. You set a limit, you put a certain zone of limit and although things remain exactly the way they were, it's perceived as another place». È esattamente questo che interessa i primi artisti locativi: la possibilità che ogni luogo, persino il più sperduto, possa acquisire nuovi significati semplicemente tracciandolo su una mappa.

Lanciato sulla scorta di due concise citazioni, di Mikhail Lampolski, autore del saggio di intertestualità cinematografica *The Memory of Tiresias* (1998) – «Utopia is the frameless film, the wall-less architecture» – e del musicista drum'n'bass Roni Size – «Step through it!» –, si apre l'evento:

Attendees to the workshop will explore the radically disorganizing potential (social, spatial & temporal) of ad-hoc wireless networking (for synchronization, interpersonal awareness & swarming), and use open-source mapping/positioning technologies to audioalize and visualize data in space [...]. These devices are also increasingly capable of interacting with positioning signals and microprocessors embedded in the environment creating a hybrid paradigm we will call "locative media" in which formerly "placeless" digital information is mapped on to the surrounding physical environment; creating what Paul Virilio refers to as "stereo reality"<sup>7</sup>.

Oltre alla già citata direzione suggerita dai testi di Virilio, l'evento tenta di dare una precisa connotazione al fenomeno locativo: si notano rimandi alle discussioni sulla *listserv* e un fitto programma di interventi tra artisti, teorici dei media e ricercatori da diverse parti del mondo. Il

*Dispatch from the Borderlands*, report redatto poco prima della conclusione dei lavori, confermerà la riuscita dell'evento: si ribatte su temi a questo punto consolidati come le forme topografiche ibride, le innovazioni della cosiddetta neogeografia sul rapporto tra dato e utente ma anche una distanza rispetto alla precedente generazione di net-artisti:

Inexpensive receivers for global positioning satellites have given amateurs the means to produce their own cartographic information with military precision. This user-generated cartographic data has recently begun to be shared in a variety of networking machine-searchable environments, which is enabling the development of an "open source" data pool of human geography. With the arrival of portable, location-aware networked computing devices this "collaborative cartography" will permit users to map their physical environments with geo-annotated, digital data. As opposed to the World Wide Web the focus here is spatially localized, and centered on the individual user; a collaborative cartography of space and mind, places and the connections between them<sup>8</sup>.

Dal quartier generale del K@2, il team tecnico provvedeva alla costituzione di piattaforme geoannotative, secondo una volontà condivisa particolarmente indirizzata all'ingegnerizzazione dei sistemi: la proposta di Jo Walsh per una mappa semantica collaborativa e di relazione tra i vari luoghi di Karosta; l'utilizzo del sistema RealTime di WaagSociety per tracciare i GPS in tempo reale, già usato come motore grafico per le ricerche di Esther Polak e Ieva Auzina, come nell'opera-manifesto *Amsterdam RealTime* di due anni prima<sup>9</sup>, e adesso aggiornato da Páll Thayer e Janis Putrams. E proprio alla questione del tempo-reale ci si rifarà per esperire la parte di condivisione delle mappe, al fine di abilitare il portato *living lab* nella popolazione di Karosta, così che potesse liberamente geoannotare lo spazio della cittadina, ad esempio attraverso il tracciamento delle cosiddette *elephant paths*, cioè quei percorsi non pianificati che si sviluppano naturalmente attraverso l'uso ripetuto da parte delle persone. La saldatura tra una dimensione locale e globale avrebbe dunque ancora utilizzato il gancio delle storie personali e del substrato antropologico, ma cercando di epurarlo dalla asincronicità tipica della storiografia. In questo senso, il gruppo di Polak e Auzina arriverà fino alla regione della Letgallia per documentare – tracciando gli spostamenti degli agricoltori e dei loro prodotti – la progressiva sparizione di pratiche rurali locali, in una prima versione di quella che poi diventerà *MILK Project*, celebrata come una delle prime opere di arte locativa a ricevere i riconoscimenti internazionali; il prestigioso Golden Nica di Ars Electronica vinto nel 2005 nella sezione Interactive Art, e la partecipazione alla mostra dello stesso anno *Making Things Public*, curata da Peter Weibel e Bruno Latour allo ZKM di Karlsruhe. Il report si conclude con una lista di obiettivi messi in prospettiva e

rimandati a un approfondimento futuro, che già si delinea nel festival di tactical media Next5Minutes dell'anno successivo<sup>10</sup>.

In un'ulteriore dichiarazione finale al workshop, redatta nei giorni immediatamente dopo la conclusione, si chiariscono meglio alcuni aspetti, a partire dal titolo *Mapping the Zone*, che definitivamente svela l'ispirazione tarkovskijana (si veda nota 9). Come suggeriscono Dale Leorke e Christopher Wood (2019) a proposito dell'utilizzo di *speculative fiction* all'interno dei media locativi, il paragone con la Zona (nei termini di un'esplorazione non convenzionale di luoghi altrettanto non convenzionali, nella trasmissione fantasmatica del *locus*, o nella sfocatura della linearità dello spaziotempo), risponde a una necessità di sottolineare quei nodi critici che legano estetiche e infrastrutture, dando allo stesso tempo una profonda rilevanza all'ambientazione. Ma se *Stalker* è certamente un ripescaggio utile a creare un setting alla appena nata tendenza, il ruolo di altri riferimenti è addirittura più attivo, come nel caso di William Gibson. Curiosamente, il padrino del cyberpunk intercetta con grande solerzia gli eventi di Karosta, come si legge in un post del suo blog personale datato 5 agosto 2003 dal titolo *Latvian: Forty Miles From the Zone*, neanche a due settimane dal closing report:

Got this via Bruce Sterling today. Looks like another Walled City scenario, this one Latvian and post-Soviet. I have a special fondness for descriptions of places like this. They trigger a ghost-dialog: «Forget it, man, she's *Karostan*. Latvian "alien" passport. It's not going to happen<sup>11</sup>.

Il romanziere allega in calce proprio il documento del workshop, e attraverso un breve ghost dialog nel tipico stile gibsoniano («Forget it, man, she's *Karostan*. Latvian "alien" passport. It's not going to happen») rimanda alla descrizione della località a cura del K@2 Centre, in cui si addensano riferimenti al paesaggio di rovine del porto di guerra e alle difficili condizioni di chi vive in un luogo, appunto, così "alieno" e con un'identità territoriale così incerta. Come si legge, Gibson viene dunque informato tempestivamente da un'altra autorità della scena culturale, Bruce Sterling, con l'interesse che sembra già incardinarsi sullo scorcio di un preciso paesaggio mentale: la "città murata" di Karosta, i dispositivi tecnologici come protesi che rimandano ai loro trascorsi nella letteratura di genere e l'alterità, in qualche modo fantascientifica – forse ancora tarkovskijana – del luogo. Dopo un primo abbocco, l'interesse maturerà fin quando Gibson non scriverà un romanzo includendo una sottotrama direttamente legata ai media locativi: *Spook Country* (2007; Zeffiro 2012). L'arte locativa di cui parla Gibson nel libro è tuttavia leggermente differente da quella che al tempo effettivamente si stava sperimentando, e che a Karosta

era stata mostrata: meno legata alla consistenza relazionale dei processi e più spostata sul versante immateriale, dove gran parte dell'esperienza è demandata alla realtà aumentata<sup>12</sup>. Ciononostante, come fosse uno spime, neologismo proposto da Sterling a indicare oggetti tipici dell'allora nuovo Internet delle cose – interconnessi, informativi, tracciabili nel tempo e nello spazio –, il libro di Gibson diventerà per gli artisti locativi quasi un “oggetto rituale”, simbolo del successo delle idee espresse nel workshop di Karosta. Quando Andrew Gryf Paterson tornerà nel 2016 nella cittadina baltica<sup>13</sup>, porterà significativamente con sé una copia autografata di Spook Country come parte di una sorta di “contenitore votivo” – non distante dalle pratiche di geocaching –, confermando un rapporto biunivoco di causa effetto tra il romanzo e gli eventi del 2003. È in effetti in situazioni come queste che la fiction agisce come driver esplorativo di pratiche che altrimenti rimarrebbero solo sperimentali (Leorke, Wood 2019), col romanzo stesso che, in un azzardo fantastico, potremmo assimilare a quei manufatti extraterrestri rinvenuti nella Zona di Picnic sul ciglio della strada, da cui Stalker è tratto. Oggetti dagli stalker commerciati ma anche interrogati, e certamente con un rapporto astruso con lo spaziotempo, carichi dunque di quell'estraneità da cui Gibson si mostra attratto: i passaporti dei karostiani, l'aliena identità geografica, sedimentata dai percorsi della storia, della politica, delle narrazioni del genius loci, ma tuttavia ancora rintracciabile tecnologicamente, attraverso quelle movenze fantascientifiche che storicamente la scoperta di ogni medium porta con sé.

---

<sup>1</sup> Weiser descrive un modello di computazione dove la tecnologia si integra in modo fluido e sostanzialmente invisibile nella vita quotidiana. Il paradigma immagina i dispositivi elettronici espandersi con maggior presenza negli ambienti di vita, rendendo l'accesso e l'uso della tecnologia diffuso e naturale (Weiser 1991; Weiser, Brown 1996; Wershler 2010).

<sup>2</sup> Ben Russell, autore dell'*Headmap Manifesto* (1999), testo fondativo dei primi discorsi di arte locativa, cita a pagina 8 una lunga parte tratta da *City of Bits*. Raggiungendo sulla genealogia dei *living labs*, (Ballon e Schuurman 2015; Wershler et al., 2022) notano come i driver principali di co-progettazione e design cooperativo di tali “laboratori di contesto quotidiano” si fondino sull'innovazione integrata in ambienti di vita reale, organizzata collettivamente. Configurazione in cui non si fatica a riconoscere similitudini con le laboratorialità dei circoli della prima arte locativa.

<sup>3</sup> Sulla genesi del termine, e i luoghi in cui è avvenuta, la letteratura è piuttosto folta e concorde (si veda, tra gli altri, Tutters 2004; Hemment 2006; Zeffiro 2006) con Rasa Smite, co-fondatrice del centro, che precisa come sia stato un parto collettivo tra lei, Tutters, Kalnins e l'altro co-fondatore Raitis Smits (2012, p. 133).

<sup>4</sup> Sulla portata pubblica di *Laboratorium* è Obrist stesso a chiarirla nel dettaglio: «Many laboratories are physically situated in a particular building, but we decided it was important not to limit an exhibition to just those [...]. Many are also invisible, forming part of the invisible city. Artists, social scientists and natural scientists have often thought of a city's space as the 'field', while a controlled interior setting is the 'studio' or 'laboratory'. But often the practices in which they engage are not so distinguishable by the location in which they occur» (Obrist 2014, p. 16).

<sup>5</sup> In parte ancora consultabile attraverso il servizio Wayback Machine di Internet Archive, puntando a <http://db.x-i.net/locative/>. Come già in Zeffiro (2012).

<sup>6</sup> La *listserv*, modello rodato di riflessione collettiva della new media art (Smite, 2013), è inaugurata da Rasa Smite del RIXC il 25 giugno 2003 e riunita attorno a quello che saranno i primissimi artisti e teorici della prima fase, in gran parte coincidendo coi partecipanti al workshop: oltre ai già citati Smite, Smits, Garancs, Tutters e Kalnins, per citarne alcuni, Drew Hemment, Esther Polak, Páll Thayer, Jo Walsh, Andrew Gryf Paterson, Pete Gomes.

<sup>7</sup> L'introduzione al workshop è disponibile online col titolo *Locative Media (and Ad-Hoc Social Networks): Location-based Workshop in Karosta, Latvia*, <https://locative.x-i.net/intro.html>. Per la citazione di Virilio sulla "stereo reality" come "effetto di realtà" globale si faccia riferimento essenzialmente a *The Information Bomb* (2000, p. 15).

<sup>8</sup> Il *Dispatch* è datato 23 luglio 2003, e anch'esso può essere recuperato da <https://locative.x-i.net/report.html>.

<sup>9</sup> Nell'opera si sono tracciati i movimenti quotidiani di un gruppo di settantacinque abitanti di Amsterdam, seguiti quotidianamente per due mesi (da ottobre a dicembre 2002), ognuno dotato di un ricevitore GPS portatile. Utilizzando i tracciati satellitari, si delineava una mappatura soggettiva delle "scelte" o nella frequentazione di una determinata zona rispetto a un'altra.

<sup>10</sup> L'impatto del Locative Media Workshop nella costituzione di un immediato seguito lo si nota dalla velocità con cui passa all'interno di altri eventi. Da lì a breve anche il panel Mobilotopia a Transmediale 2004, la presenza all'interno del Futuresonic dello stesso anno e la partecipazione ad ISEA 2004 (Tuters 2012).

<sup>11</sup> Il post è disponibile all'indirizzo <https://williamgibsonblog.blogspot.com/2003/08/>. Il collegamento con Karosta è inizialmente menzionato da Tuters, presentando un successivo workshop – ancora facente capo al RIXC – dal titolo Open Source Media Architecture, <http://rixc.lv/ram/en/public05.html>.

<sup>12</sup> Sono passati quattro anni, e intanto i locative media sono entrati in una nuova fase di più larga intromissione della mobile ecology e di trasformazione degli spazi urbani. In un'intervista al Boston Globe, Gibson dimostra di avere bene in mente la differenza tra l'arte locativa di Karosta e quella letteraria che ha proposto, Blume H., *Q&A with William Gibson*, in «The Boston Globe», 19 agosto 2007, [http://archive.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/19/qa\\_with\\_william\\_gibson/](http://archive.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/19/qa_with_william_gibson/).

<sup>13</sup> Report disponibile su Internet Archive all'indirizzo [https://archive.org/details/agryfp-2016-shes-karostan/paterson\\_2016\\_agryfp\\_shes-karostan\\_200716\\_en/page/n1/mode/2up](https://archive.org/details/agryfp-2016-shes-karostan/paterson_2016_agryfp_shes-karostan_200716_en/page/n1/mode/2up).

## Riferimenti Bibliografici

Arrigoni, G., *Innovation, Collaboration, Education: Histories and Perspectives on Living Labs*, in «xCoAx2013: Computation Communication Aesthetics and X», 2013, pp. 215-224.

Arrigoni, G., Schofield, T., *Understanding Artistic Prototypes Between Activism and Research*, in «xCoAx 2015: Computation Communication Aesthetics and X», 2015, pp. 24-39.

Baccarne, B., Mechant, P., Schuurman, D., *Urban Socio-Technical Innovations with and by Citizens*, in «Interdisciplinary Studies Journal», n. 3, 2014, pp. 143-156.

Ballonm ,P., Schuurman, D., *Living Labs: Concepts, Tools and Cases*, in «Info», n. 17, 2015.

Brantner, C., Rodríguez-Amat, J.R., Belinskaya, Y., *Structures of the Public Sphere: Contested Spaces as Assembled Interfaces*, in «Media and Communication», n. 9, 2021, pp. 16-27.

Cornell, L., Varnelis, K., *Down the Line*, in «Frieze», 2011. <https://frieze.com/article/down-line>.

Coyne, R., *The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*, The MIT Press, Cambridge, 2010.

De Waal, M., De Lange, M.L., *The Hacker, the City and Their Institutions: From Grassroots Urbanism to Systemic Change*, in De Waal, M., De Lange, M.L. (eds.), *The Hackable City*, Routledge, New York, 2019.

Dragona, D., *What Is Left to Subvert? Artistic Methodologies for a Post-Digital World*, in R. Bishop, Gansing, K., Parikka, J., Wilk, E. (eds.), *Across & Beyond. A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*, Sternberg Press, Berlin, 2016.

- Gibson, W., *Spook Country*, Putnam, New York, 2007.
- Gordon, E., de Souza e Silva, A., *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*, Wiley-Blackwell, Chichester, 2011.
- Graham, B., *Exhibiting Locative Media (CRUMB Discussion Postings)*, in «Mute». <http://www.metamute.org/editorial/articles/exhibiting-locative-media-crumb-discussion-postings>.
- Greenem, R., *Internet Art*, Thames & Hudson, London, 2004.
- Hemment, D., *Locative Arts*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 348-355.
- Iampolski, M., *The Memory of Tiresias: Intertextuality and Film*, University of California Press, Berkeley, 1998.
- Latour, B., *Give Me a Laboratory and I Will Raise the World*, in Knorr Cetina, K., Mulkay, M. J. (eds.), *Science Observed: Perspectives on the Social Study of Science*, Sage, London, 1983.
- Latour, B., Woolgar, S., *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*, Sage, Los Angeles, 1979.
- Leorke, D., Wood, C., *Alternative Ways of Being: Reimagining Locative Media Materiality through Speculative Fiction and Design*, in «Media Theory», n. 2, 2019, pp. 63-102.
- McConchie, A., *Hacker Cartography: Crowdsourced Geography, Openstreetmap, and the Hacker Political Imaginary*, in «ACME», n. 14, 2015, pp. 874-898.
- McGarrigle, C., *Locative Histories: Exploring the Continued Influence of Early Locative Media Art*, in «Media Art Histories», n. 12, 2014, pp. 178-195.
- Mitchell, W.J., *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge, 1996.
- Mitchell, W.J., *ME++: The Cyborg Self and the Networked City*, The MIT Press, Cambridge, 2003.
- Obrist, H.U., *Ways of Curating*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2014.
- Paul, C., *The Myth of Immateriality: Presenting New Media Art*, in «Technoetic Arts», n. 10, 2012, pp. 167-172.
- Quaranta, D., *Beyond New Media Art*, LINK Editions, Brescia, 2013.
- Russell, B., *Headmap Manifesto*, headmap.org, 1999.
- Smite, R., *Creative Networks, In the Rearview Mirror of Eastern European History (11)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2012.
- Smite, R., *Creative Network Communities in the Translocal Space of Digital Networks*, in «Human Technology: An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments», n. 9, 2013.
- Smite, R., Tuters, M. (eds.), *Trans Cultural Mapping: Locative Media, Tactical Cartography and Spectrum Ecology*, RIXC Center for New Media Culture, Riga, 2005.

- Strugatsky, A., Strugatsky, B., *Roadside Picnic*, Macmillan, New York, 1977.
- Townsend, A., *Locative-Media Artists in the Contested-Aware City*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 345-347.
- Tuters, M., *Variation on a videogame or spatial graffiti; the socio-spatial and futurological implications of augmented reality and location awareness*, in *Proceedings Seventh International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, Berkeley, CA, USA, 2001, pp. 517-526
- Tuters, M., *The Locative Commons; Situating Location-Based Media in Urban Public Space*, 2004.
- Tuters, M., *From Mannerist Situationism to Situated Media*, in «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», n. 18, 2012, pp. 267-282.
- Tuters, M., Varnelis, K., *Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 357-363.
- Varnelis, K., Friedberg, A., *Place: The Networking of Public Space*, in Varnelis, K. (ed.), *Networked Publics*, The MIT Press, Cambridge, 2008.
- Virilio, P., *The Information Bomb*, Verso, London, 2000.
- Virilio, P., Dufresne, D., *Cyberresistance Fighter: An Interview with Paul Virilio*, in «Après Coup», 1999. <http://www.apres-coup.org/mt/archives/title/2005/01/cyberresistance.html>.
- Weiser, M., *The Computer for the 21st Century*, in «Scientific American», n. 256, 1991, pp. 94-104.
- Weiser, M., Brown, J., *The Coming Age of Calm Technology*, in «Xerox PARC», n. 8, 1996.
- Wershler, D., *The Locative, the Ambient, and the Hallucinatory in the Internet of Things*, in «Design and Culture», n. 2, 2010, pp. 199-216.
- Wershler, D., Emerson, L., Parikka, J., *The Lab Book: Situated Practices in Media Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2022.
- Zeffiro, A., *The Persistence of Surveillance: The Panoptic Potential of Locative Media*, in «Journal of the Mobile Digital Commons Network», n. 1, 2006, pp. 1-11.
- Zeffiro, A., *A Location of One's Own: A Genealogy of Locative Media*, in «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», n. 18, 2012, pp. 249-266.

### **Biografia dell'autore/ Author's biography**

Paolo Berti si è dottorato in Storia dell'arte contemporanea presso la Sapienza Università di Roma. Attualmente insegna Digital and Public Art a Ca' Foscari Università di Venezia e, presso lo stesso dipartimento di Studi umanistici, collabora col Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH). La sua ricerca si è concentrata principalmente sulle relazioni tra creatività, nuovi media e società delle reti.

Paolo Berti holds a PhD in Contemporary Art History from Sapienza University of Rome. He is currently lecturer in Digital and Public Art at Ca' Foscari University of Venice. In the same department of Humanities, he collaborates with the Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH). His research has primarily focused on the relationships between creativity, new media, and networked societies.

***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.

# Sette punti sui linguaggi immersivo-connettivi

Giacomo Verde

*Testo diffuso diffuso nella mailing list [net\_i] (30 aprile 2001) (Archivio Giacomo Verde)*

**DOI: 10.54103/conessioni/22659**

## 1. Connettivo/Immersivo

Internet non è uno strumento, ma una sfera, e in questa sfera valgono regole di funzionamento semiotico che non sono una mera trasposizione delle regole semiotiche vigenti nella comunicazione f2f, o nella comunicazione scritta tradizionale.

Dal punto di vista semiologico la novità essenziale della comunicazione di rete consiste nel carattere immersivo implicito nella connettività. Cosa vuol dire immersività?

Non solo percezione sinestetica capace di costruire un simulacro mediatico di esperienza (come suggerisce la immersione multimediale, il Data Glove ecc). Immersivo significa anche qualcosa di molto più semplice dal punto di vista tecno-mediatico. Immersivo è ogni atto illocutorio, ogni enunciazione capace di creare situazione.

Un atto illocutorio è un gesto enunciativo dotato di potere performativo, capace di creare una situazione condivisa dai partecipanti allo scambio semiotico.

Se io dico la seduta è tolta con questo ho creato una situazione per forza di linguaggio. L'ambiente connettivo moltiplica enormemente la potenza performativa dell'enunciazione.

## 2. Message

The book embodies “knowledge, wisdom, tradition, cultivation and inwardness”, the values he associates with Enlightenment humanism. Its displacement from the center of our culture represents an “erosion” of those core values which may be fatal to the humanist traditions he seeks to defend. He casts readers as members of an embattled minority, struggling to preserve the best of human culture from the chaos of the contemporary information society. He is horrified by the web, which he sees as a realm of disordered data and fragmented facts circulating outside of any predetermined context; the computer sets a pace for decision-making which denies any possibility of quiet contemplation.

La connettività istituisce una condizione di infinita proliferazione del messaggio. L'interpretazione non può essere più delimitata. All'interpretazione limitata succede la proliferazione delle direzioni interpretative che corrisponde alla condizione dell'overload informativo, dell'overload psichico, del panico. Connectivity-Immersivity-Panic.

### 3. Art in the age of biocybernetic self-reproduction

La net art rappresenta il tentativo di fare i conti con l'infinito overload dell'info rispetto al meaning. La net art è definibile come l'arte nell'epoca dell'autoriproduzione biocibernetica dei segni. Quando i segni cominciano ad autoriprodursi indipendentemente dalla intenzionalità, dalla finalità umana consapevole, quando i segni iniziano a proliferare con una velocità superiore a quella della decodificazione cosciente, ecco che la sfera semiotica diviene assimilabile alla sfera biotica. I segni si autoriproducono come agenti biologici, seguendo un codice generativo indipendente dall'intenzione significazionale. Segni a-significanti autoreplicanti.

La net art non si può considerare come una manifestazione dell'evoluzione umana, come una forma d'arte umana. La net art è prodotta dalla macchina, l'artista umano si limita a prelevare brani del ready made biocibernetico e ad esporli sulla scena della consapevolezza come metafore viventi dell'irriducibilità della tecnosfera al significato.

Vedi:

<http://www.absurd.org/de-A/tbc-a.html>

<http://www.absurd.org/>

<http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/galeria.htm>

[www.jodi.org](http://www.jodi.org)

Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "net.art". En realidad es un "ready made". En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo. Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ascii prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como: [... ] J8~g#|\;Net. Art{-^s1 [...]

Vuk quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término. Me gusta muchísimo esta extraña anécdota, porque es una ilustración perfecta del hecho de que el mundo en que vivimos es mucho más rico que todas nuestras ideas que tengamos acerca de él.

(alexei)

#### 4. Dall'interpretazione alla interazione performativa

Right now the most interesting question to me is the relationship between language and objects. What's happening to language? Language is a processor in a completely new way. Big revolution in linguistic forms, in linguistic use; big revolution in the relationship between language and objects. What happens to us? What's happening to our language? What's happening to our mind?

Dal punto di vista linguistico la sfera connettiva triggers una catena di effetti:

1. proliferazione biocibernetica
2. velocificazione beyond the limit of decodificability
3. enhancement del carattere performativo dell'atto enunciativo.

All'interpretazione dobbiamo sostituire la nozione di interazione performativa. Sia ben chiaro, anche nel mondo fisico gli agenti semiotici sono interdipendenti: ogni enunciazione presuppone l'esistenza e le attese del destinatario, e inoltre ogni atto enunciativo produce un effetto nel destinatario, e ogni contro-enunciazione reagisce all'enunciazione e così via. Tutto questo la semiotica lo ha già studiato, occupandosi di pragmatica. La scuola greimasiana ha accentuato questo aspetto nel suo discorso sulla interpretazione come scivolamento pragmatico e così via.

Ma quel che mi appare in qualche misura innovativo è il fatto che gli agenti semiotici di rete nel loro interagire istituiscono il mondo della loro comunicazione:

Ogni processo di comunicazione modifica il mondo, e in qualche misura istituisce quello specifico mondo di relazione che è posto in essere nella sfera dello scambio linguistico. Ma nel caso della comunicazione linguistica f2f questo mondo È coestensivo al mondo fisico sedimentato da tutti gli infiniti atti comunicativi (e produttivi) che lo precedono.

Non così per la comunicazione che si verifica nella rete. La virtualizzazione consiste proprio in questo: il mondo istituito dalla comunicazione connettiva non è coestensivo a nessun altro mondo, è un unicum o almeno come tale può essere trattato.

Possiamo parlare di tecnomiaia per intendere questo carattere proiettivo-immersivo della enunciazione virtuale. L'enunciazione è proiezione di un flusso semiotico di tipo immersivo, che può avere carattere multimediale (sinestetico) oppure carattere puramente testuale.

## 5. Tecnomaiia connettiva

Realtà è una esperienza condivisa da organismi capaci di immaginazione. Gli induisti chiamano maia l'illusione proiettiva che percepiamo come realtà. Quando si parla di realtà virtuale si intende la sollecitazione sinestetica della percezione e l'effetto di simulazione di una realtà percepita seppure non fisicamente esistente. Ma, possiamo definire realtà virtuale ogni condivisione di un'esperienza simulata, prodotta da qualsivoglia flusso semiotico, non necessariamente di tipo sinestetico, ma anche di tipo puramente concettuale.

La realtà dell'erotismo, ad esempio, non è data soltanto dalla presenza di corpi sessuati in uno spazio delimitato, che rende possibile il contatto, il tocco, la carezza. E non soltanto dalla percezione visiva, uditiva, olfattiva di un corpo simulato da flussi semiotici percepibili dal sensorio. La realtà dell'erotismo è data anche dall'allusione linguistica, dalla rappresentazione del corpo sulla scena del linguaggio. È quel che Bataille ci dimostra magistralmente (vedi "L'abate C").

Parliamo di performatività dell'atto linguistico per intendere la possibilità di creare effetti di realtà attraverso la emissione di segni linguistici a carattere illocutorio.

La potenza performativa della comunicazione connettiva è del tutto diversa da quella che possiede la comunicazione f2f, e questo dipende dal diverso statuto del referente.

Se io per strada fermo qualcuno per dirgli che io sono una rana celeste con le orecchie a sventola arancione questo non produce nessun effetto di condivisione, al massimo il mio interlocutore può chiamare l'ambulanza per farmi ricoverare alla neurodeliri.

In una situazione connettiva nella quale siano stabilite regole di sospensione della referenzialità e di creazione di una referenzialità condivisa io posso essere una rana celeste con le orecchie a sventola arancione perché i caratteri del mondo non preesistono all'atto di linguaggio.

Questa potenza performativa può essere esaltata dalla emissione di flussi multimediali a carattere sinestetico, ma non ne dipende in maniera necessaria.

L'immersività è il risultato di flussi di testualità interconnessa, indipendentemente dal grado di multimedialità investita nella connessione.

Le parole creano un evento condiviso, indipendentemente dalla illusione sinestesica.

La comunicazione di rete cartografa l'esistenza di attori fisici, che esistono indipendentemente dalla comunicazione di rete. Ma al tempo stesso la rete crea le condizioni perché si diano flussi di enunciazione a cui non corrispondono attori reali. Chi entra nel processo di comunicazione non è in grado

di distinguere tra cartografie di attori fisicamente esistenti e cartografie immaginarie di attori immaginari. In questo modo si produce l'illusione di un mondo (vedi: [www.billgatesisdead.com](http://www.billgatesisdead.com)).

Luther Blissett è una messa in scena che costruisce una situazione condivisa partendo dall'emissione di flussi semiotici puramente testuali, narrativi: mitopoiesi connettiva, esempi di creazione di un mondo narrativo condiviso e partecipato come un mondo fisicamente esistente.

Net institute nella sua fase concettuale ha rappresentato il tentativo di porre in essere eventi attraverso la narrazione connettiva.

## **6. Al di là dell'informazione**

L'usabilità (alla Jakob Nielsen) pretende di essere la strategia semiotica predominante in rete. Essa si può definire come riduzione della comunicazione a informazione, trasmissione di messaggi univoci, puramente funzionali.

Il semplicismo usabilità non è che una delle forme della fissazione economica che perseguita il nostro tempo rendendolo incapace di vedere altri orizzonti oltre quello del valore di scambio, altra democrazia oltre quella del mercato.

Il linguaggio della connettività sarà dunque puro trasferimento di equivalenti, funzionalismo economicista? Non è così, perché nella rete si formano le nuove condizioni di narratività e di immaginazione del possibile, le nuove mitologie. Qui si produce un flusso proliferante di comunicazione ambigua, de-funzionalizzata, pura costruzione di mondi immaginari, mitopoiesi connettiva, sperimentazione di derive immersive.

La net art ha scompaginato le carte della comunicazione connettiva, disorientando le strategie funzionaliste e mantenendo aperta la frontiera dell'immaginazione nel territorio stesso della tecnologia. La net art è stata fino a questo momento un'operazione di concettualismo alla seconda potenza. Come il concettualismo sostituisce l'opera artistica con il suo concetto, con la sua semplice potenzialità, la netart si spinge a sostituire l'oggetto artistico con il codice sorgente. Al tempo stesso però la net art ha iniziato a lavorare come sperimentazione di creazione connettiva.

## **7. Il punto cieco: l'emozione**

Ciò che rimane estraneo alla net art è il rapporto tra immersione connettiva ed emozione. Questo è il continente oscuro della produzione di rete, forse È un punto che il linguaggio connettivo non può illuminare, non può dire, il suo punto cieco.

Both sides - human desire or desire of the body and digital desire must be taken into consideration and it is a major task for the future to combine both sides and make one unit of desire in Cyberspace. One keyword in the future will be the electric sensual perception and it is a task for the future to have more sensual attractiveness, a stronger bodily and sensual stimulation for the users of Cyberspace (Mitzuhiro Takemura).

La virtualizzazione del processo comunicativo comporta una mutazione dell'emozionalità. La consistenza sensibile dell'ambiente nel quale la mente È immersa (la miscela specifica di natura e artificio, di materialità e informazionalità) inevitabilmente agisce sul vissuto emozionale, sui modi di segnalare, e anche sui modi di percepire e di esprimere l'emozione.

La fenomenologia sociale nostro tempo mostra i segni di questa mutazione, che però rimane tabù, non detto, oggetto di rimozione superstiziosa. Babykillers, iperviolenza, atrofia emotiva, disprezzo del sé corporeo, anoressia, bulimia, paralisi del desiderio sono relegati nella sfera della marginalità morbosa, come fossero fenomeni eccezionali. Non lo sono affatto, sono il dilagante, il tendenziale, l'inevitabile, l'antesignano di una guerra quotidiana di ogni individualità contro ogni individualità nella sfera a venire dell'atomizzazione aggressiva.

Qui non mi interessa studiare l'eziologia sociale, produttiva, ideologica, di questo processo di esplosione definitiva del genere umano come entità emozionalmente solida.

Mi interessa studiare il processo dal punto di vista comunicologico, estetico. La mediatizzazione della comunicazione produce effetti di tipo mutageno sulla sensibilità, sulla percezione del corpo dell'altro: fin quando la mutazione postumana non si È compiuta essa si manifesta come fenomeno patologico, come sofferenza, disagio, aggressività.

In ogni processo comunicativo, l'organismo cosciente viene emotivamente sollecitato. Ma la emozione che suscita uno scambio virtuale è diversa da quella che si muove in uno scambio f2f. Sherry Turkle ha lavorato su questo tema, anche se la sua attenzione è concentrata sugli aspetti sociologici, e non su quelli estetici.

I punti essenziali per una valutazione degli effetti emozionali della comunicazione virtuale sono due, a mio parere: Il primo è naturalmente la dematerializzazione (decorporeizzazione) dell'interlocutore. Il secondo è la accelerazione del flusso informativo, e lo stress attentivo a cui è sottoposto l'organismo. "Proiettati nella virtualità la mente, il corpo ed il sé divengono coscientemente dei costrutti, degli artefatti mediante i quali gli individui interagiscono tra loro." (Shannon Mc Rae: *Flesh made word, Internet culture*, p. 73).

Io non ho ancora capito se la net art è in grado di lavorare sulla mutazione dell'emozione, o se essa è soltanto capace di funzionare come un elemento mutageno tra gli altri. Non ho ancora capito se l'universo magmatico della netart è soltanto un frammento tra gli infiniti altri o se vi sia in essa la capacità di funzionare come catalizzatore di una coscienza, coscienza della sensibilità in mutazione.

Gli artisti sono (o almeno dovrebbero essere) coloro che per primi lavorano la nuova materia informazionale, e che, per primi, si pongono una domanda sugli effetti emozionali della nuova costituzione dell'infosfera.

La fenomenologia dell'arte contemporanea ci permette perciò di cogliere queste tendenze proprio attraverso la connessione tra infosfera ed emozionalità.

McLuhan attribuiva agli artisti un ruolo sciamanico. L'arte è per lui un sistema di avvistamento radar, cioè un sistema di ricezione particolarmente sensibile, capace di rendere tangibili i mutamenti dell'esperienza che sono legati alle trasformazioni tecnologiche. L'arte sarebbe dunque lo strumento che ci permette di adattare il nostro sistema cognitivo e il nostro sensorio a una tecnosfera in mutazione.

In effetti vediamo bene che nel corso dell'epoca moderna, e particolarmente dell'ultimo mezzo secolo, quando la tecnomutazione si è fatta incalzante, l'arte ha funzionato spesso in questo senso.

Se pensiamo all'opera di Nam June Paik, a quella di Bill Viola o di Wim Wenders, autori così diversi per il campo della loro azione e lo stile del loro operare, ci rendiamo conto che un problema essenziale per tutti e tre è quello di ridefinire l'emozione in rapporto al mutamento che le tecnologie elettroniche inducono nell'ecosfera.

Nella sperimentazione artistica degli ultimi decenni, a partire dal concettuale, fino alle varie forme di techno-art il rapporto con l'emozione è problematico.

Cosa è l'emozione? È uno spostamento, un'alterazione catartica nel sistema psichico e nel vissuto, una reazione del corpo sensibile all'eccitazione mentale prodotta da una configurazione immaginaria, da una successione di segni che accarezzano il sensorio epidermico per il tramite dell'attenzione cosciente.

La dilatazione dell'infosfera, l'aumento dei segnali in arrivo che eccitano sensualmente l'organismo provocano uno stato di sovraccitazione permanente che pare culminare in una vera e propria atrofia emozionale.

L'accelerazione dell'infosfera, inoltre, crea un'interferenza continua tra flusso informativo e reazione emotiva.

Da quando lo schermo del computer è diventato un supporto della comunicazione e anche un supporto di sperimentazione formale, la freddezza ricombinante ha il sopravvento sul calore emozionale.

La scissione tra dimensione sperimentale e dimensione emozionale dipende da un regime di produzione e di trasmissione dei segni in cui la materia espressiva (sonora e visiva) è costituita da un prodotto sintetico, e l'intensità analogica è sostituita da salti discreti di informazione. L'arte digitale non agisce dal continuum analogico dell'esperienza umana, ma dalla ricombinazione di segni non emozionali.

Uno dei caratteri principali dei sistemi computazionali sta nel fatto che non concernono essenzialmente oggetti, ma processi. I computers ci spingono a sviluppare un linguaggio per descrivere il comportamento degli elementi, e ci abitua ad immaginare strutture per stabilire coerenza.

L'arte digitale sembra non agire sulla sfera emozionale e non produrre effetti nell'immaginario sociale, che rimane campo di conquista e di plastificazione per le grandi corporations della commozione omologata. L'emozione sembra essere lasciata al sistema mediatico, all'industria hollywoodiana dei sentimenti, a Spielberg e alla Disney Corporation.

In realtà anche il flusso digitale lavora il corpo emozionale, attraverso le procedure del sovraccarico, dell'elettrocuzione permanente, dell'induzione di panico. Non è forse questo il campo su cui dovrebbe agire la netart?

# Progetto Net-Teatro

Giacomo Verde

*Testo inedito del 3 luglio 2001 (Archivio Giacomo Verde)*

**DOI: 10.54103/conessioni/22660**

Il progetto Net-teatro si basa sulla previsione di una sempre maggior velocità di connessione in rete, in modo da poter trasmettere in tempo-reale una grande quantità di informazioni audio e video, e sulla verifica di quanto possa essere coinvolgente la partecipazione ad eventi live attraverso la rete: coinvolgente quanto un buon spettacolo teatrale.

Molti sono gli esperimenti di teatro e rete realizzati dalla nascita di Internet ma non esiste ancora un sito che ne abbia fatto una seria raccolta e analisi per poter sviluppare con profitto le esperienze più riuscite e realizzarne di nuove in un contesto di continuità programmatica.

L'idea di Net-teatro è di raccogliere e sviluppare in uno stesso sito almeno le principali esperienze di teatro con la rete.

Non si tratterà quindi di raccogliere le realtà teatrali che usano la rete come vetrina ma di raccogliere e sviluppare le esperienze "teatrali" nate appositamente per la rete e che ne sfruttano le caratteristiche di interattività, ipertestualità e connessione a distanza.

In generale si immagina che per assistere ad un'opera di net-teatro i net-spettatori debbano prenotarsi per ricevere una pass, in modo che la velocità delle connessioni (almeno in un primo periodo) sia sufficiente per la fruizione di un numero ristretto di net-spettatori. La durata di ogni opera potrà variare dai 30 secondi all'infinito.

Caratteristica delle opere di net-teatro sarà comunque la connessione tra "personaggi-persone", così come in teatro ci si incontra tra attori e spettatori, in uno stesso spazio-tempo. Particolare attenzione sarà posta nei confronti delle opere che tendono a mettere in discussione il confine tra "platea" e "palco" tra attori e spettatori e che tendono a superare i confini linguistici nazionali.

Scopo del Net-teatro non è quello di sostituire il teatro di sala ma quello di arricchire la rete delle millenarie esperienze teatrali e il teatro delle nuove possibilità offerte dalla comunicazione digitale creativa.

Si prevede quindi la nascita e la gestione di un sito con le seguenti sezioni:

- Web-cam-teatro. Opere teatrali che utilizzano la web-cam come principale strumento di spettacolo.
- Mud teatro. Operazioni che utilizzano la tecnica testuale del MUD per creare ambienti condivisi da personaggi.
- Performing chat. Opere che utilizzano la Chat come mezzo di performance teatrale a termine.
- Teatro 2D. Opere che utilizzano rappresentazioni e animazioni bidimensionali per personaggi e sfondi.
- VRML e 3D in rete. Opere che utilizzano principalmente la rappresentazione 3D come maschera teatrale.
- Personaggi Virtuali. Opere che utilizzano Personaggi Virtuali animati da Intelligenze Artificiali o simili.
- Audio-net-teatro. Opere dove e' determinante la colonna sonora.
- Mix-net-teatro. Opere che mixano le suddette diverse categorie.
- Spazio Infanzia. Per opere specificatamente dedicate ai bambini.
- Altro-net-teatro. Altre forme di net-teatro al momento non prevedibili.
- Calendario degli eventi e delle performances in rete.
- Motore di ricerca. Per individuare nel sito autori, tecniche, temi, ecc. ecc.
- Forum generale;
- Mailing List generale;
- Link a siti di gruppi di ricerca artistici e tecnologici;
- Testi critici;

Ogni sezione di net-teatro dovrebbe a sua volta contenere le seguenti sottosezioni:

- Opere on-line;
- Opere off-line;
- Strumenti e tecniche;
- Laboratorio on e off line;
- Forum; Mailing list;
- Prenotazioni.

Per promuovere la produzione di opere di net-teatro e far conoscere il sito si prevede:

- l'istituzione di concorsi di scrittura e realizzazione per ogni categoria di net-teatro;
- la partecipazione di attori e autori teatrali conosciuti ad eventi speciali;
- la presentazione del sito a festival ed eventi di teatro nazionale e internazionale.

Per la realizzazione

Per la realizzazione del progetto non è necessario iniziare con tutte le sezioni attive. È necessario però avere un proprio server con uno staff artistico e informatico in grado di attivare almeno un paio di sezioni (realizzando performance apposite e linkandosi ad altre esperienze già fatte) e collegarsi ai centri di ricerca (privati o pubblici, come università e istituti di ricerca) di tutto il mondo, per poi ampliarsi e riuscire ad attivare tutte le sezioni nel giro di tre anni dalla sua apertura.

Per iniziare si pensa sia necessario uno staff così composto:

- Un direttore artistico organizzativo
- Due o più net-performers con capacità registiche multimediali
- Un drammaturgo conoscitore della rete
- Un musicista elettronico esperto di audio-streaming
- Un amministratore del server hardware e software
- Un web-designer multimediale
- Un grafico 2D e 3D
- Un addetto rapporti centri ricerca e gruppi artistici
- Un addetto rapporti pubblico e stampa
- Un addetto amministrazione

Più la collaborazione esterna di critici, scrittori, performers ed altri creativi.

In seguito sarà necessario arrivare ad un team di responsabili per ogni sezione del sito composto almeno da:

- Un direttore artistico organizzativo di sezione
- Un web-designer multimediale
- Un grafico 2D e 3D

- Un addetto rapporti pubblico e stampa
- Più altri esperti creativi specifici per ogni tipo di sezione.

### Spazi e attrezzature

Per iniziare sono necessari:

- uno spazio con almeno 6 ambienti di medie dimensioni; (sala prove e performances; sala riunioni e relax; sala musica; sala amministrazione e organizzazione; sala grafica e internet; sala scrittura e direzione artistica.);
- 12 o più computer diversamente attrezzati (e collegati in rete) per le diverse funzioni creative, tecniche e amministrative;
- 2 o più computer portatili multimediali per performances dall'esterno;
- 1 video proiettore da sala; 1 videoproiettore portatile;
- Connessione larga banda a Internet;
- Scrivanie, sedie e tavoli da lavoro, cancelleria e accessori vari a sufficienza.

Per attivare il sito, e realizzare le opere di net-teatro, non si reputa necessario utilizzare le ultime e "futuribili" novità digitali. È preferibile piuttosto, almeno in una prima fase, dotarsi di attrezzature hardware e software sufficientemente testate sul mercato (e facilmente espandibili) in modo da potersi concentrare sul loro uso creativo e rimanere più vicini alle attrezzature dei net-spettatori. In un secondo momento sarà certamente utile dotarsi di un proprio centro di ricerca e sviluppo che realizzi software e hardware dedicato al Net-teatro.

### Finanziamenti

Evidentemente per pagare tutte le attrezzature, gli spazi e gli stipendi delle persone servono molti soldi. In un primo momento bisognerà cercare finanziamenti pubblici che permettano al progetto di sopravvivere per almeno i primi tre anni. Poi bisognerà attivare un giro di introiti che permettano l'autosufficienza tramite: pagamento del biglietto per le opere di net-teatro; vendita di spazi pubblicitari sul sito; organizzazione di laboratori e corsi di formazione; vendita di performances che mixano il net-teatro con il teatro di sala; consulenze tecno-artistiche; vendita gadget artistici.

Bozza fasi di realizzazione. Con domande

1) Creazione del gruppo di pre-fondatori che si occupano della realizzazione attraverso le successive fasi.

- Chi sono?

2) Valutazione delle spese necessarie per attivare il progetto:

- Costo macchine elettroniche e connessioni

- Costo spazi

- Costo attrezzature logistiche

- Costo persone

- Costi vari di manutenzione e spese vive

Chi fa questi preventivi?

3) Ricerca finanziamenti enti pubblici e privati:

- Istituzioni italiane ed europee per il teatro

- Fondazioni bancarie per finanziamenti artistici

- Grosse aziende Internet

- Grosse aziende telefoniche

- Altre fonti possibili

Chi individua e poi contattata i possibili finanziatori?

4) Realizzazione del progetto attraverso:

a) Individuazione del primo gruppo di fondatori attraverso colloqui.

b) Individuazione degli spazi

c) Acquisizione delle attrezzature informatiche e di arredo

d) Realizzazione del sito e delle prime net-performance

e) Contatti con enti culturali, festival teatrali, mezzi di informazione

f) Lancio e apertura del sito Net-teatro

-----

per ora è tutto

3 - luglio - 2001

# Decostruire l'archivio come forma di potere. Conversazione con Arkadi Zaides

Flavia Dalila D'Amico

DOI: 10.54103/conessioni/22052

## Decostruire l'archivio come forma di potere. Conversazione con Arkadi Zaides

Il teatro e gli archivi hanno una radice in comune: sono entrambi sistemi di rappresentazione della realtà, organizzano e rielaborano i fatti, distillandoli in materia universale. In entrambi i casi, le premesse, le pratiche e le modalità con cui i dati si depositano in una determinata struttura, sia essa drammaturgica o documentale, articolano una specifica prospettiva, enunciano un punto di vista in maniera esplicita o implicita. La ricerca dell'artista bielorusso Arkadi Zaides si insinua esattamente nello iato tra un fatto e la sua cristallizzazione in dato, in un momento di transito che, rallentando, riesce a far trapelare l'ideologia alla base dell'impianto. L'artista, infatti, riconosciuto per la personale metodologia che definisce *Documentary Choreography*<sup>1</sup>, indaga il rapporto tra scena, tecnologia e potere. Molti dei suoi lavori rendono tangibili le questioni geopolitiche a fondamento di alcuni depositi di informazioni. In *Archive* (2015) l'artista attinge ai video del progetto "Camera del B'Tselem"<sup>2</sup>, un repository di registrazioni che testimoniano le violenze subite dalla popolazione palestinese ad opera dei coloni israeliani lungo la Striscia di Gaza, che l'artista incarna in scena in una sorta di *reenactment* analitico del gesto imperialista. In *Necropolis* (2020) Zaides parte della Lista delle Morti dei Rifugiati compilata da UNITED for Intercultural Action<sup>3</sup> per stimolare in ogni città ospitante una ricerca sulle sepolture e le vite di persone cui la legislazione europea impedisce l'indagine forense ed edificare un formato multimediale basato sulla geolocalizzazione delle tombe su *Google Earth*. *Talos* (2017) è una risposta all'omonimo progetto di ricerca finanziato dall'UE nel campo dell'applicazione della sicurezza, per il quale è stato progettato un sistema robotico avanzato per la protezione dei confini terrestri europei. In scena l'artista incarna un promotore del sistema nell'ottica di svelarne i pericoli, fingendo di avallarne le premesse. Infine, *The Cloud* (2023), l'ultimo lavoro



**Fig. 1. Arkadi Zaides, *Necropolis***

Courtesy ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza.

Foto: Giuseppe Follacchio

ancora in fieri associa la nube radioattiva di Chernobyl a quella informativa, puntellando sulla dimensione tossica di entrambe nell'impatto sui corpi. A ben guardali questi lavori non sono tentativi di incarnare determinati archivi, ma di decostruire il dispositivo-archivio in quanto struttura di potere. I formati multidisciplinari dell'artista mettono a fuoco quell'insenatura in cui una parte di reale si sedimenta in ossea verità, allo scopo di insufflarvi sangue, empatia e partecipazione. In questo movimento composito tra il numero e la carne, il mezzo tecnologico, gli archivi online, l'intelligenza artificiale, la robotica subiscono un passaggio di stato da fonte di distrazione anestetica e coercitiva

a dispositivo di denuncia e analisi del reale, in cui precipitano, zampillanti, sensorialità calde e impegno politico. Dal 24 al 26 novembre 2023 ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza di Roma<sup>4</sup> ha dedicato un focus all'artista consentendo la possibilità di approfondirne le ricerche mediante la programmazione di tre spettacoli, incontri e interviste. È in questo versante che si situa la conversazione che segue.

**Flavia Dalila D'Amico:** Puoi spiegarci il significato di "Coreografia documentaria" che è il tuo progetto di ricerca di dottorato, ma anche la caratteristica del tuo lavoro artistico?

**Arkadi Zaides:** Due anni fa ho intrapreso un dottorato di ricerca che mi ha dato l'opportunità di guardare indietro al mio lavoro artistico, che ho situato nell'intersezione tra documentario e coreografia. L'uso di materiali documentari sia nelle arti visive che nel teatro documentario non è nuovo. Nella mia ricerca cerco di capire cosa cambia quando i documenti vengono utilizzati nel campo della coreografia. Tutti i miei progetti recenti sono nati da uno specifico documento o archivio che ha registrato un evento o un fenomeno politico-critico. Il processo artistico si interroga su come questi documenti possano essere riattivati attraverso una pratica incarnata. La realtà stessa è un processo soggettivo e incarnato. I documenti con cui ho scelto di lavorare, e molti altri che mi vengono in mente, sono registrazioni di eventi passati incarnati. Ma attraverso il processo di documentazione (trasformare gli eventi in documenti), i fatti spesso perdono le loro qualità incarnate, soprattutto nella nostra epoca iper-digitalizzata. A mio avviso, le pratiche incarnate come la coreografia hanno una qualità importante: aprono la possibilità di riacquistare l'*agency* su queste registrazioni "morte" di un evento passato e vivo, di un'esperienza vissuta. Riconoscendo questa traiettoria circolare, possiamo quindi chiederci quali tipi di pratiche (incarnate) possono essere articolate per impegnarci con questi registri disincarnati della realtà? Come può il corpo, attraverso l'uso di documenti, riattivare, rivisitare, ma anche rivendicare e mettere in discussione il mondo in cui viviamo?

**Flavia Dalila D'Amico:** Molti dei tuoi lavori rendono tangibili dei database, cioè depositi di informazioni. Penso a B'Tselem in *Archive* (2014) un deposito di video che documenta le violenze subite dal popolo palestinese ad opera dei coloni israeliani, alla Lista dei Morti dei Rifugiati, compilata da UNITED for Intercultural Action in *Necropolis* (2021), ai movimenti della nube radioattiva in *The Cloud* (2024). In termini più ampi si potrebbero citare anche le tecnologie coinvolte in *Talos* (2017). Da dove nasce questo interesse legato alla tecnologia dell'archivio?

**Arkadi Zaides:** Nel mio lavoro mi concentro su archivi molto specifici che mettono in discussione la nozione di "confine". *Archive*, *Talos* e *Necropolis* si concentrano sui confini geopolitici, mentre *The Cloud* affronta il confine tra il corpo e l'ambiente circostante, quando l'ambiente esterno diventa pericoloso e la pelle stessa viene percepita come un confine. C'è un altro filo conduttore che attraversa i documenti e gli archivi con cui ho scelto di lavorare: affrontano tutti situazioni che sono ancora in corso e continuano a svolgersi nel presente in vari modi. Gli archivi di

B'Tselem, che documentano violazioni di diritti umani palestinesi ad opera dei coloni e dei soldati israeliani alla base di *Archive*, documentano una situazione di violenza colonizzante che sta attualmente aumentando in seguito al terribile ciclo di attacchi in corso nella regione. Lo spettacolo *Talos* mette in discussione un'iniziativa finanziata dall'UE e condotta tra il 2012 e il 2016 nel campo della securizzazione, uno studio di fattibilità tecnologica e legale di sostituzione delle guardie di frontiera con robot semi-autonomi. Il progetto artistico mette in scena una situazione speculativa in cui tale tecnologia viene presentata al grande pubblico durante un evento promozionale e, così facendo, pone in questione l'etica dell'impiego di tali sistemi alle frontiere europee. Il lavoro sulla Lista delle Morti dei Rifugiati, punto di partenza di *Necropolis*, è in corso dal 1993 e possiamo aspettarci che aumenterà, perché è probabile che la migrazione verso le parti più privilegiate del mondo continui o addirittura cresca nel prossimo futuro.

Il mio interesse per questi archivi specifici è legato anche alla mia esperienza personale di migrazione. Avevo undici anni quando i miei genitori decisero di emigrare in Israele/Palestina dopo il crollo dell'Unione Sovietica. Otto anni fa, da adulto, ho lasciato Israele/Palestina e mi sono trasferito in Europa. Questi processi hanno effetti molto specifici sui corpi di coloro che li subiscono. I documenti che sto esaminando mi aiutano a mettere in discussione e a interrogare i contesti sociopolitici che sto attraversando. Continuo inoltre a viaggiare e ad attraversare i confini come parte del mio lavoro professionale di artista, riconoscendo il privilegio della libertà di movimento che molte persone non hanno.



**Fig. 2 Arkadi Zaides - *Necropolis***

Courtesy ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza

Foto: Giuseppe Follacchio

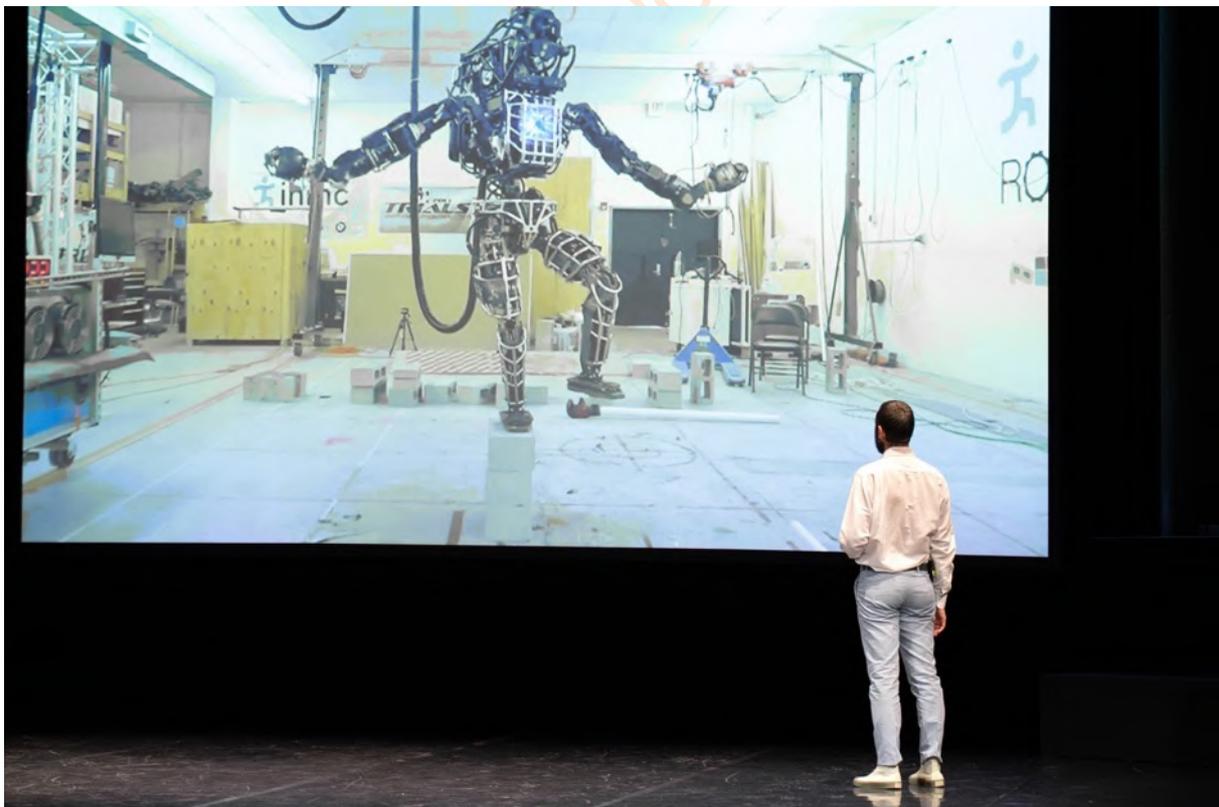
**Flavia Dalila D'Amico:** Sembra che questi lavori rivelino, da un lato, i problemi urgenti “incorporati” in questi database, e dall'altro gli stessi sistemi di organizzazione dei dati. Non si tratta “solo” di incarnare l'archivio, il famoso *Body as Archive* di Lepecki (2010), ma di decostruire il “dispositivo” dell'archivio come struttura di potere. Pensi che una data forma di archivio abbia il potere di plasmare la nostra conoscenza? Se sì, puoi spiegare quale rapporto nasce dall'incontro tra l'archivio/tecnologia e le informazioni in esso depositate per ciascuna performance ospitata (*Talos, Necropolis, The Cloud*)?

**Arkadi Zaides:** Sono d'accordo con te. Penso che ci sia molto da imparare non solo dai documenti riposti negli archivi, ma anche dalle dinamiche che portano e permettono la loro creazione. Parte del mio lavoro con questi documenti consiste nell'osservare la loro logica interna e nell'apprendere come vengano concepiti e gestiti. Spesso il processo di ricerca prevede interviste con organizzazioni o individui che hanno creato e gestito questi database. Di conseguenza, molte delle decisioni drammaturgiche del lavoro artistico sono influenzate da questa curiosità nei confronti dei materiali di partenza e delle dinamiche che li determinano. Tuttavia, c'è un altro punto che è cruciale nel mio modo di confrontarmi con questi documenti, ed è il ruolo della pratica incarnata nel processo complessivo della loro attivazione. Propongo un tipo molto specifico di coinvolgimento con questi documenti, che avviene attraverso il corpo. In ognuno dei progetti presentati in questo focus, l'archivio assume una forma diversa, ma il ruolo del corpo nel processo resta centrale.

*Talos* si basa su un progetto finanziato dall'UE che mirava a sviluppare un sistema che avrebbe sostituito le guardie di frontiera con droni terrestri alle frontiere europee (meglio confini europei per non ripetersi?). Il progetto, condotto tra il 2012 e il 2016, ha coinvolto 14 aziende industriali di 10 Paesi diversi. Il progetto teatrale trae ispirazione da un evento promozionale che il consorzio del progetto originale ha organizzato per presentare i propri risultati a un pubblico professionale. Nella nostra risposta artistica, il performer interpreta il ruolo di un oratore che promuove questa tecnologia a un pubblico teatrale. Attraverso il suo discorso, egli espone sia i materiali di partenza (la maggior parte del testo è tratto dai materiali rilasciati dalle istituzioni partner del progetto originale dell'UE) sia l'ideologia alla base di tale progetto, ovvero il tentativo continuo dell'UE di fortificare i propri confini attraverso tecnologie innovative.

*Necropolis* traccia le testimonianze degli esiti di questa stessa tendenza, quella della fortificazione dei confini europei. Il punto di partenza è la Lista delle Morti dei Rifugiati, compilata da UNITED for Intercultural Network, che da oltre 30 anni raccoglie informazioni sulle persone che muoiono nel tentativo di entrare nel territorio europeo. La lista sfida l'idea diffusa che i migranti muoiano solo ai confini esterni dell'Europa. Testimonia anche altri tipi di morte (suicidi, decessi dovuti all'inaccessibilità del sistema sanitario, morti in seguito a violenze da parte della polizia, ecc.). La nostra ricerca artistica si propone di cercare tombe di migranti in ogni luogo in cui il progetto arriva, per rompere questo tipo di distanza e fornire una prova delle morti di migranti e richiedenti asilo che continuano a verificarsi intorno a noi.

*The Cloud* rintraccia informazioni sulla nube radioattiva rilasciata nell'atmosfera dopo la catastrofe di Chernobyl nel 1986. Lo fa impiegando l'intelligenza artificiale e lasciando che questa tecnologia scorra su internet per trovare dati correlati. In questo lavoro, la tecnologia viene impiegata per colmare le lacune nella narrazione di una storia i cui dettagli sono stati deliberatamente coperti dai sistemi sovietici. L'opera si immerge in un miscuglio di (dis)informazioni, che è molto rappresentativo del modo in cui percepiamo la realtà oggi.



**Fig. 3. Arkadi Zaides - Talos**  
Courtesy ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza  
Foto: Giuseppe Follacchio

**Flavia Dalila D'Amico:** Penso che i tuoi lavori rendano chiari questi aspetti e l'idea che "i dati siano sempre un'opinione", le narrazioni quotidiane o le multinazionali dei big data veicolano un'idea dei dati come verità. Ma la "verità" dei dati dipende dal sistema in cui vengono conservati, spiegati e raccontati. Ad esempio, la lista della Rete UNITED mi colpisce perché sono stata attivamente coinvolta nella sua compilazione, ma sono consapevole allo stesso tempo che non è possibile conoscere il numero esatto delle morti dei migranti in Europa, perché molte persone muoiono prima di ottenere un riconoscimento legale e quindi la loro morte è anonima. Nei casi migliori magari si legge sui giornali qualcosa come "è morto/a un uomo/una donna straniera" oppure "è stato ritrovato un corpo extracomunitario", ma non si riesce a risalire alla persona. Il tuo lavoro chiarisce che gli archivi non sono un riflesso della realtà, ma richiamano un coinvolgimento con la realtà.

**Arkadi Zaides:** Sì, credo che non ci si possa accontentare dell'esistenza di un archivio così com'è. È necessario un altro passo, ovvero la pratica della ricerca e non essere semplicemente soddisfatti perché qualcun altro ha fatto il lavoro. Non possiamo riposare in pace solo perché esiste un archivio, un documentario su una questione sociale o un lavoro coreografico impegnato. Dobbiamo a nostra volta impegnarci sull'argomento in questione, e questo è ciò che cerco di fare nel mio lavoro. Se prendiamo *Necropolis* come esempio, per me non è sufficiente che qualcuno abbia lavorato alla Lista delle Morti dei Rifugiati e abbia raccolto tutti questi dati sulle morti dei migranti. Il mio compito è quello di continuare e mettere in discussione questo documento. Potrei essere d'accordo con gli obiettivi della Rete UNITED e con le sue campagne contro il nazionalismo, il razzismo, il fascismo e a sostegno dei migranti e dei rifugiati. Ma potrei anche mettere in discussione il loro modo di raccogliere e visualizzare i dati e cercare metodi più incarnati e viscerali per affrontare questo tema.

**Flavia Dalila D'Amico:** Le tue performance richiedono un lavoro di squadra che trascende il comune gruppo teatrale e la competenza artistica. Come coltivi la rete di collaborazioni che hai attivato nei diversi progetti?

**Arkadi Zaides:** I miei progetti sono di natura ibrida e richiedono processi di ricerca e creativi ibridi. Quando mi concentro su temi sociali e politici complessi, vedo i processi creativi come

un'opportunità per informarci e ampliare le nostre conoscenze sui contesti che stiamo esplorando. In quanto tali, i processi si aprono ad altri esperti e ad altre forme di raccolta di informazioni, che vanno al di là di un comune processo artistico (ammesso che esista tale "comune" oggi). Nei diversi progetti, questa apertura ha preso direzioni diverse. Nell'ambito del processo creativo di *Talos*, ad esempio, mi sono recato in Polonia e ho intervistato la portavoce dell'istituzione che coordinava il progetto tecnologico che stavamo seguendo. In *Necropolis*, abbiamo intervistato il responsabile dell'unità forense della sede della Croce Rossa di Ginevra, per capire meglio la procedura di identificazione dei migranti e dei richiedenti asilo, i cui corpi vengono spesso ritrovati senza dettagli identificativi.

La nostra collaborazione con la rete UNITED si è sviluppata anche al di là dell'utilizzo del suo database; siamo diventati collaboratori e ci scambiamo regolarmente informazioni quando troviamo nuove informazioni da aggiungere al loro elenco, durante la ricerca e la localizzazione di tombe di migranti e richiedenti asilo deceduti. Il team di *Necropolis* si espande anche in ogni nuovo contesto in cui arriviamo. In ogni nuova località, insieme a un team locale, avviamo ricerche per trovare informazioni sui casi locali di morte di migranti. Questo fa sì che la comunità che si impegna nel progetto cresca continuamente.

**Flavia Dalila D'Amico:** Il termine coreografia significa letteralmente "scrivere con il corpo", e nelle tue performance è molto evidente. Come può il teatro (il tuo teatro), luogo di rappresentazione per eccellenza, non solo rappresentare ma incidere sul mondo?

**Arkadi Zaides:** Penso che questa sia la domanda che dobbiamo affrontare insieme, artisti e spettatori: come possiamo rispondere veramente a ciò che sta accadendo intorno a noi, e come siamo coinvolti nei contesti di cui siamo testimoni? Soprattutto in questo momento storico, la spettatorialità diventa una forma di partecipazione. Credo che molto teatro di oggi sia ancora legato all'idea di tranquillizzare lo spettatore e io cerco di resistere a questa tendenza. Stiamo osservando, attraverso i mass media e i social media, tutte le tragedie che accadono nel mondo, alcune più mediatizzate, altre meno. Per questo motivo, sfidare lo sguardo degli spettatori in teatro o in ogni arena e assemblea pubblica diventa fondamentale. Attraverso il mio lavoro, cerco di rimandare queste domande al pubblico per evidenziare la nostra posizione privilegiata da un lato e per proporre modi di impegno e resistenza dall'altro.

**Flavia Dalila D'Amico:** Come possiamo creare un dialogo tra attivismo e arte evitando di estetizzare le questioni politiche e la sofferenza di alcune comunità? Qual è il tuo metodo o quali sono le tue regole?

**Arkadi Zaides:** Quando si discute di contesti così complessi sul palcoscenico, le problematiche che tu indichi sono centrali e non posso dire di aver trovato il metodo o la regola definitiva per “risolverle”. L’arte è un luogo di contemplazione e come tale richiede una sorta di distanza dall’argomento trattato. Quando mettiamo in scena contenuti legati alla sofferenza di altre persone, siamo già e sempre in una posizione privilegiata. Credo sia fondamentale esserne consapevoli durante l'intero processo di creazione e non smettere mai di mettere in discussione le decisioni prese e la propria posizione. Lavorando a *Necropolis*, questa domanda era centrale, poiché in questo progetto stiamo chiaramente esponendo informazioni su persone che sono già sistematicamente razzializzate, invisibilizzate e disumanizzate. Siamo stati molto attenti alla legalità di questa operazione e alla nostra posizione etica nell' esporre dati così sensibili. Di conseguenza, ci siamo chiesti se questa operazione potesse essere fatta in modo non estrattivo. La ricerca e la documentazione delle tombe dei migranti in tutta Europa ci permette di fornire informazioni più precise alla rete UNITED, che a sua volta le aggiorna nella Lista delle Morti dei Rifugiati. Questo ci permette di inserirci con la nostra ricerca in un compito più ampio, quello di rendere disponibili le informazioni per le persone che potrebbero averne bisogno quando cercano il luogo in cui si trovano i loro cari scomparsi in Europa.



Fig. 4. Arkadi Zaides, *Necropolis*, Courtesy ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza, Courtesy ORBITA | Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza  
Foto: Giuseppe Follacchio

**Flavia Dalila D'Amico:** Quello che stiamo vivendo (per alcune comunità più che per altre) è un momento catastrofico sotto molteplici punti di vista: politico, sociale, ambientale. Deleuze ha scritto: “Un po’ di possibile, altrimenti soffoco!” (2010, p. 188). Se dovessi costruire un archivio depositando qualche speranza o possibilità per il futuro, che forma assumerebbe e cosa ci inseriresti?

**Arkadi Zaides:** Se dovessi costruire un archivio della speranza, vi includerei tutti gli impegni e le iniziative sociali che si prendono cura delle comunità precarie e marginalizzate. In ogni luogo in cui si verificano illeciti, ci sono anche iniziative sociali che si impegnano per contrastarli. ONG, attivisti per i diritti umani, assistenti sociali, avvocati, medici e talvolta anche artisti, molti di loro intervengono per assistere chi ha bisogno in situazioni di violenza strutturale e di guerra. Ora più che mai siamo in grado di registrare il presente nei suoi dettagli, il che è la nostra benedizione e la nostra maledizione. È una benedizione, perché c'è un accesso senza precedenti alle informazioni, e una maledizione, perché siamo circondati da questi archivi che testimoniano tanto dolore e tanta sofferenza. Ma ci sono anche archivi che si prendono cura, che insegnano, che ispirano il nostro pensiero e ci danno strumenti per agire.

### **Biografia dell'artista**

Arkadi Zaides è un artista visivo indipendente di origine bielorusa, attualmente residente in Francia. In Israele si è esibito per diverse compagnie come la Batsheva Dance Company e la Yasmeen Godder Dance Group prima di intraprendere una carriera indipendente nel 2004. Ha conseguito un master presso la AHK Academy of Theatre and Dance di Amsterdam (NL). Attualmente sta conseguendo il dottorato di ricerca congiunto presso l'Università di Anversa e l'Università di Ghent. È membro del gruppo di ricerca CORPoREAL presso il Royal Conservatoire Antwerp e membro di S:PAM (Studies in Performing Arts & Media) presso l'Università di Ghent. Le sue performance e installazioni sono state presentate in numerosi festival di danza e teatro, musei e gallerie in Europa, Nord e Sud America e Asia. Ha ricevuto numerosi premi, tra cui un premio per la dimostrazione dell'impegno nelle questioni dei diritti umani, assegnato a Zaides dalla Emile Zola Chair for Interdisciplinary Human Rights Dialogue (IL).

---

<sup>1</sup> Si rimanda al sito dell'artista <https://arkadizaides.com/> consultato il 17/12/2023

<sup>2</sup> Si rimanda al sito del progetto <https://www.btselem.org/video-channel/camera-project> consultato il 17/12/2023

<sup>3</sup> Si rimanda al sito dell'associazione <https://unitedfia.org/> consultato il 17/12/2023

<sup>4</sup> Si rimanda al sito del Centro <https://orbitaspellbound.com/> consultato il 17/12/2023

# ELOGIO DALLA (E DELLA) CAVERNA

## Note per non avere paura del teatro digitale

Fabio Acca

Università degli Studi di Torino

DOI: 10.54103/conessioni/22663

Le pagine che seguono sono l'esito di un *excursus*, sicuramente parziale e non esaustivo, attraverso una selezione di riflessioni, figure e nozioni che hanno punteggiato le tre intense giornate del convegno *Chi ha paura del teatro digitale. Opportunità dell'online per le performance arts* (Cortona, 19-21 luglio 2023)<sup>1</sup>. Si tratta di note intorno a quello che "ho capito" dei numerosi interventi susseguitisi, dalla prospettiva di chi, come il sottoscritto, non si ritiene affatto uno specialista del rapporto complesso e ramificato tra teatro e tecnologie digitali, benché sia indubbiamente impegnato da anni in percorsi critici, storici ed esperienziali intorno e dentro il mondo delle arti performative. Quindi cercherò di interpretare e restituire "per lampi" i discorsi messi in campo dai numerosi relatori da un punto di vista disciplinarmente attiguo ma divergente.

Per chiarire ancora meglio questa prospettiva di osservazione, è indispensabile fare una premessa a partire dalla canonica dialettica introdotta da Luca Ricci in apertura del convegno, facendo egli esplicito riferimento a quando Umberto Eco, nel 1964, divideva in due universi distinti gli "apocalittici" e gli "integrati". Nel primo caso, si trattava di intellettuali piuttosto scettici e distaccati nei confronti della cultura di massa, mentre nel secondo caso si riferiva a coloro che la accettavano in maniera tendenzialmente ottimistica e acritica. Ebbene, rispetto alle accelerazioni tecnologiche cui è esposto oggi il teatro, penso di essere, forse in maniera un po' ecumenica, un "integrato apocalittico". Nel senso che certamente osservo questo tipo di fenomeni con una discreta curiosità, però con la consapevolezza di chi – citando Claudia Castellucci (2020)<sup>2</sup> – è stato «parabolato qui dalla caverna». Un sentimento irrisolto, un misto tra fascinazione e scetticismo che consente di riconoscere questo tipo di fenomeni come una promessa di futuro, ma basandosi contemporaneamente su un anacronistico senso di solidità, di pragmatismo, di bieco realismo.

Lo stesso che fa dire al filosofo Emanuele Coccia (2021) che un dispositivo come lo *smartphone*, anche quello più avanzato, può essere paragonato a una “pietra nera”. Secondo Coccia, in fondo, non siamo mai usciti dall’età della pietra, e ci ricorda come praticamente tutto il mondo intorno a noi sia fatto di pietra. O meglio, di materiali che dalla pietra provengono, direttamente o meno, siano essi metalli, minerali o derivati fossili. In questa prospettiva, anche la plastica, insomma, è “di pietra”. E pure la leggerezza del tutto contemporanea della tecnologia, con il suo cuore di nichel, litio e silicio, è in realtà ancora piombata nella pesantezza primitiva della pietra, senza la quale, appunto, i nostri *smartphone* o i nostri computer non esisterebbero.

Ma non solo – e sarà forse retorico ricordarlo, ma tant’è – questa solidità di cui parliamo è intimamente legata a processi politici ed economici di carattere aggressivamente estrattivo, a forme di dispendio energetico sempre più problematiche e insostenibili, a una economia dell’antropocene basata sullo sfruttamento intensivo – e diciamolo, capitalistico e neoliberista – delle risorse. Senza il litio, il nichel, il silicio, senza qualcosa di intimamente solido, questa promessa di futuro non sarebbe possibile. Se, dunque, da un lato le tecnologie alimentano la nostra fame tutta occidentale di futuro, dobbiamo, penso, fare in modo che questo non si tramuti in una ideologia. L’ultima, secondo Gabriele Balbi (2022), probabilmente quella definitiva:

Balbi ci ricorda che quella transizione da atomi a bit, che tanto era stata profetizzata da Nicholas Negroponte, non sembra essere né vicina né in programma. Perché, anche se lo dimentichiamo spesso, per produrre queste portentose interfacce nell’immateriale, la materia serve, eccome. Metalli, spesso estremamente rari, molta manodopera, tantissima energia. E così la prospettiva “verde” della Rivoluzione Digitale sembra scomparire. Basti pensare alla produzione delle criptovalute, spesso decantate come strumenti equalizzatori, evoluzione inarrestabile delle valute tradizionali, che in un anno hanno consumato, solo per quanto riguarda i Bitcoin, una quantità di elettricità maggiore del fabbisogno energetico dell’intera Finlandia (Bendicenti 2022).

Questa mia prudenza si nutre anche di quello che Maurizio Ferraris (2014) ha definito «nuovo realismo» nell’interpretazione delle politiche del contemporaneo. Egli ne parla non tanto come improbabile restaurazione di un pensiero positivista, ma come una presa di coscienza che possa dialetticamente fare da argine al dilagante «primato delle interpretazioni sopra i fatti» (p. 5). Una vera e propria deriva decostruzionista, esito e lascito della frantumazione ereditata dalla postmodernità mediale, che se da un lato ha polverizzato – giustamente – il mito dell’oggettività, dall’altro ha sottoposto il reale a una problematica “favolizzazione” permanente, a una moltiplicazione esasperata di prospettive il cui risultato è per le società

contemporanee occidentali una anestesia del reale, proprio in senso affettivo, di distacco, spesso con derive ironiche. Ferraris definisce tale approccio come «il prevalere degli schemi concettuali sul mondo esterno» (ibidem, p. 11), come presa di distanza secondo la quale «non abbiamo mai a che fare con le cose in se stesse, ma sempre e piuttosto con fenomeni mediati, distorti, impropri, dunque virgolettabili» (Ibidem).

Alla fine ne ho dedotto che questo mio ostinato ancoraggio alla solidità dell'esperienza ha probabilmente a che fare con una percezione antropologicamente condizionata dalla proverbiale schiettezza della mia terra d'origine, la Sardegna. La stessa che spingeva un'artista come Maria Lai, mia conterranea, a pensare che la pietra rappresentasse l'al di là della storia, un'immagine allo stesso tempo contemporanea e arcaica (Pontiggia 2017).

Fatta questa dovuta premessa, che cosa “ho capito”? Innanzitutto, ho capito che la nozione di “teatro digitale” nasce obsoleta. Nel momento stesso in cui viene nominata, è già superata. Il che è anche un invito a problematizzarla costantemente, ogni qualvolta la si esplora con uno sguardo rivolto al domani. Anche perché, secondo quanto ci ha descritto Simone Arcagni nel suo intervento, la cultura digitale è «l'oltre dell'accelerazione», una «sperimentazione obsolescente», cioè una dinamica di dissipazione permanente per la quale il paradigma della cultura digitale si estingue, o esaurisce, appena lo si tenta di classificare. Stare dentro questo processo comporta una messa in discussione costante delle categorie in gioco, proprio per la stessa natura accelerazionista del digitale e delle tecnologie ad esso connesse.

Lo ha ricordato anche Alice Barale, nel momento in cui ha parlato del digitale come di una tecnologia che si trasforma nel momento stesso in cui la si convoca, un processo in eterno divenire che cambia mentre lo si studia. Ecco, credo che questo continuo riposizionamento possa essere considerato un aspetto ontologico dell'esperienza digitale. In altri termini, comporta il fatto di “essere sempre là dove non si è”, come diceva in qualche modo anche Carmelo Bene, benché, come è noto, con l'ontologia non avesse proprio un buon rapporto: «Abbasso l'ontologia, me ne strafotto», diceva (Ponzetta 2005, p. 100).

Quindi, tornando al teatro digitale, esso sfugge a qualsiasi tentativo di catalogazione, in un certo senso non esiste, è una categoria instabile, mutante, soggetta velocemente al cambiamento. È piuttosto una parola “attrezzo”, come è emerso ad un certo punto del dibattito. Perché un altro tema importante di queste giornate, anche per la responsabilità culturale che ciò comporta – responsabilità anche istituzionale, se pensiamo per esempio al ruolo sociale

dell'Università rispetto alla crescita collettiva del sapere – verte sulla necessità di nominare le cose, affinché supportino l'interpretazione del reale per metterlo a disposizione di chi oggi ha in mano le leve dei processi culturali, politici ed economici. Questo riguarda studiosi, operatori, artisti e tutti coloro che concorrono ai processi di interazione sociale della cultura. Quindi il “teatro digitale” in questo momento è probabilmente già superato, ma è necessario nominarlo perché stimola la riflessione, il confronto e la presa di consapevolezza di un discorso.

Di conseguenza, diviene indispensabile alimentare una coscienza storica – anche destrutturata, dissipata, in qualche misura anarchica – dei processi che hanno determinato il fatto che noi siamo qui oggi a poter discutere di teatro digitale. A partire da chi, come Carlo Infante, ci ha raccontato il suo stare in avanguardia rispetto ai temi esposti, ripercorrendo alcune tracce depositate nel web, esplorando un mondo e una vicenda – per certi versi già archeologica, per l'obsolescenza di cui si è detto – che egli ha attraversato fin dalle origini e di cui è stato al contempo artefice, facilitatore, visionario e testimone. In questo senso Infante rappresenta un patrimonio vivente, una sorta – mi si passi il parallelismo piuttosto ardito – di “Stanislavskij del digitale”. Come si può dire che il grande russo abbia impostato buona parte del dibattito intorno alla civiltà del nuovo attore novecentesco, Infante, in Italia, può essere considerato un pioniere dell'attenzione rivolta al rapporto tra teatro e nuove tecnologie, e della carica diversamente partecipativa che questo incontro/scontro ha significato a partire da quella cerniera/cesura che dagli anni Settanta ci ha condotti agli anni Ottanta e oltre.

Allo stesso modo, ma con differenti strumenti, Anna Maria Monteverdi ci ha resi tutti più coscienti del fatto che forse non è importante agire nella prospettiva di una storia lineare, ma dell'insostituibile necessità di familiarizzare con quanto la storia del teatro porta con sé in termini di giacimento digitale, ancorandolo a specifiche identità artistiche e fenomenologie. Penso che questo tocchi un punto centrale e debba far parte di un quanto più allargato possibile processo di alfabetizzazione collettiva, che non riguarda solo gli studiosi ma anche tutte le persone che, a diverso titolo e con intensità associate ai propri interessi, si occuperanno di questi temi in tempi non lontani. Una riaffermazione, forse involontaria, del ruolo stesso della storia e delle saldature ad essa implicite. Monteverdi, pur nella necessaria sintesi di un intervento e di una utilissima tassonomia che nel tempo può forse allentare la fragranza del momento, ha nominato tra gli altri: il teatro “schermico”, il teatro “aumentato”, il teatro “ologramma”, il teatro “online”, il teatro “interattivo”, il teatro “immagini ovunque”, ecc. Etichette

che nella nostra mente si trasformano istantaneamente in visioni di un viaggio ormai almeno trentennale, sollecitando così la riflessione di chi osserva tali fenomeni.

Non è un caso che percorsi di agglutinamento storico siano stati proposti anche da Erica Magris, quando ci ha raccontato del complesso, affascinante rapporto tra robotica e teatro a partire dai primi anni Zero. Un ambito nel quale la *digital performance* ha generato una convergenza favorevole alla sperimentazione in scena di veri e propri robot. E ancora Federica Patti, con il suo ricco ventaglio di riferimenti all'evoluzione tecnologica e come essa abbia contribuito – e contribuisca tuttora – a nuove e sempre più coinvolgenti modalità partecipative che toccano tutto l'arco performativo: da quello interattivo a quello più propriamente sensibile dell'immersività, fino a quello più ludico. Si tratta di fenomeni che oggi rispondono soprattutto alle trasformazioni tecnologiche del web 3.0 e perciò all'uso de-centralizzato delle informazioni, con una forte scatto in avanti delle pratiche partecipative in relazione alle comunità "virtuali" che nascono "nel" e "intorno" al web. Sono le comunità, secondo Patti, che definiscono le piattaforme web, e non viceversa, andando così incontro a occasioni per testare modelli differenti di socializzazione.

Ma cosa recuperare, nello specifico, della relazione sociale? Qui, le parole "fantasmatiche" di Giacomo Verde evocate da Patti e Monteverdi fungono da bussola. Egli, infatti, riferendosi alla rete come forma d'arte e alle sue potenzialità generative in termini di relazioni sociali connettive, non parlava di comunità, piuttosto di «senso di comunità» (Quinz 2001). Questo significa che le comunità nate sul web non corrispondono a delle repliche, più o meno effimere, rispetto a quelle esistenti nel mondo fatto di territori e geografie reali. Esse piuttosto si organizzano secondo le logiche della rete e ci portano, come diceva Arcagni, a stressare il concetto di presenza secondo le forme di «esperienza della società algoritmica», facendolo aderire a qualcosa di diverso, che si sovrappone solo parzialmente all'idea di comunità così come è tradizionalmente definita, per esempio, in relazione all'ambito delle pratiche teatrali.

In altre parole, non dobbiamo ragionare nei termini di una clonazione digitale, ma come "effetto" di comunità. Questo ci restituisce anche tutto il senso della trasformazione ormai in atto da tempo. Comunità che, diversamente da quelle territorializzate, si compongono su aderenze e convergenze di immaginario, e non sulla base di un capitale sociale fatto di relazioni geograficamente, identitariamente e culturalmente connotate. In un certo senso, questo tipo di comunità sono legittimamente effimere: essendo il frutto di un ambiente digitale, essendo figlie della trasformazione permanente della cultura digitale, sono destinate a estinguersi velocemente. Comunità che si

riprogrammano, che nascono e muoiono con grande facilità, ma che ci spingono, proprio per questo e senza applicare dei facili filtri morali, a interrogarci sulle loro potenzialità.

Non per questo dobbiamo sentirci estranei nella riflessione alla mobilitazione di una componente etica. Dobbiamo, infatti, fare i conti con un mutamento antropologico profondo ormai in atto, determinato da quei «surrogati di presenza», come li ha definiti qualche anno fa Franco La Cecla (2015), generati dalla pervasività con cui le tecnologie influiscono, a diversi livelli, sulla vita quotidiana, a cui nessuno di noi è estraneo pur con le dovute distinzioni generazionali. Non solo rispetto all'uso meccanico dei dispositivi, ma proprio nel metabolismo di un immaginario collettivo. Ciò significa il sempre più urgente confronto con quella condizione di *onlife* e della attigua metafora delle mangrovie, richiamate da Giovanni Boccia Artieri sulla scorta di Luciano Floridi (2014):

[Le mangrovie] Vivono in acqua salmastra, dove quella dei fiumi e quella del mare si incontrano. Un ambiente incomprensibile se lo si guarda con l'ottica dell'acqua dolce o dell'acqua salata. Onlife è questo: la nuova esistenza nella quale la barriera fra reale e virtuale è caduta, non c'è più differenza fra "online" e "offline", ma c'è appunto una "onlife": la nostra esistenza, che è ibrida come l'habitat delle mangrovie (D'Alessandro 2019).

Un essere comunque sempre connessi a un universo di dati, anche nella disconnessione, che ricorda un inquietante passaggio di *Realismo capitalista*, di Mark Fisher, in cui il filosofo racconta di una volta che aveva chiesto a un suo studente perché mai indossasse gli auricolari in classe:

Ha risposto che non era un problema, perché tanto non stava ascoltando musica [...] la sola presenza degli auricolari sulle orecchie, o la consapevolezza che – pur senza sentirla – c'era comunque della musica che stava suonando, lo assicurava del fatto che la matrice era sempre lì, a portata di mano [...] la musica stava comunque suonando: anche se lui non riusciva a sentirla, c'era pur sempre il lettore a godersela al posto suo (Fisher 2018, p. 63).

Trovo che l'aneddoto sia iconicamente paradigmatico per comprendere meglio il senso di appartenenza delle nuove generazioni all'imperativo categorico, anche solo mentale, del *always connected*. Per cui non c'è bisogno di attivare una comunicazione reale, non c'è bisogno di stare effettivamente online. È la rappresentazione – e l'autopercezione – dello stare online, o meglio, *onlife*, che offre loro una condizione di esistenza.

Come si comporta il teatro – seguendo l'invito di Laura Gemini – rispetto a questa mutata condizione di *liveness*? Per esempio, sempre secondo Boccia Artieri, generando dei cosiddetti OTONI, acronimo di Oggetti Teatrali Online Non Identificati, cioè fenomeni difficilmente classificabili che

tendono a spostare la relazione teatrale dentro il Metaverso e che istituiscono un «nuovo patto empatico con lo spettatore», una «nuova intimità digitale» e, perciò, una inedita opportunità di pubblico (laddove corredato – aggiungo io – delle giuste conoscenze tecniche).

D'altronde, se ci soffermiamo appunto sulla questione teatrale e facciamo nostro il monito proposto *a latere* del convegno da Claudio Prati, non dovremmo parlare di teatro digitale quanto piuttosto della differenza tra teatro digitale e teatro *in* digitale. Cioè, la prospettiva storica precedentemente ricordata tiene in considerazione la nozione schechneriana di “ampio spettro” della performance (Schechner 2006), che include il mediale (Auslander 1999), ma quell’“in” sancisce una discontinuità che fa la differenza. Perché significa stare dentro i fenomeni, vivere il digitale non solo come tecnologia ma come ambiente immersivo, come espansione sensoriale che supera un’aggressione puramente visiva. Forse, questa, è una delle poche questioni che possiamo considerare stabili nel nostro tentativo dichiaratamente fallimentare di sistematizzazione, insieme all’ibridazione tra universi differenti (le mangrovie di Florida...). Ma poi, non è l’ibridazione, o la negoziazione identitaria, la condizione esistenziale di qualsiasi processo culturalmente attivo?

Il digitale crea fenomeni e contesti esperienziali proprio a partire da quanto si ritiene negoziabile tra uomo e macchina. Lo ha ben descritto Antonio Pizzo, scartando un posizionamento spesso troppo ossessivamente – forse ideologicamente – compromesso sui valori del corpo, piuttosto interessato a coglierne le specificità rispetto ai temi dell’autorialità e della drammaturgia in rapporto, per esempio, all’Intelligenza Artificiale. Che cosa è negoziabile? E fino a che punto siamo disposti a spingerci in questa interazione algoritmica, sia dal lato della produzione che da quello delle regole che governano la creazione? Su questo si misurerà sempre di più il teatro del futuro, probabilmente in maniera non dissimile a quanto sta già avvenendo sul piano della musica, della letteratura e della cultura visiva. E riguarderà anche la ricezione e la partecipazione, un'altra polarità che è sempre necessario tenere in considerazione quando si parla di teatro e comunicazione. Perché, come ci ha ricordato Gemini, l’esperienza si fa sempre almeno in due.

Avviandomi verso la conclusione, penso che il senso profondo di tutto ciò che ha nutrito gli interventi durante le tre giornate cortonesi si poggi sull’auspicio espresso nell’introduzione ai lavori da Alessandro Pontremoli: sollevare domande. Se tutto, nell’umano, come ci ha insegnato a più riprese anche Umberto Galimberti, è tecnica applicata al corpo (Galimberti 1983); se il sapere, dunque, è tecnologia (Galimberti 1999): perché avere paura della tecnologia e del rapporto con la

tecnologia? Quanto c'è di ideologico, in questo? Abbiamo bisogno di steccati? Abbiamo forse bisogno di ribadire un desiderio di autenticità? Magari ritrovando quella tensione verso l'autenticità di cui, nel Novecento, il teatro è stato spesso in qualche modo il baluardo contrapposto ai presunti processi di de-realizzazione fomentati dai mezzi di comunicazione di massa?

Nessuno può dare risposte certe, tantomeno il sottoscritto dalla sua caverna. L'unica certezza che mi sento qui di rivendicare è quella di continuare a porre domande, anche scomode. Prima di tutto quale potrebbe essere l'agenda digitale, perché la velocità con cui le tecnologie si evolvono impone delle priorità: pensiamo al dibattito intorno a gioie e dolori dell'Intelligenza Artificiale; oppure, per noi studiosi, ai temi dell'archiviazione e della memoria in rapporto ai processi di smaterializzazione dei documenti e del ruolo sempre più centrale del web e dei social nel fare storia.

Ma attenzione a mettere troppo tra parentesi il corpo. Significherebbe depotenziare la carica "critica" di questo tipo di fenomeni, anche nel teatro, con il serio rischio di una feticizzazione autovalidante, di una chiusura pericolosamente esoterica, di un interesse verso il linguaggio della macchina che non tocca più la portata politica dei suoi esiti sociali. La forza politica del corpo è, in realtà, ancora fortemente radicata nei processi tecnologici, anche quando questi riguardano il campo dell'arte, perché siamo pienamente dentro, ora più che mai, nel sistema integrato della rappresentazione.

Negli anni Novanta, anni di cybercultura, il compianto Antonio Caronia profetizzava un'uscita dal "neolitico" - inteso come prefigurazione della società industriale e della messa in crisi del corpo come fondamento della relazione simbolica col mondo - a patto che il digitale portasse a una cesura netta con un sistema di comunicazione gerarchico e funzionale al mantenimento di un modello economico che non è in grado di assicurare coesione sociale (Caronia 1996). E mi pare che, in questo senso, ci sia ancora molto lavoro da fare.

Personalmente, penso che il neolitico sia molto più vicino di quanto non sembri e andrebbe in un certo senso rivalutato. Non so se Hans Blumenberg avesse ragione, ma mi piace pensarlo, quando afferma che la caverna rappresenta il primo momento in cui l'umanità, nel suo divenire stanziale, ha trovato "casa", raggiungendo così una dimensione "umana" nel senso pieno del termine. La caverna primitiva in età neolitica era, secondo il filosofo tedesco, il luogo in cui l'essere umano ha potuto finalmente dormire profondamente, senza quello stato di perenne allerta, ancora animale, che ne aveva determinato fino ad allora la sopravvivenza negli

spazi aperti. La caverna, infatti, è un rifugio protetto, con un unico ingresso facile da sorvegliare. E l'uomo, dunque, poteva finalmente abbandonarsi al sonno profondo, accedendo così alla sfera dell'immaginazione e del sogno. Tuttavia, per vivere, non bastava stare in un "dentro" riparato, bisognava anche uscire nell'ostilità del "fuori". La vita nella caverna si conservava proprio in rapporto all'abilità e alla destrezza con cui gli uomini del tempo erano in grado di sfidare la natura e l'aperto procacciandosi il cibo, aspetto essenziale che dava il diritto all'esistenza. Ben presto, però, nella caverna primitiva, la legge del più forte e il primato della caccia vennero compensati da attività che, se non contribuivano a garantire l'immediata sopravvivenza, rendevano la vita degna di essere vissuta:

quelli che restavano dentro fecero sorgere la loro risposta al libero vagare all'aria aperta: nasceva la fantasia. Da questa discendenza giunse il primo che riuscì a rappresentare qualcosa di non visto, raccontare qualcosa di non vissuto, mentre i cacciatori rivangavano le loro storie di caccia terribilmente noiose. Raccontare storie senza essere stati presenti divenne il privilegio dei deboli. Il piacere di far succedere qualcosa senza subirla, fu il segreto degli anteroi. [...] Il superfluo giunse come il prodotto più strano del mondo e seppe farsi necessità (Blumenberg 2009, pp. 20-21).

Si può dire che la civiltà, per come la conosciamo, nasca qui, nella caverna, grazie ai deboli, grazie cioè a quelli che più tardi avremmo chiamato artisti, nel momento in cui trova "casa" ed è stata in grado di rappresentarsi fantasticamente in un racconto, anche solo simbolicamente accennato in un disegno primitivo sulla roccia. Forse quel disegno sulla parete ha oggi assunto le sembianze platoniche di un simulacro luminoso e colorato disperso nella caverna infinita del web?

---

<sup>1</sup> Programmato nell'ambito dell'edizione 2023 di Kilowatt Festival dal titolo *Paradiso Adesso*, sono intervenuti, oltre a Lucia Franchi e Luca Ricci (Direzione artistica Kilowatt Festival): Anna Maria Monteverdi (Università degli Studi di Milano), Antonio Pizzo (Università di Torino), Giovanni Boccia Artieri (Università di Urbino Carlo Bo), Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), Erica Magris (Université Paris 8), Simone Arcagni (Università di Palermo), Federica Patti (Università di Torino), Carlo Infante (Università Mercatorum di Roma), Alice Barale (Università degli Studi di Milano), Alessandro Pontremoli (Università di Torino), Valentina De Simone (Che teatro fa – La Repubblica), Alessandro Iachino (Stratagemmi – Prospettive teatrali), Marco Menini (Hystrio, Klp Teatro), Fabio Acca (Università di Torino) e gli artisti Mara Oscar Cassiani, Margherita Landi, Ariella Vidach (AiEP), Turi Zinna (compagnia Retablo).

<sup>2</sup> Castellucci, C., discorso pronunciato dall'artista il 15 ottobre 2020 in occasione della cerimonia di consegna del premio Leone d'Argento per la Danza conferitole dalla Biennale di Venezia:  
[https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch\\_permalink&v=398713401254990](https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=398713401254990) (ultimo accesso 6/12/2023).

## Riferimenti bibliografici

- Auslander, P., *Liveness. Performance in a mediatized culture*, Routledge, London-New York, 1999.
- Balbi, G., *L'ultima ideologia. Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari, 2022.
- Bendicenti, T., "L'ultima ideologia. Breve storia della Rivoluzione Digitale" di Gabriele Balbi, in «Pandora Rivista», 15 luglio 2022, in <https://www.pandorarivista.it/articoli/l-ultima-ideologia-breve-storia-della-rivoluzione-digitale-di-gabriele-balbi/> (ultimo accesso 6/12/2023).
- Blumenberg, H., *Uscita dalla caverna*, Medusa, Milano, 2009.
- Caronia, A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1996.
- Coccia, E., *Filosofia della casa*, Einaudi, Torino, 2021.
- D'Alessandro, J., "Vi spiego l'era Onlife, dove reale e virtuale si (con)fondono", in «La Repubblica», 29 settembre 2019, in [https://www.repubblica.it/dossier/tecnologia/onlife/2019/09/29/news/repubblica\\_onlife\\_luciano\\_floridi-237286128/](https://www.repubblica.it/dossier/tecnologia/onlife/2019/09/29/news/repubblica_onlife_luciano_floridi-237286128/) (ultimo accesso 8/12/2023).
- Eco, U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1964.
- Ferraris, M., *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2014.
- Fisher, M., *Realismo capitalista*, Nero, Roma, 2018.
- Floridi, L. (a cura di), *The Online Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Oxford, 2014.
- Galimberti, U., *Il corpo*, Feltrinelli, Milano, 1983.
- Galimberti, U., *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- La Cecla, F., *Surrogati di presenza. Media e vita quotidiana*, Bébert Edizioni, Bologna, 2015.
- Pontiggia, E., *Maria Lai. Arte e relazione*, Nuoro, Ilisso, 2017.
- Ponzetta, F. (a cura di), *Carmelo Bene al Costanzo Show: "Occhio zombie che stasera vi spacco il cervello"*, Jubal Editore, Treviso, 2005.
- Quinz, E., *Digital performance*, Anomos, Parigi, 2001.
- Schechner, R., *Performance Studies. An introduction*, Routledge, London-New York, 2006.