

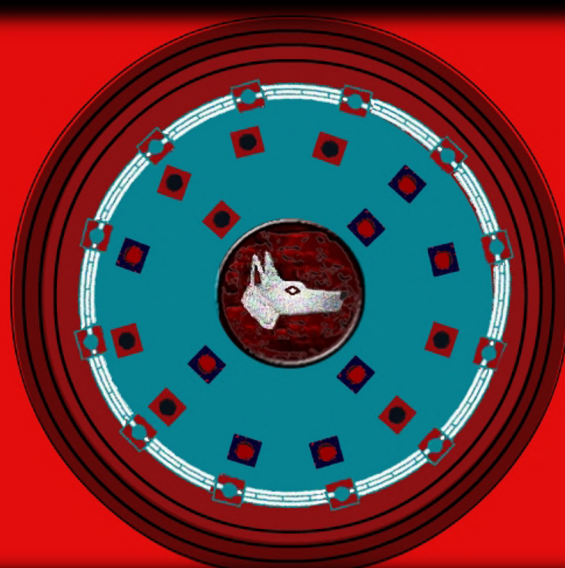


Conessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 9 - 2025

## Miscellanea II



# 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** (Professore di prima fascia, Accademia di Belle Arti di Lecce / Docente a contratto, Accademia di Belle Arti di Brera), editore capo (*Editor in Chief*)

**Flavia Dalila D'Amico** (Assegnista di ricerca, Università degli Studi Link Roma)

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

**Sergio Lo Gatto** (Ricercatore, Università degli Studi Link Roma)

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 Toporisic** (AGRFT, Università di Ljubljana)

*Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia*

ISSN: 2724-2722

Direttrice: Anna Maria Monteverdi

Vicedirettrice: Laura Gemini

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

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

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

*Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia* è rivista di "classe A" riconosciuta dall'ANVUR per il settore concorsuale 10/C1 e rivista "scientifica" per l'area 10 e l'area 14.

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



## INDICE

- III Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi  
*Editoriale - Archivi, Suoni, Videogame e Intelligenza artificiale nel cinema*

## #CR9. Miscellanea II

- 1 Tatiana Basso  
*Arte telematica: il caso italiano. PostMachina, MIDV e Tempo Reale prima e dopo la XLII Biennale di Venezia*
- 24 Annachiara Guerra  
*Suoni e musica nei videogiochi: dal ruolo passivo al ruolo inter-attivo nel gameplay*
- 40 Vincenzo De Masi, Siyi Li, Flavia Pessoa Serafim  
*AI Made in China: Innovation, Gender, and the Global Reshaping of Film Production Content*
- 57 Silvia Mazzucotelli Salice, Eleonora Noia, Michele Varini  
*It's a Kind of Magic (or not)? AI's technological imaginary and the symbolic structures of fashion narration.*
- 89 Massimiliano Raffa  
*Counter-Surveillance Art in the Age of Platform Capitalism: Critical Complicity or Radical Exteriority?*
- 109 Mahnaz Esmaeili  
*The Impact of Digital Visual Content on the Human Brain & on the Perception of the Viewer*
- 128 Arianna Lasca  
*Rabih Mroué. Una pratica tra teatro e arti visive*
- 153 Ida Malfatti  
*archivia. Nuove drammaturgie per trasmettere e trasformare un repertorio coreografico*
- 170 Piersandra Di Matteo  
*Per un ascolto trans-corporeo: sulla performatività acustica di Christine Sun Kim*



## L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 191** Dialogo tra Anna Maria Monteverdi e Andrea Balzola  
*Potenzialità e disavventure della drammaturgia multimediale in Italia*
- 202** Chiara Giulia Toscani  
*Interview with Nicolas Gaudalet, technical director of Miguel Chevalier's studio and Voxel Production*
- 210** Intervista a Giacomo Verde di Daniela Ielasi (2010), Archivio Giacomo Verde.  
*La difficoltà di fare memoria*
- 213** Lucia Paolini  
*Storie Mandaliche. Il passaggio a Flash Mx e l'introduzione del 3D*
- 238** Giacomo Verde  
*Diario di Storie Mandaliche 2.0*



## Editoriale

### Archivi, Suoni, Videogame e Intelligenza artificiale nel cinema

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

Il numero 9 di Connessioni Remote (2025) è una miscellanea che propone alcuni dei temi a cui la rivista si dedica: le relazioni tra arti performative, tecnologie digitali e pratiche visive contemporanee, con particolare attenzione alle forme di artivismo e alle sperimentazioni tecno-politiche. La rivista nasce come uno spazio critico e interdisciplinare dove studiosi, artisti e ricercatori esplorano le trasformazioni dell'arte nell'era della mediatizzazione, affrontando temi come il tecno-teatro, la performatività del suono, la liveness e le pratiche intermediali, in un dialogo costante tra teoria e prassi, estetica e politica.

Questo numero naviga tra archivi digitalizzati di artisti di teatro e della danza, tra suono nella performance e l'uso dell'intelligenza artificiale nel cinema e nei videogame. Archivi digitali, tecno-teatro, videogame e intelligenza artificiale nel cinema non sono ambiti separati, ma tasselli di un unico ecosistema creativo in cui la drammaturgia multimediale diventa il fulcro progettuale.

Tempo di riflessione sugli archivi di artisti e gruppi tecnologici degli anni Ottanta: se a Giacomo Verde è dedicata la copertina di questo numero (con un omaggio grafico di Vincenzo Sansone a *Storie mandaliche*, primo spettacolo interattivo italiano), Tatiana Basso nell'articolo *Arte telematica: il caso italiano. PostMachina, MIDV e Tempo Reale prima e dopo la XLII Biennale di Venezia* approfondisce l'arte telematica e la Telefax Art italiana di PostMachina a MIDV e Tempo Reale. Lo studio parte dagli archivi Giancarlo Norese, Giuseppe Salerno, Pierluigi Vannozzi.

Sul tema della performance ubiqua si era occupata Dalila D'Amico in occasione del recente convegno su Giacomo Verde (*Performing the Archive*, Milano, Università Statale, marzo 2025) a proposito di un progetto telematico di Tv interattiva dal titolo *Piazza Virtuale* (realizzato

tra il Festival di Santarcangelo e documenta IX Kassel nel 1992) a partire da un'idea di Giacomo Verde e Van Gogh Tv. La performance prevedeva l'uso di telefoni, fax o modem per accedere alla trasmissione da casa: trasformare la Tv in un medium interattivo (da molti trasmettitori a molti riceventi) era l'obiettivo di Verde che poi proseguirà nel progetto della Minimal TV, la televisione che ognuno poteva farsi da casa. E alla computer art italiana delle origini Paola Lago-nigro ha recentemente pubblicato un volume *Immagini digitali nell'era analogica. Computer art in Italia negli anni Ottanta* (De Luca editore), attingendo agli archivi recentemente digitalizzati e disseminati di artisti come Gianni Toti, Mario Canali, Giacomo Verde, Giovanotti Mondano Meccanici, includendo un'ampia bibliografia che va dai rari cataloghi delle rassegne e festival, agli atti di convegni, agli interventi datati anni Ottanta e Novanta di critici come Barilli, Caronia, Volli, Infante e articoli su riviste specializzate dell'epoca (da Virtual a Pixel a Run a 50x70).

Agli archivi della danza è dedicato in questo numero della rivista, anche l'articolo di Ida Malfatti *archivia. Nuove drammaturgie per trasmettere e trasformare un repertorio coreografico*. *archivia* è un progetto di ricerca coreografica nato nel 2021 su iniziativa di Zoe Francia Lamattina, performer e ricercatrice, figlia della coreografa Monica Francia. Il suo obiettivo è trasmettere e trasformare il repertorio di pratiche e partiture coreografiche sviluppate da Monica Francia tra gli anni Ottanta e i primi 2000, fondamentali per la formazione di molte/i danzatrici/tori italiane/i. Attraverso pratiche e partiture, *archivia* mette in crisi i concetti tradizionali di archivio, eredità e memoria, proponendo nuove modalità di relazione tra i corpi.

Alla crescente centralità del sonoro nei videogiochi, e alla pluralità di ruoli che suoni e musiche stanno assumendo nel panorama contemporaneo del gaming è dedicato invece, il contributo dal titolo *Suoni e musica nei videogiochi: dal ruolo passivo al ruolo interattivo nel gameplay*, di Annachiara Guerra attraverso i case studies *Horizon Zero Dawn* per la funzione dei jingle nel gameplay; *Hellblade: Senua's Sacrifice* e *Resident Evil 2 Remake* per l'audio binaurale; *Perception* e *Three Monkeys* per il suono come motore interattivo della narrazione.

All'uso della AI nel cinema con un'attenzione particolare all'inclusività di genere e al ruolo della Cina nel progresso delle tecnologie di AI generativa, attraverso piattaforme open source e a basso costo accessibili ai creatori indipendenti, è dedicato il saggio a tripla firma *AI Made in China: Innovation, Gender, and the Global*. Reshaping of Film Production Content (di Vincenzo De Masi; Siyi Li; Flavia Pessoa Serafim). Ancora alla AI in relazione però, al fashion design è

dedicato il saggio *It's a Kind of Magic (or not)? Ai's technological imaginary and the symbolic structures of fashion narration* (di Silvia Mazzucotelli Salice; Eleonora Noia; Michele Varini). Gli intriganti interrogativi dell'articolo sono: *Quali narrazioni innovative introduce l'IA? In che modo l'IA sta influenzando le percezioni tradizionali del corpo e della bellezza?* Confrontando 882 copertine dell'archivio digitale di Vogue Italia (1964-2024) con le immagini della rivista di moda prodotta dall'IA Copy Magazine (da agosto 2023 in poi), questa ricerca analizza le rappresentazioni e le narrazioni per determinare se l'IA perpetua o sovverte gli stereotipi di bellezza e di genere, e in quale modo la normatività della moda influenza la produzione visiva dell'IA.

Il fronte della surveillance art è al centro del saggio di Massimiliano Raffa *Counter-Surveillance Art in the Age of Platform. Capitalism: Critical Complicity or Radical Exteriority?* Questo contributo esamina le strategie estetico-politiche dell'arte di contro-sorveglianza, interrogandone la capacità di opporsi alle logiche algoritmiche evidenziando come il capitalismo delle piattaforme modelli la soggettività attraverso sistemi di controllo predittivi. L'arte contemporanea diventa uno strumento di resistenza non più basato sulla visibilità, ma sull'opacità e sull'illeggibilità, agendo come atto performativo dentro reti socio-tecniche. Attraverso esempi di arte contro-sorveglianza, si mostrano strategie che sfruttano glitch, distorsioni e infrastrutture collettive per destabilizzare i meccanismi di cattura. Il testo propone di superare la dicotomia tra complicità critica e estraneità radicale, suggerendo pratiche parassitarie che abitano e trasformano le infrastrutture digitali dall'interno, re-immaginando l'esistenza collettiva oltre la logica del controllo algoritmico. Sul tema rimandiamo al libro *Il capitalismo della sorveglianza in cui* Shoshana Zuboff evidenzia i rischi di una società in cui la sorveglianza diventa invisibile ma pervasiva, capace di influenzare comportamenti, decisioni politiche e relazioni sociali, minando la libertà individuale e le basi della democrazia. Il libro è un appello urgente a riconoscere e contrastare questa nuova forma di potere, che non si limita a osservare, ma ambisce a modellare il futuro umano.

L'articolo di Mahnaz Esmaeili *L'Impatto dei Contenuti Visivi Digitali sul Cervello Umano e sulla Percezione dello Spettatore* analizza come i contenuti visivi digitali, in particolare quelli impiegati nel teatro virtuale e nelle installazioni interattive, influenzino la percezione dello spettatore, attivando meccanismi cognitivi, emotivi e corporei. Attraverso un approccio interdisciplinare che integra neuroscienze, psicologia cognitiva e arti performative,



l'autrice evidenzia il ruolo centrale del sistema limbico e della corteccia prefrontale nell'elaborazione delle immagini digitali. Queste aree cerebrali, responsabili dell'emozione e del pensiero complesso, vengono stimulate da ambienti visivi immersivi, generando risposte che vanno ben oltre la semplice osservazione. Teorie come il "peak shift" — secondo cui il cervello risponde con maggiore intensità a stimoli visivi amplificati — e la "dual coding theory" di Paivio — che sottolinea l'interazione tra linguaggio verbale e immagine — offrono una cornice teorica per comprendere come le immagini digitali costruiscano significati e rafforzino la memoria. In questo contesto, la tecnologia non è solo uno strumento, ma un agente trasformativo che ridefinisce il ruolo dello spettatore: da osservatore passivo a co-creatore attivo dell'esperienza estetica. Installazioni come *Mirror Ritual*, che utilizza l'intelligenza artificiale per generare riflessi digitali personalizzati, e performance neuro-sensoriali come Stringesthesia, che traducono impulsi cerebrali in suoni e immagini, mostrano come l'arte possa diventare un laboratorio per l'esplorazione della percezione umana.

*Rabih Mroué. Una pratica tra teatro e arti visive* di Arianna Lasca esplora l'arte del libanese Rabih Mroué sviluppa una pratica transdisciplinare che unisce teatro e arti visive, sfidando i linguaggi tradizionali e interrogando i meccanismi della comunicazione, della rappresentazione e della memoria. La sua pratica si oppone alla polarizzazione dell'opinione e alla semplificazione dell'informazione, proponendo invece un'arte che sia spazio di confronto, incertezza e speranza. Le sue opere, spesso basate su materiali d'archivio e immagini preesistenti, affrontano temi come la guerra civile libanese, la morte, la propaganda e la manipolazione mediatica, proponendo una riflessione critica sull'ambiguità tra realtà e finzione. Piersandra Di Matteo nell'articolo *Per un ascolto trans-corporeo: sulla performatività acustica di Christine Sun Kim* riflette sul tema dell'ascolto attraverso il lavoro dell'artista e attivista sorda americana, Christine Sun Kim, che ha trasformato la sua esperienza personale in una pratica artistica radicale che rivendica il suono come spazio accessibile e multisensoriale. Le sue performance e installazioni rendono il suono tangibile e visibile, sfidando le gerarchie percettive e proponendo un ascolto trans-corporeo: Kim non cerca di tradurre il suono per i sordi, ma di ridefinirlo come fenomeno materiale e politico, capace di coinvolgere corpi umani e non umani in una rete di relazioni sensibili, dove l'arte diventa laboratorio di nuove forme di percezione e agency. Questo approfondimento fa venire in mente

l'opera *Silent* del compositore Gabriele Marangoni presentata ad Ars Electronica nel 2018: Marangoni ha progettato un sistema che lavora con frequenze sotto la soglia dell'udito (sotto i 20 Hz), percepite attraverso le ossa e la cavità corporea. In questo modo, il suono diventa tattile e coinvolge tutti i sensi. L'esperienza sonora immersiva che coinvolge artisti sordi sul palco, insieme a musicisti e voci soliste, superfici vibranti e trasduttori che trasformano il suono in vibrazione, fa entrare il pubblico in connessione con l'universo percettivo dei non udenti, fatto di battiti, respiri e vibrazioni che spesso ignoriamo.

Nella sezione fuori peer troviamo un'intervista inedita di Chiara Giulia Toscano a Nicolas Gaudalet che fa parte del team Voxel Productions a cui l'artista francese Miguel Chevalier, uno dei massimi rappresentanti dell'arte digitale immersiva, da tempo affida la programmazione e lo sviluppo delle proiezioni e dei contenuti delle opere da più di un decennio. I temi che Chevalier sviluppa nelle sue opere, come ricorda Vincenzo Sansone,

si basano sul rapporto naturale-artificiale (osservazione di elementi naturali come quelli vegetali e loro trasposizione, crescita e sviluppo nel mondo artificiale); città virtuale che si trasforma (esplorazione attraverso strumenti informatici di città digitali, le città virtuali del domani); rapporto flussi-reti; uso di disegni decorativi tra analogico e digitale (spesso motivi e disegni di varie tradizioni artistiche diventano installazioni vive ed esplorabili negli spazi urbani)<sup>1</sup>.

Nell'intervista Gaudalet spiega gli step che portano dal concept alla realizzazione degli spazi immersivi in luoghi all'aperto o in musei e spiega le sfide tecniche delle installazioni in spazi non convenzionali sviluppando software personalizzati, spesso adattati direttamente sul posto con l'aiuto di ingegneri. Questo approccio consente flessibilità, ma comporta limiti di tempo e risorse. Ricorda il tema della Natura come una costante del lavoro di Chevalier, una fonte continua di ispirazione, in particolare, i fiori, protagonisti di molte opere generative come *Sur-Nature* e *Trans-Nature*.

Abbiamo voluto inserire anche un dialogo tra Andrea Balzola e Anna Monteverdi scritto appositamente per questo numero della rivista, sulla Drammaturgia multimediale: cosa cambia nella progettazione e nella scrittura creativa quando le tecnologie diventano sempre più pervasive e soprattutto, come si sviluppa una consapevolezza delle continue trasformazioni in corso senza perdere il rapporto con la memoria storica e con il senso (inteso come direzione e come significato) che possono assumere. Ricorda Balzola che:

Il significato etimologico di “drammaturgia” è “scrittura di azioni”, vale quindi per il teatro ma anche per i linguaggi più recenti del cinema, del video e dei media digitali. Scrivere azioni significa ideare sequenze di azioni ed eventi che hanno un senso preciso, di carattere morale, filosofico, religioso, culturale etc. Quindi oggi la drammaturgia è anche ciò che dà senso alla multimedialità, dà una direzione e un significato alla multimedialità.

Tra i materiali dell’archivio di Giacomo Verde a cui ricordiamo, è dedicata la rivista sin dalla sua fondazione nel luglio 2020, abbiamo trovato una parte della tesi di laurea di Lucia Paolini, già allieva di Verde e di Balzola in Accademia a Carrara e autrice delle grafiche e delle animazioni per lo spettacolo *Storie mandaliche* (2001) che pubblichiamo insieme a un inedito diario di lavoro di Verde in un momento della residenza del gruppo di *Storie mandaliche* a Castiglioncello (2003). Su ogni numero di «Connessioni Remote», mettiamo qualcosa di inedito recuperato dai 3 hard disk dell'artista. E così, ecco una video intervista del 2010 realizzata all'interno dell'Università della Calabria da Daniela Ielasi per il primo giornale telematico del Comune di Cosenza (oggi non più on line) *Monitorebrutio.net*. Giacomo aveva appena terminato il documentario sulla morte dell’anarchico Franco Serantini e ancora viva era la memoria degli eventi del G8 di Genova raccontati dal video *Solo limoni* (2001). Verde era davvero un artista che viveva il suo tempo e risentirlo in video oggi a distanza di molti anni è come avere uno spaccato di una generazione passata dalla memoria del Movimento No global e dall'attivismo. Qua c'è un autoritratto di un artista consapevole di fare con i suoi documentari un lavoro utile alle generazioni future, nella convinzione della necessità della memoria, quella memoria spesso cancellata o addirittura censurata, da parte dei partiti politici o dei movimenti stessi, come Verde sostiene nell’intervista.

**DOI: 10.54103/connessioni/29777**

---

<sup>i</sup> V. Sansone, *Natura-Artificio-Spazio-Fruitore nelle opere interattive e generative di Miguel Chevalier* in A. Monteverdi, V. Sansone *Tecnologie digitali nello spazio urbano. Performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuali per riscoprire la città*, in L. Adalberti, Eva Marinai, Matteo Tamborrino, Carlo Titomanlio (a cura di), *Architettare la scena. Intersezioni fra teatro e architettura in Italia dal Secondo dopoguerra a oggi*, Mimesis, Torino 2024. Ed inoltre, V. Sansone, *Scenografia digitale e interattività: il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione*, Aracne, Roma 2021.





# **#CR9 – Miscellanea II**





# ***Arte telematica: il caso italiano. PostMachina, MIDV e Tempo Reale prima e dopo la XLII Biennale di Venezia***

Tatiana Basso

*Università degli Studi di Ferrara*

## ***Abstract***

Il caso italiano dell'arte telematica è scarsamente documentato negli studi di settore. Le esperienze di PostMachina, MIDV e Tempo Reale, avviate a Bologna, Milano e Calcata (Viterbo) tra il 1983 e il 1986 risultano infatti pressoché assenti dalla letteratura internazionale e poco approfondite anche in Italia. Alla luce dei materiali d'archivio, il presente contributo prende in considerazione le sperimentazioni dei tre gruppi, al fine di rintracciare le cifre espressive; i contatti registrati con alcuni esponenti della scena artistica coeva; l'attenzione di figure della critica quali Maria Grazia Mattei; le partnership culturali, dal Centre Pompidou ad Ars Electronica; aziendali, dalla RAI alla Italcable; nonché politiche, con le principali istituzioni comunitarie del tempo. Se PostMachina enfatizza la variabile dell'intervento umano nel processo tecnico, MIDV sviluppa una neolingua ideografica per la civiltà telematica, mentre Tempo Reale opera con particolare attenzione alle istanze di pace, solidarietà femminile e per l'integrazione dei luoghi esclusi dal network globale. Queste ricerche, prima e dopo il maggiore riconoscimento istituzionale dell'arte telematica alla XLII Biennale di Venezia, delineano un versante dell'operatività estetica nazionale – intrinsecamente e idealmente transculturale – suscettibile di un riposizionamento critico nella fenomenologia dell'arte della comunicazione.

The Italian case of Telematic Art remains underdocumented in specialized studies. The experiences of the artist collectives PostMachina, MIDV, and Tempo Reale, founded in Bologna, Milan, and Calcata (Viterbo) between 1983 and 1986, are largely absent from international literature and have received limited scholarly attention even in Italy. Drawing on archival materials, this study examines their experimental practices, tracing their distinct artistic languages, their connections with key figures in the contemporary art scene, the critical engagement of art critics such as Maria Grazia Mattei, and their institutional partnerships: cultural, from the Centre Pompidou to Ars Electronica; corporate, from RAI to Italcable; and political, with major European institutions of the time. While PostMachina emphasized the role of human intervention within technological processes, MIDV developed an ideographic neolanguage for the telematic age, and Tempo Reale engaged with themes of peace, female solidarity, and the inclusion of communities marginalised from global networks. These investigations, both preceding and following the peak of institutional recognition for Telematic Art at the 42nd Venice Biennale, delineate a dimension of Italian aesthetic practice—intrinsically and ideally transcultural—warranting a critical repositioning within the broader phenomenology of communication art.

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

*Arte telematica; Ubiqua; PostMachina; MIDV; Tempo Reale*

*Telematic Art; Ubiqua; PostMachina; MIDV; Tempo Reale*

**DOI: 10.54103/conessioni/28665**

*Tatiana Basso*

*Connessioni Remote n. 9 - 2025*

1

## 1. Après Ubiqua

L'evento di comunicazione globale *Ubiqua. Planetary Network* organizzato da Roy Ascott, Don Foresta, Tom Sherman e Tommaso Trini nell'ambito di *Arte e Scienza*, la XLII Biennale di Venezia che per quell'edizione si avvale della direzione artistica di Maurizio Calvesi, segna il momento di massimo riconoscimento e validazione istituzionale dell'arte telematica in Italia<sup>1</sup>. Per un tempo pari all'intera durata della manifestazione – dal 29 giugno al 28 settembre 1986 – ventiquattro centri di trasmissione nel mondo si collegano alle Corderie dell'Arsenale, sede della sezione Tecnologia e informatica della mostra. Datosi il compito di effettuare una cronologia di campionamenti delle forme di relazione tra arte e scienza, Calvesi chiude il percorso espositivo, che prende le mosse dal Rinascimento per inoltrarsi nel XX secolo, con le più innovative tendenze rappresentate dalla new media art. Nell'opinione di Maria Grazia Mattei, tra le figure della critica che in Italia si sono più precocemente dedicate al fenomeno dell'arte telematica, *Ubiqua* verrebbe a coincidere, anche, con l'apice di maturazione di queste ricerche nel panorama nazionale.

Dopo l'esperienza della Biennale dell'86, ho avuto l'impressione che non fosse un discorso esaurito ma che si stava preparando qualcos'altro e che tale discorso già andava a chiudersi, perché non più di nicchia ma diffuso a livello sociale, poi è arrivato Internet e il dibattito all'estero sulla realtà virtuale [...]. Non mi pare che dopo l'86 ci sia stato in Italia qualcosa di molto significativo come evento, con la Biennale di Venezia si è chiusa una parentesi (Mattei, 2005, s.p.)<sup>2</sup>.

Mattei ha ragione quando osserva che nei secondi anni Ottanta la socializzazione dei dispositivi avesse determinato un cambio di paradigma. Ne sono prova eventi artistici come *Artefax* a cura di Claudio Cerritelli (1990), *La velocità nell'arte* a cura di Ludovico Pratesi e Massimo Catalani (1995), *Omaggio a Giovanni Caselli* a cura di Enrico Crispolti e Marco Pierini (1997), che appaiono orientati a proporre al maggior numero possibile di artisti l'uso del telefax, suggerendo la normalizzazione e, di riflesso, la natura ormai di *divertissement* della Telefax Art. L'uso del fax a fini artistici, in essere sin dai primi anni Settanta ma effettivamente collaudato solo nel decennio successivo, è infatti divenuto una modalità di comunicazione ormai già quasi obsoleta, benché ancora ampiamente diffusa, a quell'altezza temporale. Non sorprende pertanto ritrovare nelle citate manifestazioni l'epilogo di una linea di espressività che, nata come riflessione critica sulla comunicazione mediale e del ruolo socioculturale, politico e pedagogico dell'artista che la impiega, viene a incamerare un predominante carattere ludico. Tra

i tanti artisti coinvolti in tali rassegne – fino a 200 – solo un'esigua minoranza aveva infatti maturato nel proprio percorso riflessioni sui mezzi di comunicazione quali vettori per il riassetto sociale secondo principi orientati alla redistribuzione del potere. Orizzontalità, interconnessione, accesso diffuso alle tecnologie, decentralizzazione e condivisione della conoscenza, partecipazione, superamento delle barriere fisiche e sociali, creazione di comunità virtuali, collaborazione in tempo reale, estensione della sfera pubblica e inclusione delle realtà periferiche nella Rete sono alcuni tra i valori fondativi e le visioni progettuali dell'utopia socio-tecnologica che la ricerca artistica sulle prime reti telematiche aveva promosso.

Nelle tre mostre degli anni Novanta, indicative nondimeno dell'avvenuta democratizzazione del telefacsimile, si perde traccia di buona parte dei pionieri. Non figurano i componenti di PostMachina, gruppo formatosi a Bologna che nel 1984 aveva per primo sperimentato la Telefax Art in Italia. In *Artefax* permangono i fratelli Carraro, tra i fondatori del gruppo MIDV nato a Milano nello stesso anno, mentre sono assenti gli altri esponenti. Uno di loro, Giancarlo Norese, partecipa a *La velocità nell'arte*. Giovanna Colacevich, cofondatrice con Giuseppe Salerno di Tempo Reale, compare solo in *Omaggio a Giovanni Caselli*, con Marcello Aitiani che aveva gravitato attorno al medesimo gruppo nato a Calcata nel 1986. Il suo contributo non è invece registrato nell'ambito di *Arte e Scienza*, dove MIDV è l'unica presenza italiana attestata nel catalogo generale e in quello della sezione *Biologia – Tecnologia e Informatica*, alla quale Colacevich aveva partecipato con un proprio intervento che, proposto durante lo svolgimento della manifestazione, non figura nei materiali catalografici predisposti in anticipo.

È alla luce della dispersione di tali apporti alla fenomenologia della sperimentazione telematica che si rende necessario un riesame delle esperienze dei tre gruppi, per nulla o scarsamente affrontate negli studi di settore. Ci è pertanto parso opportuno tentarne un primo riposizionamento critico, anche in virtù delle caratteristiche di un contesto come quello italiano, che si connota per un modesto e tardivo interesse per le ricerche che si rivolgevano agli strumenti informatici e telematici, come suggerito non solo dalla limitata rappresentazione delle medesime a *Ubiqua*, nonostante l'Italia ospiti la manifestazione, ma anche dalla giovane età dei componenti di MIDV, per lo più nati attorno al 1960, rispetto alla maggioranza dei partecipanti in larga parte classe anni Quaranta e Cinquanta, e agli storici precursori presenti per l'occasione quali Robert Adrian X (1935), Bruce Breland (1924) e Norman White (1938).

## 2. PostMachina tra Copy e Fax Art. L'umano oltre la tecnologia

PostMachina viene fondato nel 1983 a Bologna per iniziativa di Mauro Trebbi, fotografo, Michele Sigurtà dal settore cinematografico, e Pierluigi Vannozzi<sup>3</sup>, i cui interessi si rivolgono dalla fine degli anni Sessanta alla Copy Art di cui è, con Bruno Munari e Alighiero Boetti, tra i primi sperimentatori in Italia. Nel 1984 viene organizzata la mostra itinerante che dà il nome al gruppo: *PostMachina – copy art fotografia video suono* al Centro Mascarella Arte Ricerca di Bologna diretto da Alessandra Fontanesi<sup>4</sup>. Il momento che segna però la prima convergenza di copia e trasmissione coincide con l'evento *Telefaxart* che si svolge in occasione della mostra *Elettrographics* con cui il gruppo prende parte alla rassegna *Arte e Nuove Tecnologie* organizzata dal 21 giugno al 1° luglio 1984 da Mattei nell'ambito della Festa Nazionale dell'Unità sui Beni Culturali a Pavia in collaborazione con Adrian X del gruppo BLIX di Vienna<sup>5</sup>.

All'interno della mostra è installata una postazione telefax che ogni sera, alle 21:00, viene utilizzata per pochi minuti per trasmettere testi e disegni. Le presenze internazionali, calendarizzate specificando l'organizzazione di afferenza e il centro di trasmissione nell'invito alla «performance telematica»<sup>6</sup>, contano in collegamento da Bristol e Newport Roy Ascott, Simon Bradley, Steven Clark, Steven Harkinson, Richard Beard; da Grimsby (Canada) Mary Misner; da Toronto Derek Downen, O. Puck, Peter Sepp, Lisa Sellyeh; da Vienna Robert Adrian X, Helmut Mark, Karl Kubaczek; Zelko Wiener. Da Pavia, partecipano Guglielmo Achille Cavellini, Pierluigi Vannozzi, Bruno Munari, Gianni Castagnoli, Stefano Tamburini, Piermario Ciani, Luciano Ferro, Roberto Gobesso, Margherita Hoffman, Giacomo Spazio, Cinzia Moretti, Peter Feinauer, Manuela Kunz. Mattei ricorda anche una partecipazione australiana che tuttavia non è registrata<sup>7</sup>; nel caso, è presumibile fosse di Eric Gidney o Paul Thomas dai centri di trasmissione di Sidney o Perth<sup>8</sup>.

Come ricorda Vannozzi, alla base dell'esperienza vi era il piacere di «scoprire la comunicazione, di attendere la scrittura di ritorno, la firma, la traccia dell'umano». Un'eccitazione condivisa anche dal pubblico che rende il clima dell'evento simile a «una grande festa» a cui, specialmente i giovani, accorrono numerosi<sup>9</sup>. Alcune fotografie ritraggono Vannozzi e Mattei mentre utilizzano un telefax, testimoniando l'approccio esplorativo che ha caratterizzato questa incursione bolognese nel panorama delle pratiche telematiche, ambito con cui la teorica aveva avuto modo di familiarizzare nel periodo immediatamente precedente alla manifestazione lombarda.





**Fig. 01. *Elettrographics* (1984).** Da sinistra Pierluigi Vannozzi, Maria Grazie Mattei, tecnico e operatore.  
Foto: Mauro Trebbi. Courtesy: Pierluigi Vannozzi



**Fig. 02. *Elettrographics* (1984).** Guglielmo Achille Cavellini e Maria Grazie Mattei.  
Foto: Mauro Trebbi. Courtesy: Pierluigi Vannozzi



**Fig. 03. *Elettrographics* (1984). Pierluigi Vannozi, Maria Grazie Mattei, tecnico e operatore.**

Foto: Mauro Trebbi. Courtesy: Pierluigi Vannozi

Oltre alla sua conoscenza delle sperimentazioni televisive di Douglas Davis, in particolare *The Last Nine Minutes* (1977), via fax e videolento come *The World in 24 Hours* di Robert Adrian X (1982) (Mattei, 1984, s.p.), particolarmente incisive per gli interessi di Mattei sono state le operazioni di Satellite Art che Kit Galloway e Sherry Rabinowitz avevano condotto dalla fine del decennio precedente. Nel 1984 li aveva raggiunti presso l'*Electronic Cafe*, laboratorio telematico diffuso nella città di Los Angeles che aveva voluto incentivare un utilizzo decentralizzato e creativo degli strumenti di comunicazione collegando quattro caffè e ristoranti di periferia al Museo di Arte Contemporanea (MOCA).

Il progetto *Telefaxart* è, con buone probabilità, la prima partecipazione italiana a eventi di comunicazione artistica in tempo reale. Vissuto come «azione-reazione che non era solo la voce», il senso dell'operazione stava nel «mandare un messaggio visivo, vederlo tornare rielaborato, percepire così la presenza dell'altro»<sup>10</sup>.

Il medesimo spirito permea anche il successivo e ultimo evento di telecomunicazione di PostMachina, *Machinazione*, tenutosi a Torino dal 24 maggio al 22 giugno 1985. Si rinnova la curatela di Mattei che propone una doppia sessione di trasmissione via fax con centro di trasmissione nella Sala delle Colonne del Castello del Valentino, sede della Facoltà di Architettura. Il 24 maggio si svolge la performance *Paesaggi della memoria: il Paradiso* dei Giovannotti Mondani Meccanici con la partecipazione di Raffaella Ape, Renato Brazzani, Mario Lo Vergine, Maurizio Pettini e Pierluigi Vannozi. A seguire, dal 27 al 31 maggio, *Amico di telefax*, che coinvolge i bambini delle scuole elementari Pestalozzi, Anna Frank e Allievo di Torino mettendoli in contatto con bambini di Parigi, Cardiff, Vienna, Pittsburgh, Alma (Quebec). Il coordinamento didattico fa capo all'Atelier des Enfants del Centre Pompidou, che dai primi



anni Ottanta aveva iniziato a rivolgere la propria attenzione alle ricerche telematiche<sup>11</sup>, e alla cooperativa La Lanterna Magica di Torino. I collegamenti sono resi possibili dalla SIP che, al tempo, aveva dimostrato un interesse, seppur tiepido, per l'arte telematica, e alla collaborazione con, tra gli altri, Adrian X, Zelko Wiener, il gruppo BLIX da Vienna, Bruce Breland dalla Carnegie Mellon University di Pittsburgh, Lise Marcoux e il gruppo Langage Plus in collegamento da Alma, Ascott da Cardiff. Di questa esperienza sono fortunatamente conservate alcune testimonianze, benché anonime, di immagini su fogli A4 che recano nell'estremità superiore l'indicazione della provenienza.

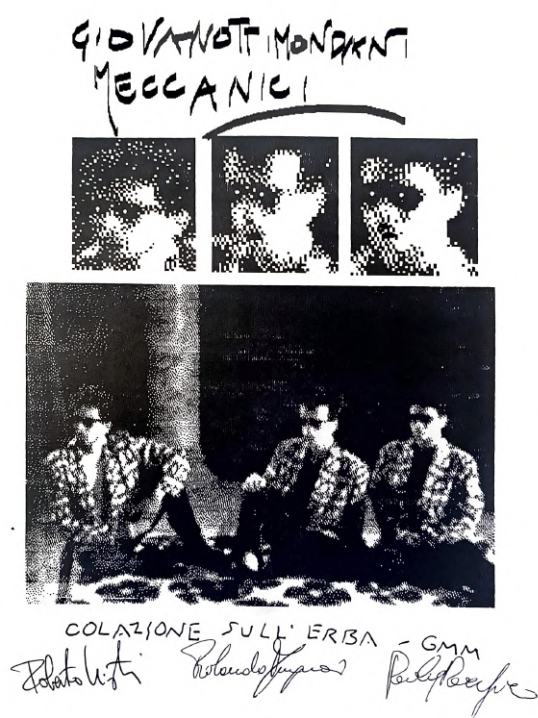


**Fig. 04. *Machinazione* (1985).** Fax anonimo trasmesso dal Palais Lichtenstein in occasione della performance telematica *Amico di telefax*.  
Foto: Courtesy Pierluigi Vannozzi.

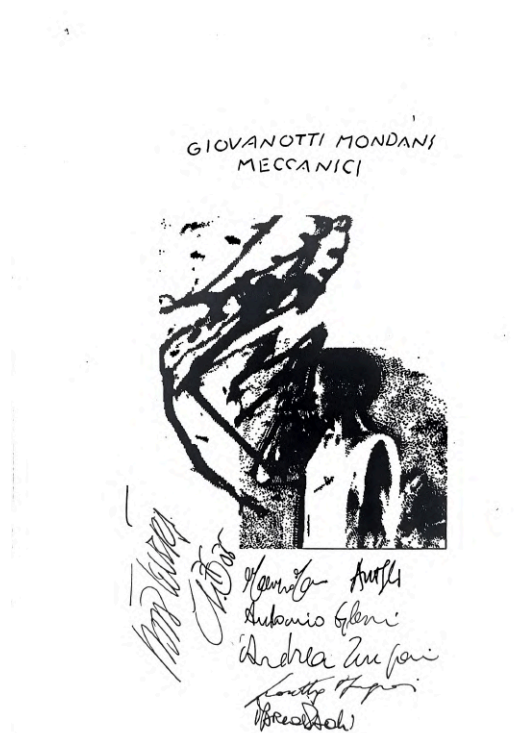


**Fig. 05. *Machinazione* (1985).** Fax anonimo trasmesso dalla Carnegie Mellon in occasione della performance telematica *Amico di telefax*.  
Foto: Courtesy Pierluigi Vannozzi

Altri interventi consistono in semplici firme, come quelle apposte da Roberto Nistri, Rolando Mugnai, Paola Pacifico al di sotto di una “colazione sull'erba” i cui personaggi richiamano i tre iconici cyborg in occhiali Wayfarer dei computer comics dei GMM<sup>12</sup>; o ancora, in un altro fax, tra le altre, si leggono le firme di Antonio Glessi, Loretta Mugnai, Andrea Zingoni, Marco Paoli, e altri membri del gruppo.



**Fig. 06. *Machinazione* (1985).** Fax trasmesso dai Giovanotti Mondani Meccanici per la performance telematica *Paesaggi della memoria: il paradiso*.  
Foto: Courtesy Pierluigi Vannozzi.



**Fig. 07. *Machinazione* (1985).** Fax trasmesso dai Giovanotti Mondani Meccanici per la performance telematica *Paesaggi della memoria: il paradiso*.  
Foto: Courtesy Pierluigi Vannozzi.

Nel merito degli effetti visivi, come della siglatura dei fogli, il nome PostMachina, nato in ambito Copy, offre una chiave di lettura per la Fax Art. PostMachina significa “dopo la macchina”, volendo porre l’accento su ciò che *segue* l’utilizzo dello strumento, ovvero il risultato ricercato dall’operatore mediante il proprio intervento e lo studio (e l’infrazione) dei suoi codici d’uso (Branzaglia, 1985). In entrambe le pratiche si tratta di imprimere sulla tecnologia l’effetto dell’azione umana, sicché la Copy, come la Fax Art sono, in questo senso, assimilabili a pratiche comportamentali – in linea con quanto aveva del resto affermato Enrico Crispolti, che include la «faxarte» nella “sfera della performance” (Crispolti e Pierini, 1997, pp. 14-15).

Al di là delle limitazioni tecniche dello strumento, che non fecero guadagnare immediati consensi, sul piano della qualità visiva, alla fax arte da parte della critica (Mattei, 1984, s.p.), è l’enfasi posta sul processo comunicativo in sé a definire la cifra di questo genere artistico. Sono elementi quali l’analisi dell’estetica della trasmissione, il riscontro del destinatario e, soprattutto, le implicazioni tecniche dello strumento sulle forme e le possibilità di interazione, a costituirne l’inalterato nucleo concettuale. Un intervento elementare come



l'apposizione della firma autoriale sull'esito della riproducibilità tecnica assume il valore di una riappropriazione del processo tecnologico, tendenzialmente concepito come spersonalizzante, riaffermando l'umano oltre la macchina.

### 3. Il Video esperanto ideografico di MIDV

MIDV nasce nel 1984 dall'intesa di Gualtiero e Roberto Carraro, gemelli, il primo studente della Facoltà di Filosofia di Milano e il secondo dell'Accademia di Belle Arti di Brera, dalle cui fila provengono anche gran parte degli altri membri Alfio Domenghini, Vincenzo Ferrari, Mauro Maffezzoni, Enrico Mangialardo, Giancarlo Norese e Maurizio Pirola. L'esperienza della formazione così composta – altre figure vi si accosteranno nel breve arco della sua durata – termina già nel 1987.



**Fig. 08.** Inaugurazione della mostra di MIDV, *Video esperanto* (11 novembre 1986) allo Studio d'ars, Milano. In piedi, da sinistra a destra, Giancarlo Norese, Mauro Maffezzoni, Gualtiero Carraro, Vincenzo Ferrari, Roberto Carraro e il pubblico. Al computer un tecnico.

Foto: Autore ignoto

Dei tre gruppi presi in esame, la ricerca di MIDV si distingue per l'attenzione alla dimensione semantico-linguistica della comunicazione e il suo aspetto antropologico. Il nuovo linguaggio per la civiltà telematica che il gruppo propone, messo a punto tra Brera e la Biennale del 1986, è il Video esperanto (Mida Alphabet), un sistema di codici ideografici pensato come universalmente comprensibile in quanto «costruito sulla base di radici etimologiche indoeuropee e di simboli fortemente espressivi – spiega Nore-

se – in grado di oltrepassare le barriere delle singole lingue» (Norese, Fiori, 1986, p. 23). Diffuso mediante telefacsimile per la prima volta al network planetario dell'arte a cui il gruppo partecipa invitato da Tommaso Trini e in collaborazione con Mattei, il Video esperanto viene poi presentato in occasione della mostra *Pictomatica, la sintassi universale dell'arte* nell'ambito dell'esposizione *Gruppen-kunstwerke*, organizzata a Kassel parallelamente a Documenta 8 nel 1987.

La partecipazione alla Videonale di Bonn quello stesso anno è l'ultima del gruppo. I fratelli Carraro, di fatto la componente teorica, porteranno avanti la ricerca sui codici ideografici globali presentandola in altre occasioni espositive, tra cui *Italia 2000* (Mosca 1988) e *Artefax*.

Due riviste, organi di diffusione delle teorie del gruppo, *MIDV n. 0* (Carraro et al., 1985) e *MIDV n. 1* (Carraro et al., 1986), presentano il manifesto della “scrittura pictomatica”. Redattori di *MidV n. 0* sono i Carraro, Domenghini, Ferrari, Maffezzoni, Mangialardo, Norese e Pirola (che prenderanno parte alla Biennale) a cui si aggiungono Antonio Marchetti, Giovanni Sana e Carlo Tognolina. Come si legge in *MIDV n. 1*, la “grafematica” individua «le logiche costitutive del sapere tele-visibile» a partire «dalle sintassi figurative delle scritture in immagini» che, nello specifico, sono riprese dalle «culture extra-europee (ma anche pre e anti europee)» pittografiche (Ivi, p. 5). È interessante notare come l’arte telematica, che non di rado condivide con le avanguardie storiche il comune denominatore di un’utopia di rifondazione estetica universale, guardi anch’essa alle civiltà primitive nella costruzione dei propri modelli espressivi, oltreché all’immaginario infantile e a quello onirico come dimensioni non legiferate dal controllo razionale. MIDV non ignora in tal senso l’opera di Freud, che aveva associato l’articolazione del sogno a quella del geroglifico.

La A rovesciata, che avrà immediatamente attirato l’attenzione del lettore o della lettrice, richiede un’esplicitazione. Superando la prescrittività della scrittura fonetica per cui, in linea di principio, «A=A», è convinzione del gruppo che la comunicazione stessa potrà liberarsi delle costrizioni del segno linguistico grazie alla semiosi del segno iconico. Non solo: la “V” torna a incarnare l’ideogramma del



**Fig. 09. Roberto Carraro e Giancarlo Norese alle Corde rie dell’Arsenale per Ubiqua. Planetary Network (1986).**  
Foto: Autore ignoto. Courtesy Giancarlo Norese.



**Fig. 10. Opening di Arte e Scienza (1986). Al telefono Roy Ascott, seduta Maria Grazia Mattei, a destra Giancarlo Norese.**  
Foto: Autore ignoto. Courtesy Giancarlo Norese.

bue, il glifo egizio le cui «corni rivolte verso il cielo» evocano «la figura minacciosa dell'animale», l'animalità che il costume occidentale tende a rinnegare<sup>13</sup>. Tale simbolo, che in matematica risponde alla definizione di "quantificatore universale", risulta particolarmente significativo relativamente alla riflessione antropologico-culturale avanzata dal gruppo: l'*alpeh*, da cui deriva, attraversa infatti le antiche civiltà mediorientali per arrivare, per la mediazione della cultura greca ed etrusca, a quella latina, nella forma della prima lettera dell'alfabeto, l'*alfa*. È insomma un ponte tra culture ed epoche, un iper-simbolo. Il che non pare secondario in relazione a una manifestazione dell'espressività postmoderna che postula la possibilità di una comunicazione planetaria. Ma interessante anche rispetto alle idee che serpeggiavano nel Secondo Futurismo circa la possibilità delle telecomunicazioni di creare un *continuum* tra passato e presente<sup>14</sup>, nel caso di MIDV, tra le forme del linguaggio delle civiltà antiche e quella telematica, attraverso una ricerca che intende spingersi «[...] alle radici della pittura e della scrittura. Per tutti i popoli antichi» chiarisce Norese «la scrittura è un'invenzione divina che permette di raffigurare in terra le cose del cielo. È un atto di creazione. Questa è la medesima cosa che compie l'artista ma su scala diversa» (Norese, Fiori, 1986, p. 23).

La scrittura egizia racchiude per MIDV «il senso del corpo-cosmico della verità che l'alfabeto da sempre rimuove da sé» (Carraro et al., 1986, p. 13). Il corpo cosmico è non solo il corpo della cosmogonia egiziana a cui MIDV fa riferimento, ma anche, a una più attenta riflessione, il corpo protesizzato dalle tecnologie, preconizzato sin dal secondo Ottocento da Ernst Kapp e messo a sistema da McLuhan (1964), che si estende all'universo.



Fig. 11. Le riviste *MIDV* n. 0 (dicembre 1985) e *MIDV* n. 1 (maggio 1986).

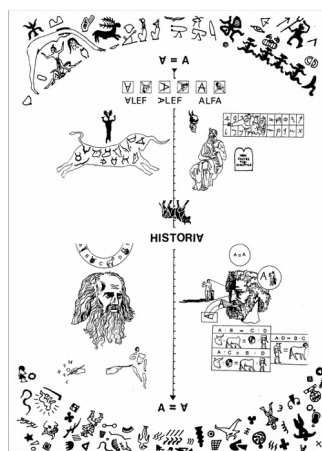


Fig. 12. "AleP", in *Pictomatica*, Edizioni MIDV, Milano 1986, s.p.

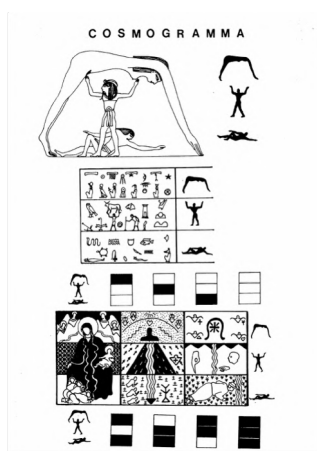


Fig. 13. "Cosmogramma", in *Pictomatica*, Edizioni MIDV, Milano 1986, s.p.

Scioltosi il gruppo, i Carraro partecipano ad *Artefax* dove coordinano un evento comunicativo che riunisce una settantina di artisti<sup>15</sup>. Si accentua, in quell'occasione, la ricerca sulle ideografie delle avanguardie storiche e viene presentato il lavoro *Euro*, realizzato come immagine guida della conferenza europea del 1988 per il rafforzamento della

sinergia tra la Commissione delle Comunità Europee ed EUREKA, iniziativa intergovernativa del 1985 che ha l'obiettivo di promuovere la cooperazione tecnologica e l'innovazione tra i paesi membri<sup>16</sup>.

In occasione della mostra *Italia 2000*, organizzata dall'ICE (Istituto per il Commercio Estero) a Mosca dal 15 al 23 ottobre 1988 durante la fase di apertura della Perestrojka, *Euro* dà vita al programma interattivo *Eurofuturism*, sviluppato presso il Dipartimento di Scienze dell'Università degli Studi di Milano con il supporto di R.C.S. Rizzoli Editori S.p. A., e presentato a Gorbaciov in persona e ad alcune tra le principali delegazioni sovietiche, tra cui il primo ministro dell'URSS Nikolaj Ivanovič Ryžkov, nonché all'allora Presidente del Consiglio Ciriaco De Mita. Il programma, che permette di effettuare una comparazione informatica tra le parole in libertà e lo Zaum consente di navigare tra termini chiave greci e latini comuni alle diverse lingue, immagini e simboli del Futurismo italiano e russo, evocando l'idea

dell'“immaginazione senza fili”. Oltre a ribadire le affinità tra avanguardia futurista e telematica, l'opera propone un messaggio geopolitico di dialogo culturale in un contesto in cui, mentre la prospettiva di trasformazione della Comunità Europea in un'unione economica, monetaria e politica si stava avvicinando, un nuovo e più ampio processo di unificazione, quello dell'utopistico disegno di una Casa comune europea che includesse gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica, veniva concepito. Considerato dai suoi stessi creatori un precursore dei moderni linguaggi uomo-macchina, *Eurofuturism* aggiornava l'idea di un linguaggio artificiale – il Video esperanto telematico per l'appunto – suggerendo una via universale della comunicazione che, oggi, è entrata nella quotidianità attraverso le icone.

#### 4. Tempo Reale e la centralità del margine

Tempo Reale vede la luce al di fuori degli epicentri culturali di Milano o Bologna. Il borgo di Calcata ne diviene la sede nel 1986, sulla scia della partecipazione di Giovanna Colacevich e Giuseppe Salerno al network planetario *Ubiqua*<sup>17</sup>. Colacevich ha alle spalle esperienze nella danza<sup>18</sup> ed è pittrice, Salerno lavora da oltre quindici anni in Italcable<sup>19</sup> ed è responsabile commerciale delle mostre alle quali l'azienda, sponsor della sezione Tecnologia e informatica



Fig. 14. *EURO*, riprodotto in *Artefax*, Grafis, Bologna 1990, s.p.



della Biennale, partecipa, e degli eventi che organizza. Insieme, sono i principali artefici di una pagina dell'arte telematica italiana che, in cinque anni di attività, ha visto l'attenzione di un pubblico ristretto composto studiosi, critici e giornalisti, e il contributo di un centinaio di artisti.

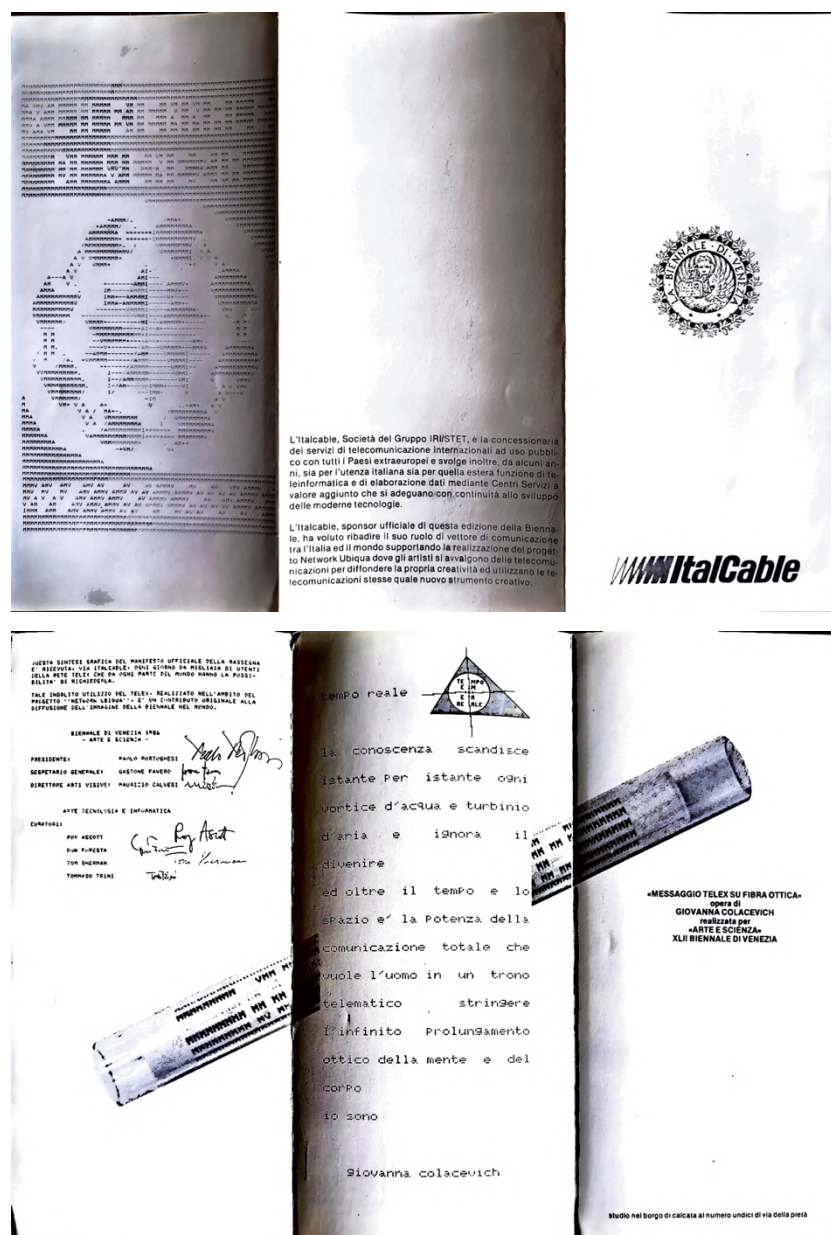
Salerno e Colacevich, compagni nell'arte e nella vita, iniziano a frequentare Calcata sul finire degli anni Settanta, nella fase di pieno spopolamento delle aree interne. L'attenzione sull'abitato inizierà a crescere nei primi anni Ottanta grazie ad alcuni articoli sulla sua salvaguardia e uno studio del Pratt Institute (1981) che ne documenta la peculiare conformazione urbanistica, nonché in virtù dell'istituzione, nel 1982, del Parco Regionale Valle del Treja, che orienta lo sviluppo del più piccolo borgo dell'Agro Falisco verso la tutela ambientale. In questo contesto l'attività culturale della coppia, che nel 1980 vi aveva fondato l'Associazione Latteria del Gatto Nero, concorre alla rinascita di Calcata ove fioriscono altre associazioni, cooperative, iniziative artistiche e comunitarie. Non potendo affrontare ora la vivacità del fermento socioculturale che ha interessato questo territorio, ci atterremo al principale tema che qui interessa, ricordando anzitutto le parole con cui Salerno esprime, sulle pagine de «Il Manifesto» la propria visione sul “domani” di Calcata.

A Calcata, dove convivono in un perfetto equilibrio le testimonianze del passato ed i segni del futuro, sono presenti le condizioni ideali per realizzare, unico al mondo, un borgo cablato dove si possa sviluppare, in collegamento con il resto del mondo, la più avanzata ricerca artistica. È infatti nel delicato accostamento di realtà apparentemente lontane quali il tufo e la fibra ottica il senso più profondo di questo luogo. La telematica, energia pulita, consentirà il grande salto di qualità verso un borgo del duemila. (Esteche, 1986, s.p.)

Il progetto di “Calcata cablata”, com'era nominato presso i suoi fautori, non si concretizzerà se non quando l'esperienza di Tempo Reale si sarà già da tempo conclusa. La creazione di collegamenti tra il borgo e il resto del mondo era, a quella data, un'impresa fuori portata, ma sulla scorta del determinato pragmatismo creativo e della capacità imprenditoriale di Salerno e Colacevich, viene nondimeno strategicamente perseguita. La costante ricerca di sponsor – tra cui Sip, Italcable, Renault, Panasonic, Canon e Polaroid – mira a ridurre il divario digitale che esclude alcune comunità italiane ed estere dal network. L'obiettivo è contrastare la marginalizzazione derivata dalla mancanza di accesso alla rete, promuovere la democratizzazione delle infrastrutture e integrare le identità locali nella cultura globale emergente.

Nel giugno 1986, nell'ambito di *Arte e Scienza*, viene diffuso il manifesto di Tempo Reale, una grafica prodotta da Italcable che riprende l'immagine guida della manifestazione – il dodecaedro stellato di Paolo Uccello – con i tipici caratteri del telex<sup>20</sup>. Vi sono riportate le parole di Colace-

vich «[...] oltre il tempo e lo spazio è la potenza della comunicazione totale che vuole l'uomo in un trono telematico stringere l'infinito prolungamento ottico della mente e del corpo [...]». Il manifesto, firmato da Paolo Portoghesi, presidente della Biennale, Gastone Favero, segretario generale, da Calvesi e dai quattro curatori della sezione Tecnologia e informatica, è concepito per essere spedito a chiunque ogni giorno lo richieda collegandosi a *Ubiqua*. Curiosamente, la grafica presenta anche l'immagine del *Messaggio telex su fibra ottica* che Colacevich realizza in 30 multipli, cilindri di vetro che rievocano i cavi della fibra ottica con all'interno copia del manifesto, che vengono donati alle più importanti cariche dello Stato, tra cui il Presidente della Repubblica Francesco Cossiga e il Ministro degli affari esteri e della cooperazione internazionale Giulio Andreotti.



Figg. 15-16. *Manifesto di Tempo Reale esterno e interno (1986).*

Foto: Courtesy Giuseppe Salerno



on l'arte, le istituzioni artistiche



eppe Salerno

seguente: «*We wish a more connected word in 1988 with electronic art online*»; vi appongono la propria firma critici, artisti e studiosi di diciannove paesi<sup>21</sup>.

Ascott da Newport e Forest da Amiens<sup>22</sup>, con Tom Klinkowstein da Grand Forks (USA), sono partner di Colacevich per *Telefoto di gruppo*, evento di comunicazione svoltosi il 23 settembre 1988 in occasione della VI edizione del Festival di Arte Elettronica di Camerino, diretta da Vittorio Fagone, nella quale a Salerno spetta la curatela della sezione dedicata all'arte telematica<sup>23</sup>. Con l'ausilio di fax, polaroid e fotocopiatrici i quattro artisti effettuano un continuo scambio dei propri ritratti, ciascuno dei quali includerà i precedenti di modo che i protagonisti compaiano infine insieme, ripetutamente, in un'unica immagine che Colacevich con il supporto di Italcable intende diffondere a oltre 200 testate giornalistiche italiane e internazionali «tra cui 60 emittenti televisive»<sup>24</sup>.

Dal 21 al 25 giugno la Galleria Alzaia di Roma è connessa via fax con la Gallery Watatu a Nairobi, dove Colacevich si reca di persona per coordinare la trasmissione degli artisti kenyoti in collegamento con gli italiani Ida Gerosa, Agostino Milanese, Antonio Panico, Maurizio Tiberti, Athon Veggi e Mario Schifano che installano una mostra simmetrica tra le due sedi. Tra i lavori spicca il *Mosaico telematico* costituito dalle impronte delle mani, dei passi, dei volti di diverse figure coinvolte, tra cui quelle del Ministro della cultura del Kenya e del Consigliere dell'Ambasciata d'Italia a Nairobi.

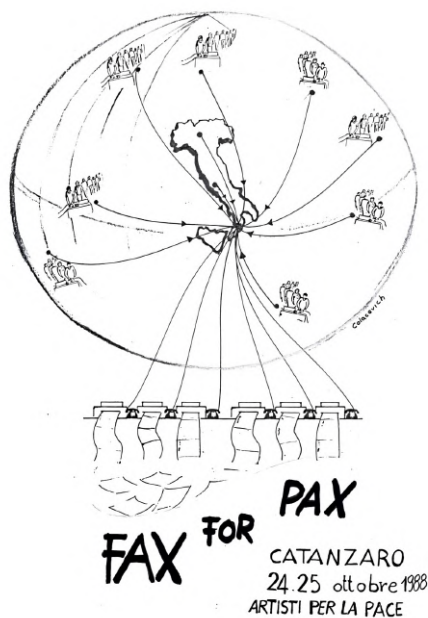


**Fig. 18. *Telefoto di gruppo* (1988).** Dall'alto Fred Forest, Tom Klinkowstein, Roy Ascott, Giovanna Colacevich.  
Foto: Courtesy Giuseppe Salerno



**Fig. 19. *Telefax. Roma-Nairobi* (1988).**  
Foto: Courtesy Giuseppe Salerno

In occasione della manifestazione “Peace & Love” a cura del prof. Toni Ferro, allora Direttore dell’Accademia di Belle Arti di Catanzaro e dell’annesso Museo di Arte Moderna, Colacevich organizza *Fax for Pax* (24 - 25 ottobre)<sup>25</sup> in collaborazione con Robert Adrian, Roy Ascott, Anna Colnaghi, Fred Forest, Tom Klinkowstein, Agostino Milanese, Enzo Minarelli e Massimo Riposati, invitati a testimoniare da lontano il proprio impegno per la pace.



**Fig. 20. Disegno di Giovanna Colacevich per *Fax for Pax* (1988).**

Foto: Courtesy Giuseppe Salerno.

L’8 dicembre, presente a Calcata l’artista francese Natan Karczmar, viene costituita l’associazione *FaxManiax* per il conferimento della “cittadinanza telematica” a Karczmar stesso, a Ciriaco, Giovanna Colacevich, Costantino Morosin, Giuseppe Salerno, Athon Veggi, i primi ad aver aderito a un’operazione simbolica potenzialmente rivolta alla popolazione mondiale al di là delle barriere geografiche, politiche, culturali.

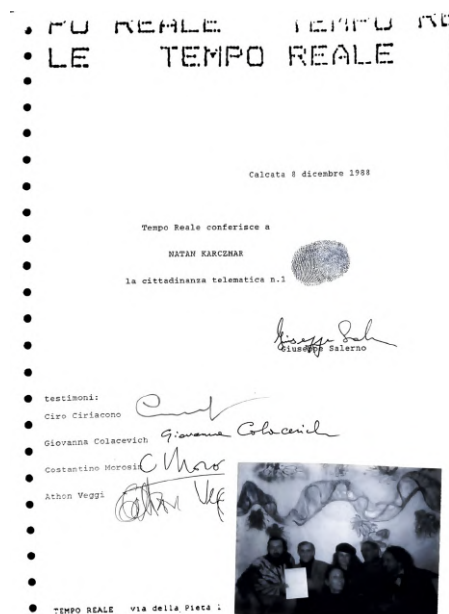
Una nota d’attenzione va posta sulla collaborazione di Tempo Reale con la televisione italiana. Il 15 aprile 1989 Colacevich è ospite di Mino D’Amato, conduttore della trasmissione “Alla Ricerca dell’Arca” sul terzo canale RAI. In quel contesto l’artista si collega via fax con Costantino Morosin da Calcata e Agostino Milanese da Roma, che ripetono in diretta un processo analogo a *Telefoto di gruppo* intersecando la logica unidirezionale della televisione con quella orizzontale delle tecnologie per la comunicazione a distanza.

Il 14 settembre Colacevich è invitata a partecipare con Francesco Giomi, Maria Grazia Mattei e Gianni Toti allo storico evento telematico *Aspects of Gaia* curato da Ascott in occasione di Ars Electronica, a testimonianza della crescente affermazione del gruppo nello scenario telematico internazionale: un network che il progetto dell’artista britannico fotografa nell’ampiezza ormai raggiunta, comprendendovi tra gli oltre quaranta Paesi invitati anche artisti indiani, africani, giapponesi e del blocco sovietico.

L’Assessore alla Cultura della Regione Lazio Teodoro Cutolo, che segue attentamente la vicenda di Tempo Reale, sollecita la realizzazione non a Roma, ma a Calcata, del convegno “L’Arte Telematica per un’Europa più unita”, «a sottolineare che un comune anche piccolo [...] può essere uno dei punti attivi in una rete mondiale che, ancor prima che tecnologica, è uma-

na e, in quanto tale, capace di progettualità»<sup>26</sup>. Il convegno europeo, il primo nel piccolo comune del viterbese, ha luogo il 21 e 22 ottobre nella Sala Consiliare con il patrocinio del Ministero dei Beni Culturali, del Ministero della Ricerca Scientifica e dell'Istituto Superiore delle Poste e delle Telecomunicazioni. Curato da Salerno, ospita gli interventi, oltre che di Cutulo medesimo, di Claudio De Santis (Sindaco di Calcata), Rosato Rosati (Presidente della Provincia di Viterbo), Augusto Vighi (Direttore dell'Istituto Superiore delle Poste e Telecomunicazioni), Luigi De Jaco (Direttore scientifico della rivista "Ricerca & Innovazione", Giuseppe Lizza (saggista), Mario Costa (docente di Estetica all'Università di Salerno), Roy Ascott (allora artista e docente di Arti Applicate all'Università di Vienna), Fred Forest (idem, alla Sorbonne di Parigi), Robert Adrian, Heidi Grundmann (responsabile dei programmi sperimentali della Kunst Radio in Austria), Lucio Cabutti (critico d'arte), Giuseppe Lanzavecchia (presidente dell'ENEA).

È opportuno soffermarsi su un altro tratto distintivo di Tempo Reale. «L'arte telematica è donna», scrive Salerno in un testo che ripercorre la ricerca di Colacevich fino al 1990<sup>27</sup>. Altre figure come Maria Grazia Mattei, Heidi Grundmann, Sherrie Rabinowitz, Liza Béar o Margareth Fisher si sono distinte in questo settore a netta maggioranza maschile. Ma in Colacevich è chiaro l'intento di impegnare la telematica nella dimensione sociale e politica della parità di genere e della solidarietà femminile. Dal 6 all'11 gennaio 1989 al Palazzo dei Congressi (EUR) si tiene "EURO D – La città delle donne d'Europa" che apre le manifestazioni per l'Anno della Parità Uomo Donna indetto dal Parlamento Europeo. Si discute di attualità, pace, famiglia, ecologia, alimentazione, salute e prevenzione. In quella circostanza Colacevich realizza *Incontrarsi*, una «video-fono trasmissione [...] resa possibile dalla REDCO»<sup>28</sup> che consente alle visitatrici di EURO D di collegarsi attraverso i photophone con le donne di altri Paesi Europei e stringere «simbolicamente con esse un patto di solidarietà e amicizia in nome dell'Europa Unita»<sup>29</sup>. Sui dodici monitor vengono riproposte le immagini delle partecipanti, alle quali viene rilasciato un attestato via fax dell'impegno assunto.



**Fig. 21. Cittadinanza telematica (1988).** Da sinistra a destra: Agostino Morosin, Natan Karczmar, Giovanna Colacevich, Athon Veggi, Ciriaco Ciriaco, Giuseppe Salerno. Foto: Courtesy Giuseppe Salerno

Ha senso in conclusione tentare un sintetico bilancio. Laddove *Ubiqua* è stata senz'altro determinante per la legittimazione delle espressioni telematiche nel sistema dell'arte, essa, riunendo un network di artisti operanti entro il solo contesto culturale occidentale<sup>30</sup>, ha mancato tuttavia di realizzare appieno un obiettivo non secondario per queste ricerche, quello di una connessione estesa sino ai "margini", atta a ridiscutere la distinzione tra centri e periferie ed esercitare una funzione sociale per il dialogo transculturale, il pacifismo, la coesione.

<sup>1</sup> Un traguardo che occorre tuttavia valutare tenendo presente alcuni aspetti. La stampa del tempo dedica infatti scarso spazio all'iniziativa: come per altri eventi telematici di rilievo, quali *La Plissure du Texte* (Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1983) ed *Épreuves d'écriture* (Centre Pompidou, 1985), anche l'attenzione data a *Ubiqua* è di modesta entità (Chandler, Neumark, 2006, p. 292). Tra le ragioni, si annoverano il limitato accesso alle tecnologie da parte degli stessi operatori e ancor più delle persone, motivi economici e questioni di ricezione legate alla non immediata leggibilità estetica di tali pratiche. Se paragonata alle teorizzazioni e alla risonanza mediatica attorno alla "nuova pittura", è un fatto che l'eco di numerosi progetti telematici sia stata minima, come nel caso di una Biennale che ad oggi è «ricordata soprattutto per lo spazio concesso al ritorno alla pittura con temi legati al mito, al simbolismo e all'alchimia». Cfr. (Gallo, 2008, p. 167).

<sup>2</sup> Cfr. *Intervista a Maria Grazia Mattei - EduEDA - The EDUCational Encyclopedia of Digital Arts*.

<sup>3</sup> Il gruppo è ancora attivo, composto da Fabio Belletti, Marco Bucchieri, Valeria Melandri, Rosario Modica, Mauro Trebbi e Pierluigi Vannozzi.

<sup>4</sup> Centro Mascarella Arte Ricerca, 1982-2003, cfr. (Weiermair, 2005, pp. 30-45).

<sup>5</sup> La partnership tra Mattei e Adrian si ripeterà si ripeterà in occasione della Biennale del 1986.

<sup>6</sup> Cfr. <https://postmachinagroup.com/>.

<sup>7</sup> Cfr. *Mattei Maria Grazia - EduEDA - The EDUCational Encyclopedia of Digital Arts*.

<sup>8</sup> Il primo aveva preso parte a *La Plissure du Texte*, entrambi saranno presenti al network planetario *Ubiqua*.

<sup>9</sup> Dalla conversazione avuta con l'artista nel suo studio di Bologna, il 7 ottobre 2024.

<sup>10</sup> *Intervista a Maria Grazia Mattei - EduEDA - The EDUCational Encyclopedia of Digital Arts*.

<sup>11</sup> Cfr. le mostre *Ne coupez pas! Nouveaux médias et communication* (29 giugno-26 settembre 1983) e *Au temps de l'espace* (18 maggio-12 settembre 1983).

<sup>12</sup> Cfr. (Lecci, 2023; Spampinato, 2021).

<sup>13</sup> Giancarlo Norese chiarifica la scelta dell'*aleph* quale «simbolo visivo con potere apotropaico e propiziatorio» impiegato in risposta al «presentimento che quelli che si stavano vivendo fossero gli ultimi scampoli di un futuro immaginato come positivo». È comune a molti degli artisti che hanno preso parte al fenomeno dell'arte telematica l'idea che lo sviluppo dei mezzi di comunicazione abbia realizzato scenari in massima parte deludenti a fronte dello slancio utopico che guidava le loro intenzioni. Da una conversazione avuta con l'artista il 4 aprile 2024.

<sup>14</sup> Cfr. *Telegrafo e telefono dell'anima* di G. Gerbino e F.T. Marinetti (1926) e *Il nome radia* (1935) di P. Masnata.

<sup>15</sup> Il catalogo raggruppa gli interventi distinguendoli in: scritture, poesie visive, immagini verbali, concetti, processi, ambientazioni, appunti di pittura, tracce, geometrie, iconografie, figure, favole, progetti, disegni, memoria di scultura.

<sup>16</sup> Online è presente il testo ufficiale redatto dalla Commissione nel merito, documento declassificato che sottolinea come la cooperazione tecnologica possa contribuire all'integrazione europea, menzionando progetti specifici e modalità di collaborazione che permettano il progresso in settori scientifici e tecnologici. Viene presentata una panoramica sulle origini di EUREKA, l'importanza della collaborazione transnazionale, e il ruolo della Commissione Europea nel supportare progetti e incentivare la ricerca e lo sviluppo. Cfr. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:51988DC0291>.

<sup>17</sup> Documentata da diverse fonti conservate nell'Archivio di Giuseppe Salerno a Calcata e negli scritti di Salerno. Cfr. (Salerno, 2023, 2021, 1991).

<sup>18</sup> L'intensa attività di Colacevich nella danza si conclude, avendo scelto di dedicare ogni energia a Calcata, con la partecipazione alla Maratona Internazionale di Danza al Festival dei Due Mondi a Spoleto nel 1980.

<sup>19</sup> Azienda responsabile della gestione dei servizi di telecomunicazione tra l'Italia e il mondo. La Sip gestiva invece i servizi nazionali. Entrambe sono confluite in Telecom.



<sup>20</sup> Grafiche di questo tipo sono nate esternamente all'ambito artistico. Negli anni Cinquanta operatori telex delle telecomunicazioni americane (RCA, WUI, ITT) iniziarono a creare elaborati grafici con la telescrivente, riproducendo immagini iconiche da scambiarsi con i colleghi in rete durante le festività, come monumenti e segni zodiacali, che divennero oggetto di collezionismo e furono archiviate in banche dati dedicate. Il fenomeno è stato richiamato nella mostra *Enter category name* tenutasi a Calcata nel settembre 1989. "*Enter category name*" era la richiesta che appariva sul terminale alla quale occorreva rispondere per accedere alle informazioni contenute nelle banche dati consultabili via telex.

<sup>21</sup> Cfr. (Eisenbeis, 1990, pp. 133-138; Wilson 1991, p. 241).

<sup>22</sup> Il centro di trasmissione di Ascott è Bristol nella documentazione d'archivio, cfr. la busta "Mostre Giovanna Colacevich", invece in (Salerno, 2021, 1991) il riferimento dato per Ascott è New Port. La comunicazione del Festival indica, per Forest, Anserville, cfr. la busta "IFAP Progetti Camerino"

<sup>23</sup> Cfr. Festival arte elettronica. Camerino, 22-28 settembre 1988 | QUADRIENNALE DI ROMA.

<sup>24</sup> Cfr. busta "IFAP Progetti Camerino", lettera dattiloscritta di G. Colacevich a G. Bianchi direttore generale Polaroid Italia, 22 agosto 1988.

<sup>25</sup> La ricorrenza che si celebra il 24 ottobre è la Giornata Mondiale delle Nazioni Unite (ONU).

<sup>26</sup> Da un testo inviatomi da Salerno, che è una cronistoria degli eventi cui egli ha dato, tra la fine degli anni Settanta e il 2004, il proprio fattivo contributo.

<sup>27</sup> Cfr. la busta "Scritti Salerno", s.d.

<sup>28</sup> Cfr. Comunicato stampa dell'iniziativa, in busta "Mostre Giovanna Colacevich".

<sup>29</sup> Cfr. Lettera dattiloscritta di G. Colacevich al Dott. Gorla, in busta "Corrispondenza Colacevich".

<sup>30</sup> L'analisi delle adesioni al network planetario mostra un quadro, relativamente alla nazionalità degli operatori e loro ubicazione geografica, che riflette le dinamiche socioculturali e geopolitiche degli anni Ottanta. Le sedi di trasmissione si trovano per oltre il 70% tra Europa e Stati Uniti, le restanti tra Canada e Australia, fatta eccezione per Honolulu, comunque uno Stato USA. Paesi, cioè, nella loro totalità tecnologicamente avanzati e appartenenti al "blocco occidentale". Anche Peeter Sepp, estone di origini, trasmette da Toronto. Sono assenti i Paesi in via di sviluppo.

## Riferimenti Bibliografici

### *Fonti d'archivio*

Archivio Giancarlo Norese, varie sedi, b. "MIDV - Pictomatica Biennale 1986".

Archivio Giuseppe Salerno, Calcata (VT), b. "Corrispondenza Colacevich".

Archivio Giuseppe Salerno, Calcata (VT), b. "IFAP Progetti Camerino".

Archivio Giuseppe Salerno, Calcata (VT), b. "Mostre Giovanna Colacevich".

Archivio Giuseppe Salerno, Calcata (VT), b. "Scritti Salerno".

Archivio Pierluigi Vannozzi, Bologna, b. "Elettrographics" 1984.

Archivio Pierluigi Vannozzi, Bologna, b. "Machina" 1985.

### *Testi a stampa e online*

Archives Historiques de la Commission, in <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:51988DC0291> (ultimo accesso 28/3/2025).



- Branzaglia C., *Per un'estetica del dopomacchina*, testo dattiloscritto per la mostra *PostMacchina Group*, 1985.
- Carraro G., Carraro R., Domenghini A., Ferrari V., Maffezzoni M., Mangialardo E., Marchetti A., Norese G., Pirola M., Tognolina C., 1985. *MidV n. 0*, EDIZIONI MIDV, Milano 1985.
- Carraro G., Carraro R., Domenghini A., Ferrari V., Maffezzoni M., Mangialardo E., Norese G., Pirola M., *MidV n. 1*, EDIZIONI MIDV, Milano 1986.
- Cerritelli C. (a cura di), *Artefax: ricerche contemporanee in telefacsimile*, Grafis, Casalecchio di Reno 1990.
- Chandler A., Neumark N. (a cura di), *At a distance: precursors to art and activism on the Internet*, Leonardo MIT Press, Cambridge 2006.
- Crispoliti E., Pierini M. (a cura di) *Omaggio a Giovanni Caselli*, Hopelfulmonster, Torino 1997.
- Eisenbeis M., *Synthesis: Visual Arts in the Electronic Culture, International Seminar with Experimental Workshop (1988)*, «Leonardo», The MIT Press, vol. 23, n. 1, 1990, pp. 133-138, in Project MUSE - Synthesis: Visual Arts in the Electronic Culture, International Seminar with Experimental Workshop (1988), (ultimo accesso 28/03/2025).
- Gallo F., *Les Immatériaux: un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Aracne, Roma 2008.
- Lagonigro P., 'Schermi Tv al posto di quadri'. *Il video nelle mostre degli anni Ottanta in Italia*, «Ricerche di S/Confine», Dossier 4, "Esposizioni", Atti del Convegno Internazionale CSAC (Abbazia Valserena, Parma 27-28 Gennaio 2017), 2018, 139-146.
- Kapp E., *Elements of a philosophy of technology: on the evolutionary history of culture, Posthumanities*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London 2018.
- Lecci L., *Arte e computer nella information age attraverso l'attività della galleria Leonardi V-Idea di Genova*, in «piano b. Arti e culture visive», pp. 136-158, <https://doi.org/10.6092/ISSN.2531-9876/16345> (ultimo accesso 05/03/2025).
- Mattei M.G., *Elettrographics*, Edinform, Bologna 1984.
- McLuhan M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, W. Terrence Gordon, London-New York 1964.
- Norese G., Fiori G., *Frontiere del linguaggio. Un'intervista con Giancarlo Norese componente del gruppo di avanguardia Mida*, in «Gazzetta d'Alba», 15 ottobre 1986, p. 23.
- Pratesi L., M. Catalani (a cura di), *Faxart: la velocità nell'arte; duecento artisti per un'arte veloce*, Carte segrete, Roma 1995.
- Salerno G., in Esteche G., *Calcata, il borgo del duemila*, in «Il Manifesto» 24 maggio 1986, s.p.

Salerno G., *L'Arte Senza Barriere, La Ricerca Telematica Di Tempo Reale*, Giovanni Semerano Editore, Roma 1991.

Salerno G., *Io curatore*, Bertoni Editore, Perugia 2021.

Salerno G., *Viae Crucum. Con l'arte incontro ai luoghi*, Bertoni Editore, Perugia 2023.

Spampinato F. (a cura di), *GMM – Giovanotti Mondani Meccanici: computer comics 1984-1987*, Nero, Roma 2021.

Weiermair P. (a cura di), *Bologna contemporanea 1975 – 2005*, Damiani, Bologna 2005.

Wilson S., *Synthesis: Visual Arts in the Electronic Culture* ed. by Manfred Esenbeis and Heide Hagenbolling (review), «Leonardo», The MIT Press, vol. 24, n. 2, April 1991, p. 241, in *Project MUSE - <i>Synthesis: Visual Arts in the Electronic Culture</i>* ed. by Manfred Esenbeis and Heide Hagenbolling (review), (ultimo accesso 28/03/2025).

## Sitografia

Intervista a Maria Grazia Mattei, pagina web di EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts: Intervista a Maria Grazia Mattei - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts (ultimo accesso 24/03/2025).

Festival arte elettronica. Camerino, 22-28 settembre 1988, pagina web dell'Archivio Biblioteca Quadriennale: Festival arte elettronica. Camerino, 22-28 settembre 1988 | QUADRIENNALE DI ROMA (ultimo accesso 28/03/2025).

Mattei Maria Grazia, pagina web di EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts: Mattei Maria Grazia - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts (ultimo accesso 24/03/2025).

PostMachina Group. Copy Art. Fotografia. Video. Suono, pagina web gestita da Pierluigi Vannozzi: <https://postmachinagroup.com/> (ultimo accesso 23/02/2025).

## Biografia dell'autrice / Author's biography

**Tatiana Basso** (1994) ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Scienze Umane – Storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università degli Studi di Ferrara, con una tesi che analizza in chiave fenomenologico-critica le pratiche artistiche di telecomunicazione dalla telegrafia alla telematica. I suoi interessi di ricerca, avviati con la mostra *Tangents. Remote Philosophy* (2022) che ha connesso telematicamente Venezia e Taiwan, includono l'aspetto transazionale dell'esperienza di comunicazione; l'ipotesi di una sensibilità disincarnata e di una intercorporeità mediale; la funzione segnica dell'immagine in tempo reale tra indice e icona; la relazione tra linguaggio e tecnologia. Ha partecipato a seminari e convegni e pubblicato contributi peer-reviewed su «Annali dell'Istituto Armando Curcio», «Annali di Lettere dell'Università di Ferrara», «Digital Creativity», (= «Anthropine sophia»), Salvatore Sciascia Editore, Caltanissetta Roma. È parte del progetto PRIN2022 «Il ritorno alla pittura e la persistenza dell'immagine» per cui studia il recupero della figurazione alla luce dell'estetica elettronica e del pensiero filosofico postmoderno. Ha lavorato come critica e curatri-

ce per Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, Fondazione Lucio Saffaro, Fondazione Ferrara Arte, Alchemilla+, Spazio Relativo e Studio la Linea Verticale.

**Tatiana Basso** (1994) earned her PhD in Humanities – Contemporary Art History from the University of Ferrara, with a dissertation offering a phenomenological-critical analysis of telecommunication-based artistic practices, from telegraphy to telematics. Her research interests developed following the exhibition *Tangents. Remote Philosophy* (2022), which connected Venice and Taiwan through a telematic network, include the transactional dimension of communication experience; the hypothesis of disembodied sensitivity and medial intercorporeality; the semiotic function of real-time images between index and icon; and the relationship between language and technology. She has taken part in seminars and conferences and has published peer-reviewed contributions in *Annali dell'Istituto Armando Curcio*, *Annali di Lettere dell'Università di Ferrara*, *Digital Creativity*, and *Anthropine Sophia* (Salvatore Sciascia Editore, Caltanissetta–Rome). She is currently involved in the PRIN2022 research project *The Return to Painting and the Persistence of the Image*, for which she studies the revival of figuration in the light of electronic aesthetics and postmodern philosophical thought. She has also worked as a critic and curator for Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, Fondazione Lucio Saffaro, Fondazione Ferrara Arte, Alchemilla+, Spazio Relativo, and Studio la Linea Verticale.

*Articolo sottoposto a double-blind peer-review*

# Suoni e musica nei videogiochi: dal ruolo passivo al ruolo inter-attivo nel gameplay

Annachiara Guerra

*Università degli Studi di Salerno*

## **Abstract**

Questo contributo analizza l'evoluzione del ruolo di suoni e musica nel videogioco, focalizzandosi sugli sviluppi recenti del sound design nell'ambito dei game studies. Attraverso un breve excursus storico, si evidenzia come il sonoro, inizialmente con funzione passiva e accessoria, abbia assunto un ruolo sempre più attivo e interattivo. A partire da *Space Invaders* negli anni Ottanta, fino ai titoli contemporanei, suoni e musiche sono diventati elementi centrali per l'esperienza videoludica. Tracce orchestrali, canzoni e jingle accompagnano oggi sia cutscene sia gameplay, contribuendo a un'immersione sensoriale più profonda e segnalando in modo dinamico le azioni del giocatore. Due le principali dinamiche interattive individuate: l'impiego dell'audio binaurale, che amplifica l'orientamento e l'immersività creando uno spazio sonoro parallelo a quello visivo; e l'utilizzo del suono come strumento narrativo e meccanica di gioco, specialmente in contesti in cui l'immagine è ridotta o assente. In quest'ottica, il suono viene concepito come "azione pura", generata dagli input del giocatore. I case studies analizzati includono *Horizon Zero Dawn* per la funzione dei jingle nel gameplay; *Hellblade: Senua's Sacrifice* e *Resident Evil 2 Remake* per l'audio binaurale; *Perception* e *Three Monkeys* per il suono come motore interattivo della narrazione.

This contribution analyses the evolution of the role of sound and music in video games, focusing on recent developments in sound design in the field of game studies. Through a brief historical overview, it highlights how sound, initially with a passive and accessory function, has taken on an increasingly active and interactive role. From *Space Invaders* in the 1980s to contemporary titles, sound and music have become central elements of the gaming experience. Orchestral tracks, songs and jingles now accompany both cutscenes and gameplay, contributing to a deeper sensory immersion and dynamically signalling the player's actions. Two main interactive dynamics have been identified: the use of binaural audio, which amplifies orientation and immersion by creating a sound space parallel to the visual one; and the use of sound as a narrative tool and game mechanic, especially in contexts where the image is reduced or absent. In this context, sound is conceived as "pure action", generated by the player's inputs. The case studies analysed include *Horizon Zero Dawn* for the role of jingles in gameplay; *Hellblade: Senua's Sacrifice* and *Resident Evil 2 Remake* for binaural audio; *Perception* and *Three Monkeys* for sound as an interactive driver of narrative.

## **Prole chiave/Key Words**

*Videogiochi; interattività; suoni; musica; sound design.*

*Video games; interactivity; sound; music; sound design.*

**DOI: 10.54103/connessioni/26241**

## 1. Introduzione

Prima dell'avvento del medium televisivo, la fruizione dell'immagine e del sonoro avveniva in modalità differenti, all'interno di uno spazio fisico anch'esso diverso. Si passa così dallo spazio collettivo del cinema a quello più intimo della casa, dalle immagini proiettate sul grande schermo a quelle trasmesse sul piccolo schermo televisivo. Il suono assume nei vari media configurazioni profondamente differenti, poiché viene modellato dal contesto di riferimento, che può trasformare radicalmente anche i rumori e i suoni di sottofondo. In questa prospettiva, i suoni e i rumori generati dai dispositivi tecnologici e dai contenuti mediali acquisiscono un'importanza centrale, contribuendo in modo significativo alla costruzione dell'esperienza percettiva e narrativa. Come osserva Parikka (2019), «il rumore in sé è diventato qualcosa di più di un fenomeno acustico che interessa l'orecchio umano: è piuttosto un indicatore di spazi tecnologici, di urbanità e di modernità» (pp. 141-142), assumendo una rilevanza complementare rispetto al visivo. «Non si tratta però soltanto di percezioni interiori, perché tutte le forme spaziali esteriori, differenti l'una dall'altra, sono unificate dal carattere pervasivo della visione» (ibidem). Basti pensare, riprendendo l'esempio di cinema e televisione, non solo ai suoni e rumori ambientali, ma anche a musiche, colonne sonore, jingle pubblicitari e sigle introduttive. Tuttavia, il suono, anche in assenza di immagine, «è azione pura, rimanda a un'azione, a un movimento che l'ha prodotta, è esso stesso azione che ci attraversa e ci avvolge» (Amendola, 2012, p. 62). La musica, inoltre, offre una cornice mnemonica unica, attraverso cui le persone esprimono – mediante l'organizzazione temporale di suoni e gesti – la struttura delle proprie conoscenze e relazioni sociali (De Angelis, 2000, p. 1).

Il medium videoludico, in particolare, distribuisce la responsabilità della resa sonora e musicale (ludomusicale) tra compositori, sviluppatori, hardware, codice, interfacce e giocatori. Ne deriva una molteplicità di possibilità realizzative (Moseley, 2016). Le specificità del medium videoludico rappresentano il perno attorno a cui si articola l'intero discorso: interattività, iterazione e immedesimazione. Quest'ultima caratteristica, pur presente anche in altri media come il cinema, può nel videogioco raggiungere livelli molto più elevati, poiché si combina con le altre due caratteristiche. In particolare, l'iterazione consente un'esperienza malleabile, permettendo al fruitore un coinvolgimento attivo grazie alla possibilità di ripetere e variare le azioni (Bittanti, 2003).



Suono e musica sono oggi elementi fondamentali dell'interattività videoludica, sebbene il dibattito continui spesso a privilegiare l'interazione visiva. Definire in modo univoco cosa sia un videogioco risulta oggi complesso, dopo oltre settant'anni di storia. Olli Sotamaa (2023), nel contesto dei game studies, descrive i videogiochi come *artefatti materiali* (per i dispositivi e le tecnologie), *software* (in quanto prodotti digitali composti da elementi digitalizzati) e *culturali* (perché portatori di messaggi, idee e contenuti socialmente rilevanti).

Nella definizione di Accordi Rickards (2022) effetti sonori, parlato (doppiaggio) e musica vengono fatti rientrare nei mezzi espressivi:

un'opera multimediale interattiva, cioè un prodotto culturale autoriale che si esprime attraverso una specifica forma interattiva utilizzando uno o più mezzi espressivi (testo, effetti sonori, musica, parlato, immagini statiche, video ecc.); l'interazione con il videogioco richiede l'immersione in un mondo simulato e regolato da leggi tecniche (game design) nel quale le azioni del fruitore attivo siano teleologicamente orientate (Accordi Rickards, 2022, p. 9).

Suono, musica ed effetti non sono soltanto mezzi espressivi dell'opera videoludica, ma diventano anche strumenti espressivi del videogiocatore stesso. Per questo motivo, sono elementi importanti per il medium videoludico in quanto artefatto software e culturale. A differenza della fruizione di molti altri media, dove il pubblico svolge un ruolo tendenzialmente passivo nella ricezione del segnale sonoro, nel videogioco l'utente partecipa attivamente all'attivazione degli eventi sonori: dialoghi, suoni ambientali, effetti e sequenze musicali sono spesso direttamente innescati dalle sue azioni (Collins, 2008).

Pur riconoscendo che il medium videoludico sia storicamente fondato sulla dimensione visiva, come sottolinea Frascini nei suoi studi sulle strutture linguistiche del videogioco (in Pellitteri, Salvador, 2019, p. 109), nei casi che verranno analizzati in questo saggio risulta evidente come l'eliminazione della componente sonora comprometterebbe significativamente l'esperienza di gioco. Il sonoro, infatti, non ha una funzione meramente accessoria, ma costituisce un elemento strutturale per la fruizione sia della narrazione sia delle dinamiche interattive del gameplay. Fulco (2004) individua tre livelli di gratificazione nell'esperienza videoludica: il *piano ludico* (legato all'abilità e alla risoluzione di sfide), il *piano metaludico* (che si estende oltre il tempo della fruizione) e il *piano extraludico*, che comprende la gratificazione estetica derivante non solo dalle immagini, ma anche – e soprattutto nei casi analizzati – dall'immersione uditiva generata da suoni, rumori e musica.

L'obiettivo del contributo è approfondire il ruolo dell'immersione sonora, oggi resa sempre più centrale grazie all'introduzione di tecnologie innovative che contribuiscono all'evoluzione del gameplay. In particolare, il lavoro si concentra su due categorie principali: l'audio binaurale, che amplifica la sensazione di spazialità e realismo attraverso un ascolto tridimensionale capace di orientare il giocatore nello spazio virtuale; gli audio game, esperienze ludiche in cui il sonoro non solo accompagna, ma diventa l'elemento principale per la fruizione e la navigazione nel gioco, fino a sostituire del tutto l'immagine. Per comprendere questi sviluppi, sarà necessario inquadrare brevemente la storia del medium videoludico, con particolare attenzione alle tappe salienti dell'evoluzione del sonoro e della musica.

## 2. Il medium videoludico: dal silenzio a rumori, suoni e note

La storia sonora del videogioco comincia nel “silenzio” degli anni Cinquanta. I primi esperimenti in ambito videoludico erano infatti privi di qualsiasi componente audio, fatta eccezione per i rumori di fondo generati dai dispositivi in funzione. Titoli come *Bertie the Brain* (1950), *Nimrod* (1951) e *Oxo* (1952) ne sono esempi emblematici. Negli anni successivi, pur con la progressiva miniaturizzazione dei computer, non si assistette a un cambiamento in questo senso: anche videogiochi considerati oggi fondamentali per la nascita del medium, come *Tennis for Two* (1958) e *Spacewar!* (1962), rimasero privi di elementi sonori.

Le prime console domestiche, come la *Magnavox Odyssey* (1972), non introdussero alcuna innovazione sonora. Nello stesso anno, tuttavia, *Pong* rappresentò una svolta grazie all'utilizzo di suoni sintetizzati che accompagnavano il contatto tra “racchetta” e pallina. Tali suoni cambiavano in base alla traiettoria e alla velocità dell'oggetto, costituendo – seppur in forma rudimentale – una delle prime forme di interazione sonora, benché ancora passiva (Pellitteri, Salvador, 2019, p. 29).

Una vera e propria rivoluzione avvenne nel 1978 con *Space Invaders*, il primo gioco in cui il sonoro non si limitava all'introduzione, ma si integrava strutturalmente al gameplay. Nonostante la semplicità dell'hardware – un chip audio mono –, il titolo includeva effetti sonori distintivi (spari, esplosioni) e un battito ritmico che accelerava con il progredire del livello. Tale ritmo, concepito da Nishikado per simulare il battito cardiaco del giocatore, generava un effetto di crescente tensione, aumentando il coinvolgimento emotivo (Accordi Richards, 2022, p. 57). Il design visivo di *Space Invaders* completava l'esperienza immersiva:

sfondi neri, cicli animati ripetitivi e un accompagnamento musicale psichedelico creavano un'estetica coerente e coinvolgente (Pellitteri, Salvador, 2019, p. 228). In questo contesto, il suono divenne un elemento non solo atmosferico ma anche informativo, aprendo la strada alla costruzione di un linguaggio audio-videoludico.

Un ulteriore passo avanti fu rappresentato da *Pac-Man* (1982), che contribuì a una consapevolezza diffusa dell'importanza del suono nei videogiochi. I suoi effetti sonori, ancora oggi iconici, segnalano con precisione ogni azione del protagonista: dall'ingestione dei pallini ("waka-waka") alla raccolta dei *power-up*, fino al suono di fine partita. La musica iniziale si interrompe all'inizio del gameplay, lasciando spazio agli effetti sonori che accompagnano l'azione. Questa perfetta corrispondenza tra immagine e suono è tale che, come osserva Collins (2005, p. 2), un videogiocatore esperto sarebbe in grado di comprendere cosa accade sullo schermo anche senza vederlo.

Tale impostazione venne perfezionata nel 1985 con *Super Mario Bros.*, che rappresenta una tappa fondamentale nella storia del sound design. La colonna sonora, composta da Koji Kondo, accompagna quasi ininterrottamente il gioco, interrompendosi solo brevemente all'inizio di ogni livello (Missori, 2024). Ogni azione – dal salto alla raccolta delle monete – è scandita da marcatori sonori precisi, mentre i diversi ambienti del gioco sono caratterizzati da musiche differenti (Donnelly et al., 2014, p. 13). Il suono acquisisce qui un ruolo identitario: ancora oggi, la musica e gli effetti di *Super Mario* sono universalmente riconoscibili, a dimostrazione della loro efficacia comunicativa e della loro memorabilità.

A partire da *Super Mario Bros.*, il comparto sonoro videoludico ha conosciuto una rapida evoluzione. L'introduzione delle console a 16 bit – con il *SEGA MegaDrive* nel 1989 – e poi del CD-ROM come supporto ottico per il software, ha permesso un significativo salto qualitativo. Con la PlayStation di Sony (1994), la maggiore capacità di memoria del CD rispetto alle cartucce ha consentito di espandere la componente audio, sia in termini di qualità, sia di varietà, favorendo produzioni musicali più complesse, tra cui vere e proprie colonne sonore orchestrali, come quella di *Tomb Raider* (1996).

Durante gli anni Ottanta e Novanta, molti videogiochi iniziarono a porre l'accento sull'aspetto musicale, sia in chiave estetica che promozionale: artisti di fama internazionale come David Bowie, Brian Eno, i Nine Inch Nails e Stewart Copeland collaborarono alla realizzazione di giochi, talvolta con il supporto di intere orchestre sinfoniche (Pellitteri, Salvador, 2019, p. 202).

L'arrivo delle console a 64 e 128 bit – *Nintendo 64* (1996), *SEGA Dreamcast* (1998), *PlayStation 2* (1999) – e infine *Xbox* (2002), segnò un ulteriore passo avanti. Quest'ultima integrava un processore dedicato al suono posizionale tridimensionale, aprendo nuove possibilità di progettazione acustica. In parallelo, crebbe anche la complessità dei team audio, con l'introduzione di figure professionali sempre più specializzate. Come osserva Collins (2013), all'interno dei team di sviluppo è possibile distinguere: *sound designer*, responsabili della creazione e gestione delle librerie sonore; programmatori audio, incaricati dell'integrazione del suono con la grafica e la logica di gioco; compositori, interni o esterni; i licensing directors, che si occupano dell'acquisizione dei diritti musicali; doppiatori e direttori del doppiaggio, fondamentali per la narrazione e l'espressività. L'evoluzione tecnica e organizzativa ha contribuito a trasformare il sonoro da semplice accompagnamento a componente essenziale nella costruzione dell'esperienza videoludica, anticipando le sperimentazioni più avanzate che emergeranno negli anni successivi.

### **3. Dal ruolo attivo al ruolo inter-attivo della musica**

Uno degli aspetti più approfonditi in letteratura sul sonoro nei videogiochi è la musica, anche in virtù dell'enorme sviluppo che il medium ha conosciuto a partire dagli anni Novanta. Il videogioco ha attinto ampiamente dai linguaggi del cinema non solo dal punto di vista visivo – regia, montaggio, sceneggiatura – ma anche nella costruzione sonora, adottando colonne sonore e tracce musicali che diventano parte integrante dell'identità del prodotto. Inoltre, ha avviato un dialogo con l'industria musicale articolato su tre livelli: le influenze stilistiche nelle composizioni, l'acquisizione di licenze per brani musicali e le collaborazioni con artisti affermati. Ciò ha spinto anche la musicologia a interessarsi al medium videoludico, indagando le modalità – diverse rispetto ad altri media – con cui la musica viene impiegata, composta e programmata. Un elemento cruciale, in questo processo, è la sincronizzazione della musica con le azioni potenziali del videogiocatore, che sono teleologicamente guidate dai designer del gioco. Come sottolinea il compositore Andrew Boyd, citato da Collins (2005), uno degli aspetti più complessi della composizione musicale per videogiochi è proprio la necessità di garantire coerenza e reattività all'azione:

«In un gioco, un compositore (o un editore musicale, se è per questo) di solito non ha alcun controllo su come si svolge una scena; è il giocatore a controllarlo. [...] L'obiettivo



è dare l'impressione che, indipendentemente da ciò che il giocatore fa, la musica sostenga in modo appropriato l'azione» (Collins, 2005, p. 9).

Per rispondere a questa esigenza, si è diffuso l'uso di sistemi musicali adattivi, che consentono alla musica di essere modificata in tempo reale secondo regole predefinite. Il bilanciamento tra pertinenza e coerenza musicale rappresenta una delle principali sfide del sound design interattivo. Tra gli anni Novanta e Duemila si è sviluppata la ludomusicologia, disciplina interdisciplinare che unisce musicologia, media studies e game studies. Essa si concentra sull'analisi delle funzioni della musica nel contesto videoludico, delle tecnologie utilizzate e delle implicazioni cognitive e culturali legate all'ascolto e all'interazione musicale nel gameplay (Van Elferen et al., 2016).

Secondo Karen Collins (2008), è possibile distinguere tre tipologie principali di audio videoludico: *audio interattivo*, che risponde agli input diretti del giocatore (azioni, movimenti); *audio adattivo*, che si modifica in base agli stati del gioco (es. cambi di ambiente, intensità del combattimento); *audio dinamico*, che combina entrambe le caratteristiche. Un esempio di musica adattiva si trova in *Civilization VI*, gioco strategico a turni in cui la colonna sonora si adatta dinamicamente all'epoca storica e alla civiltà scelta. La melodia di base rimane costante, ma varia progressivamente in strumentazione e arrangiamento con l'avanzare del tempo (età antica, classica, moderna ecc.). In questo caso, la musica funziona come "ambiente dinamico", riflettendo lo stato evolutivo della sessione di gioco.

Accanto a forme complesse di audio adattivo, ci sono nel gameplay anche elementi musicali brevi e funzionali: i *jingle*, suoni sintetici o brevi melodie che svolgono una funzione comunicativa immediata. In quanto segnali sonori associati a determinate azioni del giocatore (come ottenere un oggetto, completare una missione, perdere una vita), i *jingle* rientrano nella categoria dell'audio interattivo, secondo la classificazione di Collins. Possono essere considerati dei marcatori sonori, capaci di fornire feedback chiari e rapidi durante l'interazione.

Un caso esemplificativo è *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), videogioco open-world d'azione ambientato in un futuro post-apocalittico dove il suono non è solo atmosferico o diegetico, ma svolge un ruolo comunicativo attivo. Durante la raccolta di materiali, il gioco restituisce al videogiocatore un jingle differenziato in base alla rarità dell'oggetto ottenuto. A ogni livello di rarità corrisponde un codice visivo (colore e simbolo) e un codice sonoro: oggetti comuni, rari o leggendari sono accompagnati da suoni distinti,

rispettivamente più neutri, più brillanti o più solenni e conclusivi. I jingle non sono accessori, ma integrano le informazioni visive, offrendo un canale alternativo e complementare alla comprensione immediata del contesto ludico. Nei momenti più concitati, dove l'attenzione visiva è già fortemente sollecitata, il suono diventa un alleato cruciale per l'orientamento del giocatore. La presenza di questi segnali sonori ha una doppia funzione: rafforzare l'associazione tra stimolo e risposta, e velocizzare l'apprendimento delle dinamiche di gioco.

La tipologia di suoni appena descritta, diffusa in moltissimi titoli contemporanei, può essere definita *jingle gameplay*: segnali musicali sintetici, brevi, adattati al contesto d'azione, che forniscono feedback istantanei e potenziano l'interazione tra giocatore e ambiente. Essi rappresentano un elemento chiave nell'esperienza ludica moderna, dove la reattività del sonoro contribuisce in modo sostanziale alla costruzione di un'esperienza fluida, accessibile e immersiva. Nella classificazione di Collins, si inseriscono all'interno dell'audio interattivo, ovvero quello che risponde direttamente agli input del giocatore. Nel caso in cui i jingle varino in funzione sia degli input del giocatore sia dello stato interno del gioco, si può parlare anche di audio dinamico, categoria che Collins considera una combinazione di audio interattivo e adattivo. Dunque, se il jingle cambia in base al tipo di oggetto raccolto (comune/leggendario) rientra nell'audio interattivo, ma se cambia anche a seconda del contesto ambientale o della fase del gioco (es. tensione narrativa, pericolo imminente) si tratta di audio dinamico.

#### 4. Audio binaurale e audio game

Il medium videoludico si distingue per la sua capacità di generare un alto grado di immersione e immedesimazione, in particolare grazie all'impiego di tecnologie che amplificano la dimensione sensoriale dell'esperienza. In questo senso, il modello SCI (*Sensory, Challenge-based, Imaginative immersion*) proposto da Ermi e Mäyrä (2005) costituisce un utile strumento di analisi dell'esperienza videoludica. Tra le tre dimensioni individuate, la *sensory immersion* si riferisce alla stimolazione sensoriale offerta dal gioco, in particolare attraverso la qualità della componente visiva e sonora. Queste tre dimensioni contribuiscono congiuntamente a creare le condizioni ideali per l'emergere dello stato di *flow*, concetto teorizzato dallo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi (1990). Il flow è uno stato esperienziale in cui l'individuo è talmente coinvolto in un'attività da distaccarsi temporaneamente dalla realtà. Durante questa esperienza di flusso, il soggetto – che può essere un videogiocatore, ma anche un lettore o uno spetta-

tore – è completamente assorto nell’attività, sperimenta una percezione alterata del tempo e prova una profonda gratificazione. Nel contesto videoludico, lo stato di *flow* si verifica quando le dimensioni della sensory immersion (stimolazione sensoriale intensa), della challenge-based immersion (equilibrio tra sfida e abilità) e della imaginative immersion (coinvolgimento narrativo ed emotivo) si integrano in modo sinergico. Il modello SCI, dunque, non è solo descrittivo, ma può essere considerato una griglia funzionale per comprendere le condizioni psicologiche e percettive che favoriscono il *flow* nei videogiochi.

Sul piano acustico, una delle tecnologie più efficaci per intensificare l’immersione sensoriale è l’audio binaurale. Questa tecnica di registrazione o sintesi audio consente di riprodurre un’esperienza sonora tridimensionale, simulando con grande realismo il modo in cui l’essere umano percepisce i suoni nell’ambiente reale. L’audio binaurale è progettato per riprodurre fedelmente la spazialità sonora, sfruttando il modo in cui le nostre orecchie e il cervello elaborano le informazioni direzionali provenienti dall’ambiente circostante (Rodero, Rodríguez-de-Dios, 2023). Presente in diversi generi videoludici, questa tecnologia trova un impiego particolarmente efficace nei titoli horror o thriller psicologici, dove contribuisce in modo determinante alla generazione dello stato di *flow* e all’intensificazione dell’esperienza immersiva. In questi contesti, i suoni assumono una funzione interattiva, poiché collegano direttamente le decisioni del giocatore agli eventi che si verificano nel gioco, fornendo al contempo informazioni utili per l’orientamento spaziale all’interno dell’ambiente virtuale.

Riprendendo il concetto di *spazio del suono* elaborato da De Angelis, è possibile affermare che, in determinati casi, l’audio non solo definisce lo spazio percettivo del gioco, ma si configura esso stesso come spazio di gioco. In questi casi, il suono diventa componente strutturale tanto delle meccaniche quanto della narrazione. Un’evoluzione radicale di questa logica è rappresentata dagli *audio game*, ovvero videogiochi basati prevalentemente – o esclusivamente – sull’esperienza sonora. In questa particolare tipologia di videogiochi, l’interazione, le scelte e la risoluzione delle sfide avvengono principalmente tramite l’ascolto, riducendo al minimo l’uso dell’immagine. I giocatori navigano, agiscono e si orientano nello spazio virtuale affidandosi quasi esclusivamente all’audio che assume così un ruolo centrale nella costruzione dell’interattività e della fruizione.

#### 4.1. *Hellblade Senua's Sacrifice* e *Resident Evil 2 Remake*

*Hellblade: Senua's Sacrifice* è un videogioco action-adventure sviluppato da Ninja Theory e pubblicato nel 2017. Racconta la storia di Senua, una giovane guerriera celtica affetta da psicosi, che intraprende un viaggio simbolico e psicologico per salvare l'anima del suo amato Dillion dai demoni del regno dei morti. La caratteristica distintiva del titolo risiede nell'approccio accurato e interdisciplinare adottato dal team di sviluppo, che ha collaborato con neurologi e organizzazioni no-profit come *Wellcome Trust* al fine di rappresentare in modo realistico l'esperienza della psicosi (Briers, 2017). Le informazioni raccolte sono state successivamente tradotte in forma visiva e sonora, rendendo la rappresentazione del disturbo mentale un elemento strutturale dell'intera esperienza ludica.

Dal punto di vista sonoro, il videogioco utilizza in modo estensivo la tecnologia dell'audio binaurale per rappresentare le voci interiori della protagonista – chiamate nella storia *Furies* – che commentano costantemente le sue azioni. Queste voci non solo arricchiscono la narrazione, ma influenzano direttamente il gameplay, fornendo suggerimenti, avvertimenti e commenti sulle scelte del giocatore. Il sonoro in *Hellblade* si configura dunque come interattivo su due livelli principali. Il primo è il livello *immersivo*: le *Furies* non si limitano a esistere nella mente di Senua, ma invadono anche lo spazio percettivo del giocatore, che si trova coinvolto direttamente nel flusso psicologico della protagonista. Le voci, percepite tridimensionalmente grazie al binaurale, avvolgono il giocatore e rafforzano l'immedesimazione, fondendo i confini tra soggetto narrativo e soggetto esperiente. Il secondo livello è *funzionale*: le voci forniscono informazioni di gameplay, anticipando pericoli o suggerendo azioni. Provenendo da direzioni differenti, permettono al giocatore di orientarsi nello spazio di gioco e di reagire strategicamente. In *Hellblade*, quindi, il suono non è un semplice accompagnamento, ma rappresenta il collante tra narrazione e meccaniche ludiche. La struttura stessa del gioco è progettata attorno alla centralità del sonoro, al punto che la sua assenza comprometterebbe la comprensione e la fruizione dell'esperienza proposta. L'uso dell'audio binaurale gioca un ruolo determinante nel generare una *sensory immersion* profonda, secondo la definizione proposta da Ermi e Mäyrä (2005), e nel favorire l'ingresso del videogiocatore nello stato di *flow*.

Un utilizzo altrettanto significativo dell'audio binaurale si ritrova in *Resident Evil 2 Remake* (RE2R), pubblicato da Capcom nel 2019. Il gioco, rifacimento del celebre titolo survival

horror del 1998, è stato ricostruito da zero con un motore grafico moderno e miglioramenti sostanziali in termini di grafica, gameplay e comparto sonoro. In *RE2R*, l'audio svolge una funzione cruciale nella costruzione dell'atmosfera horror. In linea con la tradizione del genere, il silenzio è carico di significato: non indica solo l'assenza di suono, ma genera tensione, accentua la vulnerabilità del giocatore e prepara all'imprevedibilità degli eventi. Il gioco è ambientato quasi interamente all'interno di una stazione di polizia, che il giocatore è chiamato a esplorare gradualmente. In questo contesto, l'audio binaurale assume il ruolo di strumento di orientamento: consente di percepire la posizione e la distanza dei nemici, anticipare minacce e individuare percorsi sicuri. Tutto ciò è possibile riscontarlo in *Mr. X*, una figura nemica che perseguita il protagonista durante la partita. I suoi movimenti possono essere percepiti grazie al suono dei passi, che diventano progressivamente più forti con l'avvicinarsi del personaggio. L'intensità e la direzione del suono permettono al giocatore di valutare la distanza e la posizione del nemico, anche senza un contatto visivo diretto. Il silenzio, di conseguenza, diventa una risorsa tattica: ascoltare con attenzione i suoni ambientali è essenziale per la sopravvivenza. L'incontro con *Mr. X*, ad eccezione delle sequenze scriptate, può essere evitato o gestito in base alla capacità del giocatore di decodificare i segnali sonori. L'audio binaurale, quindi, non solo amplifica l'immersione sensoriale, ma costituisce una meccanica di gioco vera e propria, integrando percezione, orientamento e azione. Lo stato di flow si attiva quando il giocatore è completamente concentrato sull'azione, sperimenta un elevato livello di controllo e riceve feedback immediati dalle sue azioni. Questa necessità di ascoltare con attenzione, di rimanere vigili e reattivi, spinge il giocatore a uno stato di concentrazione profonda e di immersione percettiva, elementi chiave per il flusso esperienziale.

In entrambi i titoli analizzati, il sonoro non ha una funzione accessoria ma fondante. *Hellblade* e *Resident Evil 2 Remake* dimostrano come l'audio progettato in modo strategico possa determinare la qualità dell'esperienza videoludica, agendo contemporaneamente sul piano narrativo, percettivo e funzionale.

#### 4.2. Perception e Three Monkeys

*Perception* (The Deep End Games, 2017) e *Three Monkeys* (Incus Games, 2013) sono due *audio game* accomunati da una medesima peculiarità narrativa: in entrambi i titoli il protagonista è cieco. Tuttavia, la mancanza della vista e l'affidamento al suono vengono de-



clinati in maniera profondamente diversa: in *Perception* il sonoro genera tensione e incertezza, mentre in *Three Monkeys* rappresenta una risorsa attiva, un'abilità potenziata che trasforma la disabilità in vantaggio.

In *Perception*, horror psicologico in prima persona, la protagonista Cassie esplora una casa infestata facendo affidamento esclusivamente sul senso dell'udito e sull'ecolocalizzazione. Ogni suono – in particolare i colpi del suo bastone – produce una mappa visiva temporanea dell'ambiente circostante, fatta di contorni e ombre blu su sfondo nero. Ogni emissione sonora comporta un rischio: suoni troppo frequenti attirano la presenza ostile che abita la casa, costringendo il giocatore a bilanciare la necessità di “vedere” con quella di restare silenzioso. Questa prospettiva crea una tensione costante che coinvolge direttamente il giocatore, generando un tipo di *flow* ansiogeno, in cui la concentrazione non nasce dalla padronanza dell'ambiente, ma dalla gestione del rischio. Il suono è al contempo strumento di navigazione e fattore di minaccia, costruendo una relazione ambivalente tra percezione e pericolo. Nel quadro teorico di Karen Collins (2008), il sonoro in *Perception* si configura come *audio interattivo*, in quanto generato dagli input del giocatore (i colpi del bastone) e *audio dinamico*, poiché reagisce allo stato del gioco (presenza o assenza del nemico, modifiche ambientali). Tali dinamiche rientrano anche nella dimensione della sensory immersion del modello SCI di Ermi e Mäyrä, in quanto il giocatore è chiamato a interagire con un mondo costruito prevalentemente sul piano acustico, in cui l'udito sostituisce la vista come canale primario di relazione con lo spazio.

Sebbene costruito a sua volta intorno alla cecità del protagonista, in *Three Monkeys* il suono non è fonte di inquietudine, bensì strumento di orientamento, narrazione e potenziamento sensoriale. Il protagonista Tobar, un uomo cieco, è incaricato di salvare il sole in un regno oscurato, diventando la figura più adatta al compito proprio grazie alla sua condizione. Il videogioco presenta una grafica minimale, mentre la navigazione e l'interazione si basano su elementi sonori spazializzati: audio binaurale, suoni ambientali, musica, dialoghi e gli interventi di una guida sonora, la fata Yoska. Il suono ha una chiara funzione positiva e costruttiva, ed è progettato per garantire accessibilità, in particolare per utenti con disabilità visive. La partecipazione del musicista cieco Kevin Satizabal al team di sviluppo rafforza l'autenticità e la sensibilità del progetto (Rogers, 2015). Nonostante *Three Monkeys* non sia mai giunto alla pubblicazione, rimane un caso di studio significativo per almeno due motivi. Innanzitutto, propone un modello alternativo di videogioco, in cui la componente sonora è centrale ma non esclusiva,

valorizzando anche l'aspetto visivo in forma ridotta. Affronta inoltre il tema dell'accessibilità in modo concreto, coinvolgendo direttamente soggetti portatori di esperienza nella progettazione. Anche in *Three Monkeys*, secondo la tipologia proposta da Collins (2008), troviamo forme di *audio interattivo* (dialoghi, feedback direzionali) e *audio adattivo* (suoni che si modificano in funzione dell'avanzamento narrativo). La progressiva scoperta del mondo sonoro genera una forma di *flow* percettivo legato al piacere dell'orientamento e alla padronanza progressiva dell'ambiente, in linea con la dimensione challenge-based immersion del modello SCI.

In sintesi, *Perception* e *Three Monkeys* offrono due interpretazioni complementari dell'audio game: nel primo, il sonoro genera spaesamento e vulnerabilità; nel secondo, abilita l'autonomia e valorizza la percezione uditiva come strumento narrativo e ludico.

## 5. Riflessioni e conclusioni

Il contributo si è proposto di analizzare, attraverso una prospettiva socio-mediologica, la crescente centralità del sonoro nei videogiochi, concentrandosi sulla pluralità di ruoli che suoni e musiche stanno assumendo nel panorama contemporaneo del gaming. La scelta dei case studies delinea come i diversi generi videoludici generano esperienze sensoriali distinte, in cui il suono gioca ruoli differenti a seconda delle dinamiche narrative e di gameplay (Grimshaw-Aagaard, 2023). L'applicazione di cornici teoriche – in particolare la classificazione di Collins (2008), il modello SCI di Ermi e Mäyrä (2005) e il concetto di *flow* di Csikszentmihalyi (1990) – ha reso possibile mettere in luce come suoni, musiche ed effetti sonori non si limitino a supportare l'azione visiva, ma contribuiscano in modo determinante alla costruzione dello spazio narrativo, alla navigazione, alla tensione emotiva e all'interazione stessa.

Lo studio ha delineato che la presenza di *jingle gameplay*, l'uso strategico dell'audio binaurale e l'emergere degli *audio game* dimostrano l'attuale transizione verso un paradigma interattivo in cui il sonoro diventa strumento di partecipazione attiva e significativa. L'audio non solo accompagna l'azione, ma la plasma, la anticipa e talvolta la sostituisce: la qualità e direzionalità del suono determinano l'efficacia dell'azione e lo stato di immersione, facilitando l'ingresso nel *flow* e rafforzando la connessione emotiva con il mondo di gioco.

La centralità sonora potrebbe rappresentare solo una fase intermedia di una trasformazione ancora più incisiva. Le innovazioni nei videogiochi e nella musica videoludica hanno fornito da sempre nuovi modi per riflettere sul suono e il gioco (Cheng, 2014). L'integrazione

dell'intelligenza artificiale apre infatti scenari in cui il suono non si limita a essere ascoltato, ma si trasforma in interazione. Alcuni titoli recenti, come *Don't Scream* (2023) o *SUCK UP!* (2024), utilizzano il microfono del videoggiatore come strumento di input, aprendo a una nuova forma di coinvolgimento sensoriale e performativo. In questi casi, la vocalità non funge solo da attivatore meccanico, ma diventa canale espressivo e persuasivo, inserendosi all'interno della logica del gameplay. L'esperienza ludica si configura così non solo come audiovisiva, ma anche basata su uno scambio dialogico tra videoggiatore e dispositivo mediato dalla voce.

Ciò apre nuove prospettive teoriche: l'audio diventa veicolo di performance linguistica, di improvvisazione, di scambio retorico, segnando un'evoluzione del videogioco verso forme di espressività più dinamiche, umane e relazionali. In tal senso, i videoggi potrebbero affermarsi come spazio d'interazione incentrata sulla voce che diventa parte integrante della narrazione e della meccanica di gioco.

La progressiva ibridazione tra sonoro, oralità e intelligenza artificiale chiama dunque a una riconsiderazione critica delle categorie interpretative tradizionali. Il suono nei videoggi non è più solo un effetto estetico, ma si configura come agente comunicativo, narrativo e performativo, capace di ridefinire le forme della presenza e dell'azione. Un'evoluzione che, oltre a interrogare il linguaggio videoludico, solleva questioni etiche, accessibili e sociali su chi può parlare, ascoltare e partecipare nell'ecosistema interattivo contemporaneo.

## Riferimenti Bibliografici

Accordi Rickards M., *Storia del videogioco. Dagli Anni Cinquanta ad oggi*, Carocci editore, Roma 2022.

Amendola A., *Videoculture. Storia, Teorie Ed Esperienze Artistiche Dell'audiovisivo Sperimentale*, Tunué, Latina 2012.

Bittanti M., Flanagan M., *The sims. Similitudini simboli e simulacri*, Unicopli, Milano 2003

Briers M., *Hellblade and Why Mental Illness Needs the Mainstream Spotlight*, in PlayStationlifestyle.net, 2017:  
<https://www.playstationlifestyle.net/2017/08/09/hellblade-mental-illness-ninja-theory/>  
(consultato il 02/09/2024)

Cheng W., *Sound Play: Video Games and the Musical Imagination*, Oxford University Press, New York 2014.

- Collins K., *From Bits to Hits: Video Games Music Changes its Tune*, Film International. 3. 10.1386/fiin.3.1.4., 2005.
- Collins K., *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, The MIT Press, Cambridge 2008.
- Collins K., *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, The MIT Press, Cambridge 2013
- Csikszentmihalyi M., *Flow: la psicologia dell'esperienza ottimale*, Harper, New York 1990.
- De Angelis V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Mondadori, Milano 2000.
- Donnelly KJ., Gibbons W., Lerner N., *Music in Video Games*, Taylor and Francis, New York 2014.
- Ermi L., Mäyrä F., *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, DiGRA 2005, Changing Views, Worlds in Play, 2005 International Conference.
- Fulco I., *Lo zero ludico*, in Bittanti M., (Cur.), *Per una cultura dei videogame. Teorie e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004.
- Missori L., *Musica per videogiochi: la nascita della ludomusicologia e il mito di Kōji Kondō*, Dedalo edizioni, Bari 2024.
- Moseley R., *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*, University of California Press, California 2016.
- Parikka J., *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Carocci editore, Roma 2019.
- Pellitteri M., Salvador M., *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tenuè, Latina 2014.
- Rodero E., Rodríguez-de-Dios I., *The 3D Sound Power of Immersion Processing and Physiological Effects of Binaural versus Stereo Audio Stories*, in *Media Psychology*, 27 (5), pp. 715–736, 2023.
- Rogers K., *In This Audio-Only Video Game, You Play Blind*, in Vice.com, 2015: <https://www.vice.com/en/article/in-this-audio-only-video-game-you-play-blind/> (consultato il 25/08/2024)
- Van Elferen I., *Analyzing game musical immersion: the ALI model*, in Kamp M., Summers T., Sweeney M., (cur.), *Ludomusicology: approaches to video game music*, pp. 32-52, Sheffield Equinox 2016.
- Grimshaw-Aagaard M., Sound, in Wolf M. J. P., Perron B., (cur.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge Taylor & Francis Group, New York 2023.

## Sitografia

Ludomusicology, <http://www.ludomusicology.org/studies-game-sound-music/> (consultato il 19/09/2024)

Treccani Enciclopedia, <https://www.treccani.it/enciclopedia/videogioco/> (consultato il 30/07/2024)

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

**Annachiara Guerra** è dottoranda di ricerca presso il Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale dell'Università degli studi di Salerno, dove conduce un progetto incentrato sulla comunicazione educativa del patrimonio culturale attraverso ambienti virtuali e videogiochi con il supporto del Centro ICT per i Beni Culturali d'Ateneo. Laureata in Scienze della Comunicazione, è esperta di Game Studies e nei suoi studi si occupa anche di platform society, consumi di massa, innovazione digitale e gender studies, con particolare attenzione al mondo del game e alle communities online.

**Annachiara Guerra** is a PhD candidate at the Department of Cultural Heritage Sciences at the University of Salerno, where she is conducting a research project focused on educational communication of cultural heritage through virtual environments and video games, with the support of the University's ICT Center for Cultural Heritage. She holds a degree in Communication Studies and is an expert in Game Studies. Her research also explores platform society, mass consumption, digital innovation, and gender studies, with particular attention to the gaming world and online communities.

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



# AI Made in China: Innovation, Gender, and the Global Reshaping of Film Production Content

Vincenzo De Masi

*Guangdong University of Foreign Studies, Guangzhou, China*

Siyi Li

*Hong Kong Baptist University, Hong Kong - China*

Flavia Pessoa Serafim

*Guangdong University of Foreign Studies, Guangzhou, China*

## **Abstract**

Questo articolo esplora come l'intelligenza artificiale (IA) stia rimodellando il panorama della produzione cinematografica e video, con particolare attenzione all'inclusività di genere e geografica. Analizzando le recenti innovazioni lungo l'intero processo produttivo, dalla sceneggiatura alla regia, dalla post-produzione alla distribuzione, si evidenzia come gli strumenti di IA riducano le barriere all'entrata e ridefiniscano il lavoro creativo. Un'attenzione particolare viene data al ruolo della Cina nel progresso delle tecnologie di IA generativa, in particolare attraverso piattaforme open source e a basso costo che rendono gli strumenti video di livello professionale accessibili ai creatori indipendenti. L'articolo esamina anche le implicazioni di genere di questi cambiamenti, considerando come l'IA possa supportare le registe allentando i vincoli di tempo, offrendo flussi di lavoro flessibili e potenzialmente mitigando alcune delle disuguaglianze strutturali di lunga data del settore. Sebbene l'IA offra significative opportunità per democratizzare l'accesso e amplificare le diverse voci, l'articolo affronta anche i principali rischi etici e creativi, come il bias algoritmico, l'omogeneizzazione dei contenuti e la sostituzione del lavoro. Basandosi su recenti casi studio e sviluppi politici, l'articolo sostiene che affinché l'intelligenza artificiale possa promuovere davvero l'inclusione e l'innovazione, deve essere sviluppata e adottata tenendo al centro i valori umani, assicurando che la tecnologia potenzi piuttosto che sostituire l'azione creativa.

This article explores how artificial intelligence (AI) is reshaping the landscape of film and video production, with particular attention to gender and geographical inclusivity. By analyzing recent innovations across the entire production pipeline, from scriptwriting and directing to post-production and distribution, it highlights how AI tools reduce barriers of entry and redefine creative labor. A special focus is given to China's role in advancing generative AI technologies, especially through open-source and low-cost platforms that make professional-grade video tools accessible to independent creators. The article also examines the gendered implications of these changes, considering how AI can support female filmmakers by easing time constraints, offering flexible workflows, and potentially mitigating some of the industry's long-standing structural inequalities. While AI presents significant opportunities for democratizing access and amplifying diverse voices, the article also addresses key ethical and creative risks, such as algorithmic bias, homogenization of content, and labor displacement. Drawing on recent case studies and policy developments, the article argues that for AI to truly foster inclusion and innovation, it must be developed and adopted with human values at its core, ensuring that technology empowers rather than replaces creative agency.

## **Parole chiave/Key Words**

*Intelligenza artificiale; Produzione cinematografica; Genere; Cina; Democratizzazione.*

*Artificial Intelligence; Filmmaking; Gender; China; Democratization.*

**DOI: 10.54103/connessioni/28718**

## 1. Introduction

Artificial Intelligence (AI) is reshaping film and video production, driving a cultural shift that affects both workflows and creative labor (Davenport, Kirby, 2016). Once confined to speculative fiction, AI now permeates all stages of filmmaking, from scriptwriting to distribution. Advocates highlight its potential to democratize production by lowering costs and enhancing accessibility for diverse creators (Lobato, 2019, pp. 243-257). Critics, however, raise concerns about authorship, originality, and equity in an industry already marked by structural inequalities.

This article examines how AI tools are transforming the creative pipeline, with particular attention to gender and geographic inclusion. It highlights how AI-driven systems streamline time-consuming tasks and reconfigure creative roles, allowing new voices, especially women and independent filmmakers from the Global South, to enter the cinematic space (Bloom, 2024). Considering the Global South perspective, this article gives special focus to China's growing leadership in developing open-source and low-cost AI platforms, which are increasingly shaping global creative production. Rather than positioning China solely as a technological superpower, the paper frames its role as a complex Global South actor, whose innovations reflect both geopolitical ambition and alternative models of creative development. By analyzing China's AI-driven tools and policies, the article argues that these developments are not peripheral but central to understanding the global restructuring of media and cultural economies. At the same time, the article foregrounds how gender shapes access to these technologies, examining the structural and cultural barriers faced by women in China's film and media industries. By addressing key risks (including algorithmic bias, creative homogenization, labor displacement, and gendered exclusions) the article argues that AI is neither a neutral tool nor an unproblematic instrument for democratization. Rather, its deployment must be guided by ethical considerations in order to genuinely foster both innovation and inclusion, even as structural constraints may continue to limit its democratic potential.

## 2. AI in Scriptwriting and Pre-Production

AI is reshaping early filmmaking stages by supporting idea generation, script development, and visual planning. Tools like ChatGPT and Sudowrite act as creative partners, offering prompts, character outlines, and scene drafts. These systems help writers overcome blocks and accelerate workflows (Schwartz, 2024). Yet, AI-generated scripts tend to repro-

duce clichés and lack nuance (Vaswani et al., 2017, pp. 1-11), showing that while useful for structure, they fall short of capturing complex human emotion (Dayo et al., 2023, pp. 24-38). Writers' guilds have responded by allowing AI-assisted writing but rejecting AI-only content, reaffirming the primacy of human creativity (WGA, 2023).

AI systems like ScriptBook and Cinelytic analyze scripts to predict commercial performance, pacing, and character balance (Kent, 2025). Though controversial, these tools offer data-driven validation, particularly for unconventional narratives. Some even include gender metrics, suggesting how AI could assist in promoting representational equity (Townsend, 2024).

Pre-production is also accelerating through AI image generators like Midjourney and DALL·E, which produce instant concept art from text prompts. This expedites visual planning and reduces reliance on artists for early sketches (Ashe, 2022). Independent filmmakers use such visuals to communicate ideas and pitch projects. While efficient, this raises concerns about aesthetic homogenization, as popular AI models may generate similar visual styles.

Casting and location scouting are also evolving. Studios use AI to simulate how casting choices affect market appeal (Cinelytic, 2025), and visual overlays help envision settings under different conditions. Though these tools enhance efficiency, they also prompt debate over algorithmic influence on creative judgment.

### **3. AI in Shooting and Directing**

AI is also transforming the production phase, influencing how directors shoot scenes and what can be achieved on set. The adoption of game-engine technology, such as Unreal Engine, for virtual production is revolutionizing filmmaking. Instead of relying on green screens and costly on-location shoots, filmmakers use large LED walls, or “the Volume,” to display photorealistic backgrounds that respond to camera movement in real time (American Cinematographer, 2024). This technology, seen in productions like *The Mandalorian* (2019), enables directors to adjust settings dynamically, making real-time changes to lighting and environments. With the technology becoming more affordable, even independent filmmakers are experimenting with virtual production setups, which allows for more creative control and cost savings (Calawerts et al., 2024).

AI is also enhancing camera work and directing. Smart camera systems track subjects and adjust settings automatically, ensuring that the right shots are captured. For example,

drones like the Skydio 2 use onboard AI to follow moving subjects with remarkable precision (Skydio, 2025). This technology enables filmmakers to obtain complex aerial shots without requiring expert operators. Some systems can also suggest optimal lighting and camera angles based on scene content, offering new creative possibilities.

AI has further expanded possibilities with digital humans. Virtual actors or aides, such as MetaHuman avatars from Epic Games, can now perform with lifelike realism (Epic Games, 2025). These avatars can be used as stunt doubles or extras, allowing directors to explore new ways of storytelling. Additionally, AI technologies like deepfake tech can be employed to generate realistic actor performances in real time, raising new ethical concerns regarding representation and consent (Quinn, 2023).

In managing film production logistics, AI-powered scheduling software optimizes time management, ensuring that shooting schedules run efficiently. AI tools can adjust the daily schedule based on real-time issues, such as actor delays or changing weather conditions, minimizing downtime (Sun, 2024, pp. 1-5). These tools not only improve operational efficiency but also help manage the logistical complexity of film production.

#### **4. Editing and Post-Production**

The post-production phase has experienced significant transformation with the adoption of advanced tools that streamline labor-intensive tasks. Editing software, such as Adobe Premiere Pro's Sensei features and Descript, is revolutionizing video editing workflows (Elkadi, 2023, pp. 1-3). These tools can transcribe footage, identify the best clips, and even assemble rough cuts automatically. For example, Descript creates a text transcript of video content, allowing editors to modify the video by simply editing text. This intuitive process reduces the time spent on manual splicing, enabling editors to focus more on storytelling than technical tasks (Chedraoui, 2025, pp. 1-4).

In visual effects (VFX), new software is lowering the barriers for creators by simplifying complex tasks (Needhi, 2024). Programs can now handle rotoscoping, motion tracking, and object removal automatically, saving hours of work. For instance, RunwayML allows creators to eliminate unwanted objects or backgrounds using machine learning, a tool previously accessible only to major studios (RunwayML, 2025). This democratizes high-end VFX work, making it available to smaller studios and independent creators. Runway's tools can gener-

ate entirely new visuals from text prompts or rough sketches, enabling indie editors to create sci-fi or fantasy sequences without big render farms (Vincent, 2023).

Sound editing is another area where technology is improving efficiency. Tools can now clean up dialogue, remove background noise, and enhance voice clarity with remarkable precision. Additionally, there are AI-driven solutions for dubbing and music generation, which allow filmmakers to streamline localization and soundtrack creation. These innovations ensure that even small creators can achieve a professional-level sound mix without a large team (Leermakers, 2025).

## **5. Distribution and Recommendation Systems**

The final stage of the filmmaking process is also undergoing transformation through algorithmic technologies that affect how films reach audiences. Platforms like Netflix rely on advanced recommendation systems that analyze user behavior to personalize suggestions (Netflix Technology Blog, 2017). These algorithms determine not only which titles appear in a user's feed but even the artwork shown for each title, shaping content visibility and audience engagement (Gomez-Uribe, Hunt, 2015, pp. 1-29).

For independent filmmakers, these systems offer both opportunity and constraint. On the one hand, personalized recommendations help niche films find their audiences without relying on costly marketing. On the other hand, algorithmic curation can influence creative decisions. Filmmakers are increasingly aware that platform algorithms may favor content that ensures viewer retention, which may lead to uniform storytelling styles optimized for algorithmic success (Federal Trade Commission, 2024, pp. 3-10) .

Promotional strategies are also evolving. Trailer creation can be partially automated, with software identifying emotionally impactful moments to include in previews (Wonder-share Filmora, 2025). Some studios use chatbots to promote films through character-based interactions on social media, while predictive analytics guide optimal release schedules and locations (Cinelytic, 2025). These tools reduce marketing costs and improve targeting, but they must be carefully balanced with human creativity. Recent failures of overly automated campaigns have shown that emotional resonance cannot be entirely outsourced to machines (Liukonyte et al., 2024).



## 6. Democratizing Access and Reducing Production Costs

One of the most promising effects of recent technological innovation lies in the accessibility it offers to emerging creators. High-quality filmmaking, once limited to those with access to industry resources (Kinder, 2024), is now within reach for individuals and small studios. With the support of integrated digital tools, it is possible for one person to manage writing, visual design, editing, and even music production (Malloy, 2025). This evolution mirrors earlier shifts sparked by affordable digital cameras and online platforms, now extended to more advanced aspects of filmmaking such as visual effects and localization.

Independent artists can now generate complex backgrounds, animated sequences, and soundtracks with intuitive, cost-effective tools. An animator, for instance, can develop entire scenes using image generation models and compositional software, bypassing the need for large teams or external service providers. These efficiencies make it easier for diverse and underrepresented voices to enter the field and bring unique perspectives to the screen.

Financially, the impact is substantial. Instead of hiring a full crew or renting expensive gear, creators can simulate camera movement with AI drones, produce visual effects with automated platforms, and manage post-production with simplified editing interfaces. Projects that once required substantial budgets can now be realized with minimal resource (Sinai, 2025). A strong example is *The Frost* (2023), a 24-minute film created by a small team using AI tools for nearly every shot, achieving results that would have been cost-prohibitive just a few years ago (Evans, 2024, pp. 5-33).

By lowering both economic and technical thresholds, new technologies are reshaping the structure of the industry. This not only allows more stories to be told but also changes who gets to tell them.

## 7. Generative AI for Video Production in China

In recent years, China has emerged as a key player in generative video technologies, adopting a distinctive approach by releasing many tools as free or open-source platforms. This strategy fosters accessibility and experimentation, enabling students, independent creators, and small studios to work with professional-grade systems at no cost. Notable examples include OmniHuman, developed by ByteDance (ByteDance, 2024), which transforms a single image and voice recording into a lifelike animated figure, and Seaweed, created in col-

laboration with PixelDance (36Kr English, 2024), which generates dynamic video scenes from images and text. Both tools are already in use across marketing and education, exemplifying China's effort to expand access to advanced video production technologies and reshape global creative participation.

Wan 2.1, developed by Alibaba (Alibaba Group, 2024), further exemplifies China's commitment to inclusive innovation. Scheduled for open-source release, the tool enables users to generate both video and still images from multimodal prompts. Platforms like Wan 2.1, which prioritize usability and affordability, are broadening global access to visual storytelling and amplifying underrepresented voices. Yet the impact of these technologies extends beyond their technical capabilities. Fully assessing their democratizing potential requires close attention to the social contexts in which they operate, particularly in relation to gender. A focus on gender dynamics is important, as it exposes how systems that appear accessible and inclusive may still reproduce deep-rooted inequalities. This lens reveals that although tools such as OmniHuman, Seaweed, and Wan 2.1 create new opportunities for independent creators, access to them remains uneven, as women in China's film and media industries continue to face structural and cultural barriers that shape how and whether they can fully benefit from such innovations. Their experiences underscore the need to critically evaluate the promises of AI-driven democratization, especially as they intersect with gender norms, algorithmic design, and platform governance. The following section explores these tensions in greater detail.

## **8. Gendered Dimension: Addressing Inequalities through AI**

Women working in China's film industry continue to face entrenched inequalities, shaped by structural, cultural, and ideological forces. Despite their contributions across creative and technical domains, female filmmakers remain underrepresented in leadership roles, funding access, and decision-making spheres. Wang (2023) identifies how Chinese media reinforce narrow ideals of femininity, often emphasizing appearance, restraint, and moral uprightness, which influences not only the stories women are expected to tell but also how they are perceived as workers. These discourses shape algorithmic recommendations and audience engagement metrics on Chinese platforms, creating systemic biases that hinder women's visibility and professional advancement.

Against this backdrop, AI technologies offer new – if complex – opportunities for women in the industry. Intelligent tools such as automated editing software, generative script assistants, and scheduling algorithms can ease the burden of repetitive tasks, reduce the reliance on large teams, and support more flexible workflows. These features are particularly helpful for women juggling caregiving duties and creative careers (Duester, 2024; Jahan & Zaman, 2023). In the context of China’s informal digital labor market, where many women pursue freelance creative work, such tools lower entry barriers in traditionally male-dominated sectors like photography and digital media production.

While the academic literature on Chinese women filmmakers and AI remains sparse, articles from adjacent domains – including digital art, photography, and non-academic industry commentary – can help us to foreground how intelligent tools might assist or constrain female creators. For instance, Duester (2024) explores how female artists in China use AI as both a production and networking tool in informal creative economies. These insights, while not film-specific, resonate with similar dynamics in independent filmmaking – particularly the blending of aesthetic innovation with precarity, and the use of AI to navigate unstable markets.

Other studies from global research help shed light on the potential benefits of AI for gender inclusion. Automated mentoring systems, for example, have been used to expand access to career guidance and resources, especially in under-resourced regions (Radu & Radu, 2025). Similarly, AI’s role in democratizing production by making high-quality outputs achievable without expensive infrastructure has been celebrated by industry experts (Bloom, 2024; Collett et al., 2022).

However, the relationship between AI and women’s empowerment in China’s film industry is far from straightforward. The same tools that offer creative flexibility may also embed forms of control. Filters and aesthetic algorithms often reinforce platform-specific norms of hyper-femininity, pressuring creators to conform to visual standards shaped by both market dynamics and state-endorsed values (Wang H., 2023). As Duester (2024) notes, women’s creative outputs are often devalued or dismissed as decorative, in contrast to male-coded “strategic” innovation.

The Chinese platform ecosystem further complicates the picture. State-endorsed goals for cultural productivity frame AI as a vehicle for soft power and ideological dissemination (Chow, 2020), prioritizing content that aligns with official values over personal or feminist ex-

pression. Within this logic, women's creative labor is celebrated only when it conforms to normative scripts, excluding narratives of dissent, experimentation, or gender critique.

Moreover, algorithmic bias and opacity remain serious concerns. As outlined by Öztaş Y. E., Arda B. (2025), the data used to train generative tools often reflect existing social hierarchies. This can disadvantage creators whose work departs from mainstream conventions, many of whom are women or come from marginalized communities. Without inclusive design and gender-conscious governance, intelligent systems risk reproducing the very exclusions they claim to solve.

Thus, we can see that the promise of AI as a democratizing force for women in China's film industry must be understood within the broader ecosystem in which these tools operate, an issue that we will further debate in the following section.

## **9. Paradoxes of Access and Structural Limitations in China's AI Ecosystem**

While intelligent technologies may offer flexibility, efficiency, and new forms of creative expression, they are embedded in digital infrastructures governed by powerful platform corporations and state-aligned agendas. The very systems that claim to empower independent creators – including women – are simultaneously structured around mechanisms of algorithmic gatekeeping, data extraction, and content control. As such, the transformative potential of AI is constrained not only by gendered cultural norms but also by the political economies of Chinese platforms. These tensions reveal a conflict that lives at the heart of digital creativity in China: the expansion of access can occur alongside the reinforcement of structural limitations, raising urgent questions about who truly benefits from technological innovation – and on what terms.

Therefore, there is a profound tension at the heart of China's platform (and consequently AI) environment. Platforms such as Tencent, Alibaba, and ByteDance construct expansive digital ecosystems that appear participatory but embed mechanisms of control aligned with corporate and state agendas. Scholars have shown that these ecosystems rely heavily on algorithmic gatekeeping, data-driven user control, and surveillance-aligned governance (Zhang & Chen, 2022; Liu, 2019). For instance, Tencent's eSports platform involves direct collaboration with state agencies (Zhao & Lin, 2020), while Alibaba's trajectory reveals a shift from market disruptor to symbiotic state partner (Zhang, 2025). ByteDance, in turn, practices regulatory

arbitrage to expand internationally while selectively conforming to domestic political frameworks (Li, 2024). Despite their inclusive rhetoric, these platforms often reinforce platform lock-in and limit transparency over content moderation, data use, and access pathways.

These dynamics extend directly into the realm of AI development. Chinese tech giants – especially Baidu, Alibaba, and Tencent (BAT) – employ what Jia et al. (2018) call a “Platform Business Group” strategy: a model in which vast amounts of user-generated data are harvested across interconnected services to train and refine AI systems. While such systems expand access to AI-driven production tools, they also concentrate infrastructural control in the hands of a few dominant actors. In sensitive domains such as facial recognition, Beraja et al. (2020) show how formal data-sharing agreements with state agencies grant commercial firms privileged access to surveillance data, further embedding state-corporate alignment into the core of AI innovation. These interdependencies shape not only the availability of creative tools, but also the conditions under which creative labor is imagined, monitored, and valued. The democratizing potential of AI is thus compromised not only by monetization strategies but also by political rationales that dictate who gets to create, what gets seen, and under what terms.

These structures also carry significant implications for the nature of creative output and labor conditions. Because most generative models are trained on existing media corpora, they risk reinforcing dominant stylistic conventions and social biases, producing content that is aesthetically generic or even retrogressive. Without strong human oversight, the automation of writing, editing, and design can reduce creative complexity and originality (Quinn, 2023). This issue is compounded by labor concerns: as AI takes on tasks traditionally performed by background actors, editors, or junior writers, unresolved questions of authorship, credit, and compensation emerge. The 2023 WGA and SAG-AFTRA strikes underscored the urgency of these debates worldwide, highlighting the need for safeguards against unauthorized use of likenesses, digital replicas, and AI-generated performances.

Moreover, these challenges disproportionately affect marginalized creators. Research shows that women and underrepresented groups often express skepticism toward AI-mediated creative processes, fearing that algorithmic systems may replicate historical exclusions or erode collaborative dynamics (Radu & Radu, 2025). In this context, digital literacy becomes essential, not just for using these tools, but for shaping their ethical and cultural di-



rection. Without inclusive design and intentional governance, AI tools produced all over the globe risk codifying inequality into the very architectures meant to disrupt it.

## 10. Conclusion

The integration of intelligent tools into filmmaking represents more than a technological evolution; it signals a shift in how stories are conceived, produced, and shared. By simplifying complex tasks and reducing production costs, AI tools are opening doors to new voices and making cinematic expression more accessible. They offer creative independence to small teams and individuals, disrupting traditional hierarchies that have long restricted participation in the industry.

The role of China in these AI driven transformations is particularly noteworthy. By promoting open access platforms, Chinese developers are expanding the reach of innovation and challenging global norms that tie creativity to capital. This model supports a more equitable vision of cultural production, where talent and imagination rather than funding alone define success. However, the social, political, and economic contexts in which these platforms operate also shape the very terms of this potential democratization.

Crucially, democratization is not a purely technological outcome but a political and cultural process. As the gendered analysis has shown, access to intelligent tools does not automatically translate to empowerment. Without careful attention to algorithmic bias, platform governance, and local social norms especially those related to femininity, labor, and authorship the promises of inclusivity risk reproducing old exclusions in new digitized forms.

AI's potential to reshape cinema, then, hinges on how systems are trained, governed, and used. Technical design must go hand in hand with inclusive policy, ethical oversight, and participatory cultural frameworks. Only through deliberate and critical engagement can AI support not only faster production, but richer storytelling enabling a cinematic future where more creators, more visions, and more imaginaries can thrive.

Thus, rather than framing China solely as a techno authoritarian power or a passive consumer of Western innovation, this article has highlighted the complexity of its AI ecosystems. These platforms offer alternative though ambivalent models of creative accessibility. While they extend powerful tools to previously excluded creators, they also operate within corporate state structures that delimit expression and reinforce digital gatekeeping. This underscores the

need to examine not just technologies themselves, but the broader systems political, economic, and cultural that shape their development and use. Ultimately, the path to empowerment through AI will depend not only on innovation, but on the values and structures that guide it.

## References

- 36Kr English, *ByteDance enters AI video race with Doubao's PixelDance and Seaweed*: <https://kr-asia.com/bytedance-enters-ai-video-race-with-doubaos-pixeldance-and-seaweed> (accessed 2 October 2024).
- Alibaba Group, *Wan 2.1: The next frontier in generative AI for video creation*: <https://wan.video/> (accessed 10 April 2025).
- American Cinematographer, *Real-time ray tracing for virtual production*: <https://theasc.com/articles/real-time-ray-tracing-virtual-production> (accessed 28 November 2024).
- Ashe, M., *DALL-E 2, Stable Diffusion, Midjourney: How do AI art generators work, and should artists fear them?*: <https://www.euronews.com/next/2022/12/30/dalle-2-stable-diffusion-midjourney-how-do-ai-art-generators-work-and-should-artists-fear-> (accessed 30 December 2022).
- Beata Woźniak-Jęchorek, W. Rydzak, Sławomir Kuźmar, *Decoding the interface: Exploring women's perspectives on integrating AI in professional work*, in «Human Technology», n. 1, 2023, pp. 1-20.
- Beraja M., Kao A., Yang D. Y., Yuchtman N., *AI-tocracy*, in «The Quarterly Journal of Economics», vol. 138, n. 3, August 2023, pp. 1349–1402.
- Bloom, D., *Female filmmakers should embrace rather than fear AI's possibilities*, in «Forbes», March 2024, pp. 1-3, in <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2024/03/13/female-filmmakers-should-embrace--rather-than-fear-ais-possibilities/> (accessed 13 March 2024).
- Boden, M. A., *AI: Its Nature and Future*, Oxford University Press, Oxford 2016.
- ByteDance, *OmniHuman*: <https://omnihuman-lab.github.io/> (accessed 10 April 2025).
- Calawerts, G., Kankanala, A., Proctor, K., Quintana, C., Sears, D., *Part one: The globalization of virtual production in film and television – Past, present and future*, in «AMT Lab», May 2024, pp. 1-5, in <https://amt-lab.org/blog/2024/5/the-globalization-of-virtual-production-in-film-and-television-past-present-and-future-part-one> (accessed 25 June 2024).
- Chedraoui, K., *Premiere Pro's first AI-powered video editing tool is available now: Here's how it works*, in «CNET», April 2025, pp. 1-4, in <https://www.cnet.com/tech/services-and-software/premiere-pros-first-ai-powered-video-editing-tool-is-available-now-heres-how-it-works/> (accessed 2 April 2025).

- Chopra, S., White, L. D., *A legal theory for autonomous artificial agents*, in *Michigan Telecommunications and Technology Law Review*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2011, pp. 1-46.
- Cinelytic, *Cinelytic: AI-Driven Film Analytics*: <https://www.cinelytic.com/> (accessed 10 April 2025).
- Chow P., Ghost in the *Hollywood* machine: Emergent applications of artificial intelligence in the film industry, in «Global Media and China», vol. 5, n. 2, 2020, pp. 213–227.
- Collett A., Deuze M., Gill R., Re-evaluating creative labor in the age of artificial intelligence, in «European Journal of Cultural Studies», vol. 25, n. 5, 2022, pp. 1051–1067.
- Collett, C., Neff, G., Gomes, L. G., *The Effects of AI on the Working Lives of Women*, UNESCO, OECD, and IDB, Paris 2022.
- Cyranoski, D., *China's five-year plan focuses on self-reliance in science and tech*, in «Nature», vol. 590, n. 7847, February 2021, pp. 545-546.
- Davenport, T. H., Kirby, J., *Just how smart are smart machines?*, in «MIT Sloan Management Review», vol. 57, n. 3, 2016, pp. 21-25.
- Dayo, F., Memon, A. A., Dharejo, N., *Scriptwriting in the age of AI: Revolutionizing storytelling with artificial intelligence*, in «Journal of Media & Communication», vol. 4, n. 1, January 2023, pp. 24-38.
- Descript, *Descript: All-in-one audio & video editing, podcasting, transcription*: <https://www.descript.com/> (accessed 10 April 2025).
- Duester E., Digital art work and AI: a new paradigm for work in the contemporary art sector in China, in «International Journal of Cultural Studies», vol. 27, n. 2, 2024, pp. 123–139.
- Elkadi, B., *Adobe Brings Major New Innovations to Video Tools*, in «Adobe Newsroom», April 2023, pp. 1-3, in <https://www.adobe.com/cc-shared/assets/investor-relations/pdfs/041323adobepremierepronab.pdf> (accessed 13 April 2023).
- Epic Games, *MetaHuman Creator*: [https://www.epicgames.com/id/login?response\\_type=code&redirect\\_uri=https%3A%2F%2Fmetahuman.unrealengine.com%2Feos-login-redirect&scope=basic\\_profile&client\\_id=xyza78910ORp4qeFMsqG8MGwJLsun9Tb](https://www.epicgames.com/id/login?response_type=code&redirect_uri=https%3A%2F%2Fmetahuman.unrealengine.com%2Feos-login-redirect&scope=basic_profile&client_id=xyza78910ORp4qeFMsqG8MGwJLsun9Tb) (accessed 10 April 2025).
- Evans, A. K., *The conglomeration of everything: Shifting animation production practices due to artificial intelligence*: <https://scholarworks.calstate.edu/downloads/sq87c273v> (accessed 31 May 2024).
- Federal Trade Commission, *A Look Behind the Screens*, in «FTC Reports», September 2024, pp. 1-10, in [https://www.ftc.gov/system/files/ftc\\_gov/pdf/Social-Media-6b-Report-9-11-2024.pdf](https://www.ftc.gov/system/files/ftc_gov/pdf/Social-Media-6b-Report-9-11-2024.pdf) (accessed 11 September 2024).

- Feng, C., *China's Sora-like Vidu breaks into Hollywood with deal to produce GenAI anime series*, in «South China Morning Post», March 2025, pp. 1-2, in <https://www.scmp.com/tech/tech-trends/article/3302808/chinas-sora-vidu-breaks-hollywood-deal-produce-genai-anime-series> (accessed 18 March 2025).
- Ferrara, E., *Fairness and Bias in Artificial Intelligence: A Brief Survey of Sources, Impacts, and Mitigation Strategies*, in «Sci», vol. 6, n. 1, January 2024, pp. 1-15.
- Frey, C. B., Osborne, M. A., *The future of employment: How susceptible are jobs to computerisation?*, in «Technological Forecasting and Social Change», n. 114, January 2017, pp. 254-280.
- Gagne, Y., *Figuring out Hollywood's new script in a post-strike era*, in «Fast Company», March 2024, pp. 1-3, in <https://www.fastcompany.com/91049069/fast-bites-at-the-fast-company-grill-hollywoods-new-script> (accessed 11 March 2024).
- Gomez-Uribe, C. A., Hunt, N., *The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation*, in «ACM Transactions on Management Information Systems», vol. 6, n. 4, December 2015, pp. 1-29.
- International Labour Organization (ILO), *Care work and care jobs: The future of decent work*: <https://www.ilo.org/publications/major-publications/care-work-and-care-jobs-future-decent-work> (accessed 10 April 2025).
- Jahan I., Zaman T., *A romance with ChatGPT? Ready for your cyborg lover?*, in «AI & Society», vol. 39, 2024, pp. 135–144.
- Jia K., Kenney M., Mattila J., Seppälä T., *The application of artificial intelligence at Chinese digital platform giants: Baidu, Alibaba and Tencent*, ETLA Reports No. 81, The Research Institute of the Finnish Economy (ETLA), Helsinki February 2018, available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3154038> (accessed 23 July 2025).
- Kenta, C., *The role of script coverage in film development*: <https://filmustage.com/blog/the-role-of-script-coverage-in-film-development/> (accessed 5 February 2025).
- Kinder, M., *Hollywood writers went on strike to protect their livelihoods from generative AI. Their remarkable victory matters for all workers*, in «Brookings Institution», April 2024, pp. 1-5, in <https://www.brookings.edu/articles/hollywood-writers-went-on-strike-to-protect-their-livelihoods-from-generative-ai-their-remarkable-victory-matters-for-all-workers/> (accessed 12 April 2024).
- Kuaishou Technology, *Kling AI*: <https://www.klingai.com/global/> (accessed 10 April 2025).
- Leermakers, N., *How AI is transforming the dubbing world*: <https://www.happyscribe.com/blog/en/how-ai-is-transforming-the-dubbing-world> (accessed 10 February 2025).
- Li L., *The specter of global ByteDance: Platforms, regulatory arbitrage and politics*, in «Information, Communication & Society», vol. 27, 2024, pp. 1–17.

- Liaukonyte, J., Tuchman, A., Zhu, X., *Lessons from the Bud Light boycott, one year later*, in «Harvard Business Review», March 2024, pp. 1-4, in <https://hbr.org/2024/03/lessons-from-the-bud-light-boycott-one-year-later> (accessed 20 March 2024).
- Liu K., Commercial-state empire: A political economy perspective on social surveillance in contemporary China, in «The Political Economy of Communication», vol. 7, n. 1, 2019.
- Lobato, R., *Rethinking international TV flows research in the age of Netflix*, in «Television & New Media», vol. 20, n. 3, March 2019, pp. 243-257.
- Malloy, T., *AI is disrupting VFX – Are you ready for it?*: <https://www.filmmakingstuff.com/ai-visual-effects/> (accessed 26 March 2025).
- MiniMax, *Hailuo AI*: <https://minimax.ai/> (accessed 10 April 2025).
- Masiero G., Platform lock-in and the economics of digital dependency, in «Journal of Digital Media & Policy», vol. 11, n. 2, 2020,
- Needhi, J., *The Marvel-ous world of AI: How artificial intelligence powers the Marvel Cinematic Universe (Part 2)*: [https://medium.com/@jeyadev\\_needhi/the-marvel-ous-world-of-ai-how-artificial-intelligence-powers-the-marvel-cinematic-universe-part-1d92127ec96a](https://medium.com/@jeyadev_needhi/the-marvel-ous-world-of-ai-how-artificial-intelligence-powers-the-marvel-cinematic-universe-part-1d92127ec96a) (accessed 5 June 2024).
- Netflix Technology Blog, *Artwork Personalization at Netflix*: <https://netflixtechblog.com/artwork-personalization-c589f074ad76> (accessed 17 August 2017).
- Öztaş Y. E., Arda B., Re-evaluating creative labor in the age of artificial intelligence: a qualitative case study of creative workers' perspectives on technological transformation in creative industries, in «AI & Society», vol. 40, n. 5, 2025, pp. 4119–4130.
- Quinn, K., *Actors fear AI will take their jobs. In truth, it's already happening*, in «The Sydney Morning Herald», October 2023, pp. 1-3, in <https://www.smh.com.au/culture/movies/actors-fear-ai-will-take-their-jobs-in-truth-it-s-already-happening-20231018-p5edbk.html> (accessed 20 October 2023).
- Radu A., Radu A., Paradigm shift in adopting photography as the professional career by women in the era of AI: A critical study, in «International Journal of Education, Modern Management, Applied Science & Social Science», vol. 2, n. 3, 2025, pp. 45–53, in [www.ijemmas.com](http://www.ijemmas.com) (accessed 23 July 2025).
- Radu, C., Radu, M., *Innovative approaches to mentorship – AI and women in the film industry*: <https://www.researchgate.net/publication/390240208> (accessed 10 April 2025).
- Rullani, E., *L'economia della conoscenza: Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Carocci Editore, Roma 2018.
- RunwayML, *RunwayML: Gen AI for Content Creation*: <https://runwayml.com/> (accessed 10 April 2025).



- SAG-AFTRA, *SAG-AFTRA to Strike*: <https://www.sagaftra.org/contracts-industry-resources/contracts/interactive-media-video-game-strike> (accessed 13 July 2023).
- Schwartz, E. H., *ChatGPT wrote a movie and yes, it freaked people out and forced a big change to its launch plans*, in «TechRadar», June 2024, pp. 1-4, in <https://www.techradar.com/computing/artificial-intelligence/chatgpt-wrote-a-movie-and-yes-it-freaked-people-out-and-forced-a-big-change-to-its-launch-plans> (accessed 25 June 2024).
- Sinai, D., *The ultimate guide to AI tools used in the post-production of videos*: <https://picsera.com/ai-tools-used-in-the-post-production-of-videos/> (accessed 10 April 2025).
- Skydio, *Skydio 2+ Drone*: [https://www.skydio.com/?\\_gl=1\\*kqf8bz\\*\\_gcl\\_au\\*ODk1Mzg1MDg3LjE3NDQwMzAwODk.\\*\\_ga\\*Mzg4MjQxNjM3LjE3NDQwMzAwOTI.\\*\\_ga\\_VC1QYKH6F6\\*MTc0NDZMDA5MS4xLjAuMTc0NDZMDA5NC41Ny4wLjA](https://www.skydio.com/?_gl=1*kqf8bz*_gcl_au*ODk1Mzg1MDg3LjE3NDQwMzAwODk.*_ga*Mzg4MjQxNjM3LjE3NDQwMzAwOTI.*_ga_VC1QYKH6F6*MTc0NDZMDA5MS4xLjAuMTc0NDZMDA5NC41Ny4wLjA). (accessed 10 April 2025).
- Sun, P., *A study of artificial intelligence in the production of film*, in «SHS Web of Conferences», n. 183, January 2024, pp. 1-5.
- Tencent, *Hunyuan3D 2.0*: <https://huggingface.co/spaces/tencent/Hunyuan3D-2> (accessed 10 April 2025).
- Townsend, S., *The rise of AI in film: How AI script writing is changing the game*: <https://medium.com/@channelasaservice/the-rise-of-ai-in-film-how-ai-script-writing-is-changing-the-game-04509a15c9fe> (accessed 6 March 2024).
- Valossa, *Shaping the cinematic landscape with AI in filmmaking*: <https://valossa.com/2024/05/shaping-the-cinematic-landscape-with-ai-in-filmmaking/> (accessed 22 May 2024).
- Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Polosukhin, I., *Attention is all you need*, in «Advances in Neural Information Processing Systems», n. 30, December 2017, pp. 1-11.
- Vincent, J., *Text-to-video AI inches closer as startup Runway announces new model*, in «The Verge», March 2023, pp. 1-3, in <https://www.theverge.com/2023/3/20/23648113/text-to-video-generative-ai-runway-ml-gen-2-model-access> (accessed 20 March 2023).
- Wang B., *Artificial intelligence and the transformation of female labor in the platform era*, in «Chinese Journal of Journalism & Communication», vol. 45, n. 3, 2023, pp. 88–101.
- Wang H., *人工智能生成内容（AIGC）在文化创意产业中的应用及其影响 [Applications and Impact of AIGC in the Cultural and Creative Industries]*, in «现代传播», vol. 45, n. 1, 2023, pp. 112–119.
- Wang, R., *The status quo and challenges of female directors and leadership in the film industry*, in «The Frontiers of Society, Science and Technology», vol. 6, n. 1, January 2024, pp. 105-110.
- WGA, *Writers Guild of America West - 2023 MBA*: <https://www.wga.org/contracts/know-your-rights/artificial-intelligence> (accessed 2 May 2023).

Zhang L., Chen J. Y., A regional and historical approach to platform capitalism: the cases of Alibaba and Tencent, in «Media, Culture & Society», vol. 44, n. 8, 2022, pp. 1454–1472.

Zhang L., Market in the fragmented state: Alibaba and the Chinese governance regime of big tech, in «Social Media + Society», vol. 11, n. 1, 2025, pp. 1–12.

### ***Biografie degli autori / Authors' biographies***

**Vincenzo De Masi**, Professore Associato di Giornalismo e Comunicazione presso la Guangdong University of Foreign Studies di Guangzhou, in Cina, ha conseguito un dottorato di ricerca presso l'Università di Zurigo (ProDoc) e Lugano. La sua ricerca si concentra sulle industrie creative in Asia, sui social media, sulla produzione di metaversi e sui generatori video basati sull'intelligenza artificiale. De Masi ha insegnato come professore presso il New York Institute of Technology, la Beijing Normal University e la Hong Kong Baptist University. È il direttore fondatore dell'Italian Summer School Veneto e il direttore creativo di FakeART, un'azienda specializzata nella produzione di contenuti VR, AR ed ER per il metaverso.

**Siyi Li** ha conseguito una Laurea Magistrale in Comunicazione dei Media presso la Hong Kong Baptist University. È specializzata in social media e metaverso, avendo scritto diversi articoli su questi argomenti. La sua specialità consiste nell'esplorare l'impatto e il potenziale degli ambienti virtuali emergenti sulla comunicazione e l'interazione.

**Flavia Pessoa Serafim** è una studiosa e docente con un dottorato di ricerca in Media e Comunicazione conseguito presso l'Università di Leeds (Regno Unito). Attualmente insegna presso la Guangdong University of Foreign Studies, dove si occupa di temi legati alle industrie culturali, al lavoro culturale, alla cultura digitale globale e alle voci emarginate, esplorando anche le intersezioni con i feminist media studies, i celebrity studies e i cultural studies.

**Vincenzo De Masi**, Associate Professor of Journalism and Communication at the Guangdong University of Foreign Studies in Guangzhou, China, holds a Ph.D. from the University of Zurich (ProDoc) and Lugano. His research focuses on Creative Industries in Asia, Social Media, Metaverse production, and AI video generators. Dr. De Masi has taught as associate professor New York institute of technology , Beijing Normal University - Hong Kong Baptist University . He is the founding director of the Italian Summer School Veneto and the Creative Director of FakeART, a company specializing in the production of VR, AR, and ER content for the metaverse.

**Siyi Li** holds a Master's degree in Media Communication from Hong Kong Baptist University. She specializes in social media and the metaverse, having authored several articles on these topics. Her expertise lies in exploring the impact and potential of emerging virtual environments on communication and interaction.

**Flavia Pessoa Serafim** is a scholar and educator who holds a PhD in Media and Communication awarded by the University of Leeds (UK). Currently teaching at Guangdong University of Foreign Studies, she researches issues related to cultural industries, cultural labour, global digital culture, and marginalised voices while also exploring intersections with feminist media studies, celebrity studies, and cultural studies.

***Double-blind peer-reviewed article***

# It's a Kind of Magic (or not)?

## AI's technological imaginary and the symbolic structures of fashion narration.

Silvia Mazzucotelli Salice

*Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan*

Eleonora Noia

*Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan*

Michele Varini

*Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan*

### **Abstract**

Questo articolo approfondisce la relazione dinamica tra immaginario e tecnologia nell'era dell'Intelligenza Artificiale, illustrando come l'immaginario tecnologico dell'IA non sia un'entità indipendente, ma piuttosto un prodotto del processo creativo insito nell'immaginario sociale. Inoltre, l'intento è di esplorare come le strutture simboliche dell'immaginario socioculturale contribuiscano a plasmare i regni immaginari dell'IA. La diffusa integrazione dell'IA generativa nella moda ha introdotto l'IA visuale, offrendo nuove vie per l'espressione creativa e sfidando al contempo la costruzione del panorama immaginario del settore (Banerjee et al. 2022). Ciò solleva alcune domande critiche: in che misura le narrazioni della moda sono diventate materiale su cui l'IA si forma e si sviluppa? Quali narrazioni innovative introduce l'IA? In che modo l'IA sta influenzando le percezioni tradizionali del corpo e della bellezza? Confrontando 882 copertine dell'archivio digitale di Vogue Italia (1964-2024) con le immagini della rivista di moda prodotta dall'IA Copy Magazine (da agosto 2023 in poi), questa ricerca analizza le rappresentazioni e le narrazioni per determinare se l'IA perpetua o sovverte gli stereotipi di bellezza e di genere, e in quale modo la normatività della moda influenza la produzione visiva dell'IA.

This paper delves into the dynamic relationship between imaginary and technology in the era of Artificial Intelligence, illustrating how AI's technological imaginary is not an independent entity but rather a product of the creative process inherent in the social imaginary. Additionally, it explores how the symbolic structures of socio-cultural imaginary contribute to shaping the imaginary realms of AI. The widespread integration of generative AI in fashion has introduced visual AI, offering new avenues for creative expression while challenging the construction of the sector's imaginary landscape (Banerjee et al. 2022). This prompts critical inquiries: to which extent fashion narratives have become the nourishment of AI? What innovative narrations does AI introduce? How is AI influencing traditional perceptions of the body and beauty? Comparing 882 covers from Vogue Italia Digital Archive (1964-2024) with visuals from the AI-produced fashion magazine Copy (August 2023 onwards), this research analyzes representations and narratives to determine if AI perpetuates or subverts beauty and gender stereotypes, and how the normativity of fashion influences AI's visual output.

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

*Immaginari della Moda; Fashion Magazines; Comunicazine Digitale; IA Visuali; Metodi Visuali.*

*Fashion Imaginaries; Fashion Magazines; Digital Communication; Visual AI; Visual Methos.*

**DOI: 10.54103/connessioni/28772**

## 1. Introduction: from traditional fashion media to AI-driven imaginaries

Fashion and media have always shared a deeply interconnected trajectory, with each influencing the other's development. From the earliest illustrated periodicals of the 18th century to the immersive, multi-platform formats of today, fashion magazines have acted not only as communicators of style but as producers of cultural meaning and shared imaginaries. This contribution investigates how the relationship between fashion, media, and technology has evolved, with particular attention to the emergence of artificial intelligence as a new agent of image production, aesthetic mediation, and cultural narration (Morean 2006; 2017).

This study investigates the evolving role of fashion magazines as cultural intermediaries, focusing both on legacy print publications (e.g., *Vogue*, which have incrementally adapted to digital infrastructures) and on emergent, AI-mediated formats (such as *Copy Magazine*). We approach these magazines as institutional actors situated within the field of cultural production (Bourdieu 1993), where symbolic boundaries are negotiated, aesthetic hierarchies are constructed, and cultural capital is circulated. Within this context, artificial intelligence emerges not merely as a tool of technical automation but as a non-human actor (Latour 2005) whose increasing presence challenge established epistemologies and regimes of representation in fashion media (Ferrero-Regis 2015). We argue that the integration of AI destabilizes normative conceptions of creativity, authorship, and mediation, foundational categories that have historically structured both the production and consumption of fashion (McRobbie 1998; Entwistle 2009). In doing so, AI introduces new dynamics into the field, compelling a rethinking of agency, authority, and value in an era of algorithmic cultural production (Striphas 2015; Beer 2016).

In recent decades, the evolution of the media ecosystem has hastened, restructuring how fashion is communicated, transmitted, and consumed. The rise of social media platforms in the early 2000s had already disturbed the erstwhile top-down fashion communication model exercised by long-established elite gatekeepers such as magazines, designers, and industry experts (Mohr 2013; Chu, Seock 2020). Instead, it allowed for the emergence of more participatory and decentralized forms of influence where influencers, bloggers, and consumers themselves were engaged, active agents of fashion discussion and aesthetic meaning-making (Rocamora 2017; Chetoui et al. 2020; D'Aloia, Pedroni 2021). Such changes not only altered the speed and scope of fashion communication but also eroded established hierarchies of cul-

tural expertise within the fashion system. Magazines such as Vogue Italia have been responding to these changes by amplifying their footprint on multiple types of media platforms and rethinking their editorial strategies (Pedroni, Mora 2023). They have started to apply transmedia and omni-channel approaches to address more effectively audiences that are highly segmented and extensively scattered. This involves the use of an integrated combination of print, web, video, and social media content to tell stories in different forms and connect with consumers where they reside. Under this evolving media environment, fashion magazines are no longer static units of media but serve as flexible cultural spaces that facilitate old-style authenticity with the interactive and fast-paced logic of digital media (Colucci, Pedroni 2021).

In this context, AI represents a further turning point: its increasing accessibility in the creative industries (Giri et al. 2019) opens new questions not only on the aesthetics of fashion imagery, but on its ethical implications, cultural reach, and symbolic codes. From the design process (e.g. Balenciaga collections by Demna Gvasalia), to virtual influencers like Lil Miquela (Drenten, Brooks 2020; Bitencourt et al. 2021; Mortara, Roberti 2022), to AI-generated campaigns and avatars, artificial intelligence is altering every phase of the fashion chain (Giri et al. 2019), including image production and editorial visual culture. As AI intervenes across these interconnected phases, fashion media are compelled to reconfigure their visual and narrative grammars, adapting to new forms of machinic creativity, algorithmic aesthetics, and post-human authorship.

This transformation driven by artificial intelligence builds upon a broader shift already underway: the transition from traditional to digital media has profoundly altered how fashion is produced, communicated, and consumed (Tortora 2015). At the core of this shift lies the visual. Fashion photography and visual imagery have long functioned as a central semiotic system through which fashion constructs meaning, circulates values, and communicates ideological frameworks (Rocamora 2009; Evans 2013; Barthes 2020b). Fashion images do not simply reflect reality - they actively shape it, contributing to the formation of identities, the reinforcement of social norms, and the production of aesthetic regimes (Goffman 2010; Calefato 2010).

This paper situates itself within the debate on the mediatization of fashion (Rocamora 2017; D'Aloia, Pedroni 2021), aiming to explore how AI technologies influence both the visual language and narrative structures of fashion magazines. Following Barthes' Fashion System [1967] (2020b), we acknowledge the central role of magazines in codifying and circulating fash-



ion signs. However, while Barthes' analysis remained grounded in textual and photographic paradigms rooted in materiality and realism, today's media environment introduces a hybrid space where the virtual displaces the real, and AI alters both the production and perception of images.

This shift introduces new complexities. AI-generated imagery tends to be "global-native": lacking historical anchoring, local specificity, or socio-cultural nuance, it risks reproducing homogenized, hyperreal visual patterns, disconnected from the social imaginaries that once differentiated fashion narratives by geography, class, race or gender. These dynamic recalls what Han (2022) refers to as "non-thingness" - a loss of referential depth both in the factual and symbolic world. Yet these new imaginaries are no less powerful: they continue to shape desire, identity, and belonging.

As Castoriadis (1987) suggests, the social imaginary is not a mere reflection of material life, but an autonomous source of meaning-making. Fashion images, in this sense, constitute a visual interface between cultural codes and symbolic aspiration. They do not merely depict clothes or bodies but construct aesthetic and ideological frameworks (Entwistle, Wissinger 2012), showing how fashion images condition our understanding of gender, beauty, and embodiment. The inclusion of AI in this process raises new questions about authorship, standardization, and the reproduction of bias, by intentionally showcasing hyperreal, overly "perfect" bodies as a way to provoke critical discourse.

To address these transformations, this study presents a comparative analysis of two fashion magazines: Vogue Italia, representing the traditional model, a print-born, institutionally legitimized publication that has adapted to digital and transmedia strategies while maintaining editorial authority; and Copy Magazine, founded in 2023 by Carl-Axel Wahlström, which operates as an AI-native, experimental platform, merging human editing and algorithmic generation to challenge fashion norms.

The analysis is based on a visual dataset composed of 135 AI-generated images from Copy Magazine's website and Instagram posts; 882 covers from Vogue Italia Digital Archive (1964-2024).

Through this comparison, we examine how AI absorbs, reworks and reframes the stylistic codes, visual representation logics, and cultural narratives inherited from traditional fashion media. The focus is not so much on what these photographs depict, but on how they function in the broader cultural landscape, as tools of persuasion, identity creation, and ideological dissemination (Goffman 2010; Adams et al. 2015; Ivy 1995).

Ultimately, this chapter submits that mass market fashion magazines such as Vogue Italia, even in the present with AI, remain at the heart of crafting imaginaries and identities. While their formats evolve, their discursive and symbolic roles persist. Understanding how AI modifies their structures is therefore essential, not only for media studies or fashion theory, but for understanding contemporary culture's shifting relationship to image, body, technology, and meaning.

## **2. Fashion Media Narratives: From Photographic Realism to Algorithmic Imaginaries**

Emerging technologies are not merely tools within the fashion value chain; they function as cultural agents that actively shape perceptions of the body, identity, and beauty. Technologies co-produce the ways we represent the world, articulate desire, and construct collective imaginaries (Blumenthal et al. 2003). This makes it essential to conceptualize AI not as a neutral instrument, but as a symbolic and ideological actor in the production of fashion imagery.

This reciprocal dynamic between fashion and technologies becomes especially salient when we consider the centrality of the visual in fashion communication (Khaled, Sharif 2024), and the extent to which fashion's visual imaginary has always operated as a semiotic, cultural, and symbolic system capable of constructing identities, narratives, representations, and imaginaries related to dress, beauty, and the body (De Perthuis 2005).

Historically, photography itself revolutionized fashion media by shifting primacy from the written word to the visual regime (Barthes 2020a). This shift enabled the construction "the spectacular body" (Calefato, 2004), a stylized representation designed to express cultural values, aesthetic codes, and ideological norms. Fashion images thus became part of the social imaginary (Castoriadis 1987), participating in the construction of shared meanings around gender, desirability, and belonging (Ivy, 1995; Strauss, 2006).

For decades, fashion photography has circulated narrow ideals of beauty, generally thin, tall, and light-skinned bodies. These photographs, circulated by magazines and advertisements, served a normative function as far as gender roles are concerned (Magaraggia 2015) and beauty norms (Ruggerone 2006). This is based on repeated visual "rituals" that inscribe social hierarchies and performative gender roles (Goffman 2010). These rituals, in addition to this, spilled over from the boundaries of fashion imagery to structuring wider social norms, meanings, and power relations.

However, the last decade has seen the rise of resistance from body positivity and diversity movements that responded to such regimes of visibility. The photographers and creative directors have responded with attempts at diversifying, i.e., various body types, ethnicities, and identities (Gavrikova 2022; Doyle, Moore 2023). Another good example is Cosmopolitan's move to feature plus-size model Tess Holliday on its front page, an edit that earned the magazine both praise and criticism, reflecting the tension between inclusion and resistance to norms (Anschutz et al. 2008; Noor, Noor 2023). But even as photography evolves in response to social criticism, there is an emerging new frontier: AI imagery. Such technology raises new questions: can algorithms, learning from historically skewed data sets, truly engage with more inclusive representations? Or do they risk reinforcing stereotypical aesthetics, masked by technical novelty? Digital technologies in fashion must be read not only as platforms for diffusion, but as agents of mediatization, actively shaping cultural narratives and aesthetic judgments (Rocamora 2017).

From the communicative viewpoint, the rise of AI-generated influencers and virtual models represents another step within fashion discourses. These creatures, born of code and appear as against embodied experience, may reaffirm hegemonic understandings of beauty rather than complicate them. Studies on virtual influencers (Bitencourt et al. 2021; Mortara, Roberti 2022) indicate that they tend to be beautiful by virtue of hyper-perfection, a trait that, while beautiful at the image level, may further aggravate the difference between real and idealized bodies.

This has been met with the pandemic driving consumers to change their behavior, bringing about virtual spaces for consumption and interaction, such as virtual fitting rooms, virtual spaces, and game spaces (Tran et al. 2023; Lee, Xu 2020). Here, the body is not only clothed but constructed digitally, blurring the lines between physical materiality and algorithmic design. In this context, collections such as Balenciaga Fall 2021, created under Demna Gvasalia's direction, mark a new frontier in hybrid creativity, where AI intersects with fashion, gaming, and speculative aesthetics (Kim, An 2021; Varini 2023).

They are parallel to the increased gamification of fashion itself, where avatars, skins, and virtual wearables circulate across online platforms once associated with subcultures (Gee 2006; Beil et al. 2018) but now appropriated by mainstream fashion brands in an effort to engage younger and digitally native consumers. This encounter between fashion and vid-

eogames is not only commercial: it is highly symbolic, insofar as it participates in a change of regime in the visualization and narration of the body in virtual space (Noia, Varini, 2025). Lastly, the fashion system continues to oscillate between traditional regimes of representation and the experimental possibilities of digital and AI communication. While the digitization of fashion has been extensively explored (Rocamora 2016; Akram et al. 2021; Noris et al. 2021; Torregrosa, Sabada 2023), the impact of generative AI in the visual rhetoric of fashion is itself a nascent and contentious field of research. Platforms like Instagram have already redirected the logic of fashion communications (Chetioui et al. 2020). AI adds a further level of complexity, however: not only does it distribute content, but also generates it, and thus poses urgent questions of authenticity, bias, authorship, creativity and ethics.

As fashion images continue to be one of the primary means through which bodies are seen, appreciated, and admired, it's all the more urgent to ask how AI systems produce and circulate visual norms. Do we have the democratization of representation, or the recentralization of aesthetic power in the guise of algorithmic objectivity? The solution lies in critically examining how media, technology, and fashion co-create new imaginaries, and how these imaginaries, in turn, form our understandings of identity, gender, and cultural value.

### **3. Comparative Case Study: Vogue and Copy Magazine as Two Models of Fashion Media**

To explore shifting dynamics of visual culture in fashion, this study, as already noted, focuses on two symbolic case studies: Vogue Italia and Copy Magazine. The titles above symbolize distinct but symbiotic paths toward fashion media development and how they demonstrate how extant print histories and emerging AI-facilitated practices co-exist and interact with each other.

This preference is related, on the one hand, to the international position of Vogue Italia (Cappetta et al. 2001; Sergio 2015), a traditional print fashion medium, in sharing stories, photographs and meanings concerning fashion and body (Piccolo 2019). Secondly, Vogue Italia offers the possibility to explore the history of the magazine through its digital archive: with the rise of digital communication, introducing new actors such as influencers, bloggers, and content producers (Rocamora 2016; Esteban-Santos et al. 2018), as well as new channels of communication, Vogue Italia has adopted an omni-channel strategy, expanding its reach through websites, newsletters, apps, social media, as well as through the digitization

of its archive, while maintaining the prestige and editorial rigor of its print origins. This evolution illustrates how legacy media adapt to new technologies without relinquishing their established aesthetic and symbolic capital (Bourdieu, Wacquant 2013).

In contrast, Copy Magazine<sup>1</sup> emerged as a digital-native, experimental project, positioning itself as the first fashion magazine generated by artificial intelligence. Established in 2023 by Swedish creative director Carl-Axel Wahlström, Copy Magazine is the first AI-powered fashion magazine in the world. Wahlström wanted Copy to be an experimental website for exploring the potentials and limits of AI in fashion media (Bartlett et al. 2013). The content of the magazine is created with the help of AI tools, but Wahlström stresses the need for human involvement; every image created with AI is carefully edited and retouched, with some taking as much as ten hours of work, to create the look they want. Copy Magazine is placed at the intersection of fashion and technology, using AI not just as a tool of creativity but also as a fully AI-produced editorial product, aiming to function as a communication agency that leverages AI for innovative brand storytelling.

Despite its technological orientation, Copy continues to publish in print, signaling the persistent symbolic value of traditional media formats in the digital age. Its hybrid identity (as both magazine and tech lab) makes Copy a compelling example of how fashion communication can simultaneously disrupt and reference established conventions.

By placing Vogue Italia's trans medial transformation of a print tradition against Copy Magazine's innovation driven by artificial intelligence, this study captures the nuanced tension between tradition and disruption in emerging fashion media.

This comparative analysis offers the potential to more thoroughly explore how visual and narrative modes evolve amidst technological upheaval, and how these changes impact broader cultural meaning, identity, and power structures within fashion.

The case of Copy Magazine, in relation to Vogue Italia's visual material, offers the possibility to verify how the representations, narratives and images proposed by traditional fashion magazines are reinterpreted and incorporated by AI. The values, images and representations of the fashion industry, although hinged on a Eurocentric and Western focus associated to the capitalist and consumers society (Aspers, Godart 2013), are increasingly part of global social imaginaries (Alma, Vanheeswijck 2018). While cultural variability is present

---

<sup>1</sup> <https://www.ccooppyy.com/magazine/>



(Mora, Pedroni 2017), fashion and the relevance of its most influential players remains a phenomenon of systemic dimensions (Calia 2021).

Building on this selection of cases, the following analysis has close engagement with the editorial practices, visual logics, and cultural alignment of Vogue Italia and Copy Magazine. The opposition not only refers to conflicting approaches of authorship, creativity, and address to the audience but also to shared investments in visuality as a key site of meaning-making in the fashion field. By this double lens, the research questions the changing role of fashion media as cultural intermediaries (Maguire, Matthews 2010), how they disrupt and re-shape traditional aesthetical and ideological paradigms through technological innovation.

#### **4. Methodology**

The article compares two corpora of visual material in order to analyse the extent to which traditional fashion narratives continue to be material on which AI is formed and developed, to explore their narratives and to try to probe how AI is influencing traditional perceptions of the body and beauty. The methodology adopted in this chapter employs digital methods (Addeo et al. 2024) combined with a grounded approach (Cutcliffe 2000; Dey 2004). The material thus sampled and collected online (Paoli, D'Auria 2021) was then subjected to a visual analysis (Rose 2001; Pink 2008). The coding process was carried out directly from the sampled material, arriving at the definition of recurrences and dissonances between the two corpora of images. Given the visual nature of the data analysed, it was necessary to apply a structured coding process; in fact, the development of the codebook in turn followed a grounded approach (Strauss, Corbin 1994; Belgrave, Seide, 2019), with the aim of minimising arbitrariness and bias (Wall et al., 2014). The construction of the coding scheme involved several iterative cycles of analysis (Eugeni, 2004; Konecki, 2011), ensuring a systematic and reflexive approach to the data (Gobo, 1993). The first set of material consists of the covers of Vogue Italia from its first issue in October 1964 to December 2024. The choice of Vogue Italia' materials is due to several reasons. Firstly, Vogue is the most important fashion magazine in the world, disseminating representations and images related to fashion and femininity since the beginning of the last century (Kuipers et al., 2017). In particular, Vogue Italia, among its various national editions, is a point of reference for international fashion, a platform of global resonance for Made in Italy. Secondly, with the digital archive, Vogue Ita-

lia makes it possible to explore its history over time. Increasingly used by brands and magazines to immerse users in history, digital archives are also a fruitful tool for social and cultural research. Thus, the digitalisation of the entire Vogue archive, which took place on the occasion of the 50th anniversary of the magazine in Italy, made it possible to analyse the entirety of the magazine's covers, a total of 882.

The decision to study magazine covers is multifaceted, yet all the reasons arrive at the same conclusion that they are, in essence, cultural artefacts (Lyman, Kahle 1998; Smiraglia 2008). Firstly, the cover occupies a unique place of prominence in the magazine. Being the face of the magazine, it forms the crucial first impression, shaping the reader's perceptions and expectations. As Click and Baird (1983: 204) argue, 'it is the face of the magazine', a gateway to its contents. A good cover not only has to draw attention but also establish the character and personality of the magazine, which gives continuity and recognition issue after issue. Magazine covers are lighthouses, instantaneously recognizable beacons that beckon readers and hold not only economic value but also important cultural and social significance. Even in an age of digitalisation, the significance of magazine covers in print is indubitable. Even as the print media world evolves, that magazines continue to be online is testament to the enduring influence of their covers. In such a context, more than ever before, it is important that print covers are eye-catching, bold in composition and creativity, and narrative.

In cases where a magazine's circulation depends on both newsstand sales and mail distribution, the cover as a point of purchase has greater significance. But whether the magazine competes on the newsstand or on the coffee table, what is shown on the cover is a product of editorial decisions that influence popular culture and suggest who wields power and influence (Johnson, Christ 1988).

Thus, the analysis of Vogue Italia's covers from a historical point of view does not only allow the identification of changes in the use of the image and photography as a form of fashion representation: through the covers it is possible to reconstruct the social and cultural evolution of the country, since meanings, messages, models and discourses pass through the image. The second body of material consists of the posts published on Instagram and the images on the Copy Magazine website (a total of 135 items). The two corpora of material were analysed visually using the same grounded approach, and the codes thus produced were then compared and uniformed. The aim was to identify representations of gender

(male/female/other), body (conforming/non-conforming), diversity (race/age) and clothing (sexualising/non-sexualising) in the images.

## 5. Data Analysis

### 5.1. First level of coding

The first code developed concerned gender, ethnic origin, and the number of subjects portrayed. This first level of coding has limited bias, as it is fairly objective and does not require interpretation by the researcher. The results of this first operation are shown in the tables below (Table 1.).

	Female	Male	Total
Vogue Italia	1013	36	1049
Copy Magazine	115	3	118
Total	1127	39	1167

**Table 1. First level of coding of the two magazines analyzed according to category: Gender.**

As we can see from the initial data shown in Table 1, the gender ratio is extremely disproportionate in favor of female subjects (or subjects with feminine connotations). Most of the subjects are represented in portraits with a single subject, with the exception of 98 covers of Vogue and 9 images in Copy, which depict subjects in pairs or groups.

The second element of this introductory coding was the aspect of racialization, as mentioned above. Again, for clarity, we will try to illustrate the phenomenon using tables.

	Female C	Female B	Female A	Total	Male C	Male B	Male A	Total
Vogue Italia	920	84	9	1013	33	3	0	36
Copy Magazine	68	24	23	115	3	0	0	3
Total	988	108	32	1127	36	3	0	39

**Table 2. First level of coding of the two magazines analyzed according to the category: Ethnic Origin.**

As can be seen quite clearly from the data in Table 2, the majority of the characters represented belong to the “Caucasian” category, both for female and male models. With regard to ra-

cial representations, stereotypes are present and predominant (Abraham, Appiah 2006). For example, characters identifiable as 'Afro' feature recurring references to hip hop culture and dreadlock-inspired hairstyles. This is quite evident graphically in several cases, a phenomenon that is quite common in the media landscape of yesterday and, above all, today (Ash et al. 2021).

## 5.2. Second level of coding

Having presented this first level of coding, which is more objective and less subject to cultural or perceptual bias (Ostroot, Snyder, 1985), we decided to continue with a second level. All the characters' bodies were coded according to their conformity or non-conformity with the models and standards of physical beauty promoted by mainstream fashion (Dwyer 2004; Entwistle 2023).

	Conforming (F + M)	Non Conforming (F + M)
Vogue Italia	1013 + 36	0 + 0
Copy Magazine	112 + 3	3 + 0
Total	1164	3

**Table 3. Second level of coding of the two magazines analyzed according to category: Conformity**

As can be clearly seen from Table 3, the ratio between bodies defined as 'Conforming' to mainstream fashion styles and those defined as 'Non-Conforming' is skewed in favour of those aligned with certain pre-existing styles and images. The 'Non-compliant' category includes all bodies that do not fully adhere to the ideals of aesthetic beauty, connoted by gender and widespread in Western culture, such as youth, thinness, performativity, muscularity and sexualisation. Among these, there are only three subjects who do not meet the criteria of thinness or youth.

A subsequent level of analysis of the characters coded in the 'Conformity' category consists of three particularly recurring aspects: muscularity, thinness and sexualisation. The

same can be said for thinness, which is present in almost every image, with the exception of the two mentioned above in Copy Magazine.

The aspect of thinness and thin bodies (Volonté 2021; Fixsen et al. 2023) within the images in the sample can, at most, be subject to different levels of intensity, which can be found widely in both samples.

As for the female characters present in this coding, we find a certain recurrence, both in terms of physical conformation and photographic composition, which is very consistent with traditional advertising images (Dimitrieska, Efremova 2020). The same applies to the coding criterion of sexualization, especially with regard to female bodies. Although the phenomenon is widespread, we note the recurrence of its most acute manifestations, as illustrated in Table 4.

	Higly sexualised (F + M)
Vogue Italia	267 + 27
Copy Magazine	32 + 0
Total	326

**Table 4. Second level of coding of the two magazines analyzed according to category: Sexualization**

The phenomenon is particularly pronounced in the sample of female characters, again with varying degrees of intensity. The phenomenon of the sexualization of female bodies in the media is well known and present in the literature (Herndon 2020), as is the stereotyping of these bodies. Bodies that are canonically considered conforming and desirable tend to be thin, high-performing, and Caucasian (Biefeld et al. 2021), and these aspects are also confirmed within the sample under examination.

There is a recurrence of skimpy clothing, nudity, unnatural or provocative poses, and extremely stereotyped bodies with a particularly strong emphasis on shape. In the majority of cases coded within this category, the phenomenon is repeated with the same dynamics (Santonicolo et al. 2023). The phenomenon of the sexualization of the female body, in addition to being a distinctive feature of mediated communication and advertising (Ward, 2016), is also a characteristic of the fashion system (Attwood 2005; Edwards 2020; Vänskä 2020). This aspect, among the



various discussed here, is extremely consistent and continuous with mainstream communication in the fashion industry, including in the visual communication of Copy Magazine.

### *5.3. Third level of coding*

While the first level of coding simply reports the data, the second level introduces an interpretative dimension. The image is no longer just to be looked at, but must instead be 'read' (Kress, Van Leeuwen, 2020), as it is conceived as a 'visual text, a fabric of signs whose configurations and correlations are functional to a project of interpretation aimed at the viewer' (Eugenio, 2004). The image becomes a meta-text, creating a multidirectional relationship between the viewer, the object of the gaze, and the reflective sum of this dynamic relationship. At this point in the analysis, we must therefore embark on a process of interpretation and decoding, born in and with the previous levels of observation. What we intend to do here is to identify recurring categories within the sample under examination in order to develop a third level of coding linked to the imaginary, according to the conception attributed to it by Castoriadis (1987). Starting from these assumptions, we will proceed to describe, based on the images analyzed. These interpretive categories directly emerged from the repetitive patterns of gender representation, racialization, conformity, and sexualization in the first two level of the coding process that revealed long-lasting themes requiring additional conceptual exploration.

### *5.4. Brief visual history of Vogue Italia's covers*

The analysis of the photographic material of Vogue Italia reveals several evolving aspects. Indeed, the construction of the image and the representation of models and fashion have developed over time. The most significant change is marked by the change of artistic direction from Franco Sartori to Franca Sozzani in 1988, the year in which Vogue Italia presented a half-length subject on the cover for the first time, instead of a close-up or close-up face. This change in representation is linked not only to the evolution of fashion, which is no longer an artistic object or ornament, but a part of everyday life. It is also linked to the evolution of the increasingly present and leading role of women in society. The most contemporary covers mix the representations of Sartori and Sozzani with current sensitivities, increasingly linked to new themes: body positivity, inclusivity, intersectionality, environment. In this panorama, women are undoubtedly the main subject of the covers. However, in line with social and cultural

changes, the representation of the female body changes throughout the history of Vogue Italia. Thus, with the first cover designed by Steven Meisel, under the direction of Franca Sozzani, we move from the representation of the face, which characterised the covers of the first twenty years of Vogue Italia under the direction of Franco Sartori, to a different representation in which not only the face but also the body becomes an arena of meaning, a place where new sensibilities and new needs, not only individual but also social, can be played out and expressed: women entering the working world, the body as an instrument to claim freedom and individual expression (Noia et al. 2023; Mora, Noia 2024). However, the evolution of the covers of Vogue Italia in the post-Sozzani era, with the artistic direction of Ferdinando Verderi (from July 2019 to July 2021), marks the entry of new languages, in particular that of creativity and the production of fashion as a craft. The covers do not always or exclusively show the female body, but a mixture of elements (collages, fabrics, poor materials, drawings, illustrations, etc.) (see Fig. 1, Fig. 2, Fig. 3). Further changes came with the transition from the leadership of Emanuele Farneti and the art direction of Ferdinando Verderi to Francesca Ragazzi, the current editor-in-chief. The covers of the Ragazzi era mark the entry of other themes into the fashion discussion, and a more pluralist and inclusive representation in terms of diversity (of body, race and age). The most recent period of Vogue Italia covers therefore seems to represent new sensitivities, also from a more pop point of view (see the covers dedicated to pop and rock stars who cross different worlds and languages between fashion, music and cinema: Lady Gaga, November 2021; Zendaya, July 2022; Rosalia, November 2022; Maneskin, December 2022) that appear related to fashion, while maintaining precise references to art and looking to the future. (see Fig. 5, April 2022). Vogue Italia is the story of a group of men and women, each of whom has left his or her mark on Vogue Italia, each of whom has forged a new path through time, through social and cultural upheavals, and through the collective needs and desires that are reflected in the world of fashion and fashion communication. On the other hand, the contrast with the communication of Vogue, a traditional player in fashion communication, offers the opportunity to reflect on the persistent stereotyping, sexualisation and conventions related to the body and clothes carried out by these new technological sophistications, whereas traditional fashion communication seems to evolve towards a greater representation of difference and inclusiveness.



**Fig. 1. Vogue Italia. Cover October 2019.**  
Photo: Vogue Italia Archive



**Fig. 2. Vogue Italia. Cover January 2020.**  
Photo: Vogue Italia Archive



**Fig. 3. Vogue Italia. Cover January 2021.**  
Photo: Vogue Italia Archive



**Fig. 4. Vogue Italia. Cover April 2022.**  
Photo: Vogue Italia Archive



### 5.5. Description of Copy Magazine visual material

Analyzing the cover of Copy Magazine is significant because they present its digital and print issues together, highlighting a communication approach that still operates in both analog and digital realms simultaneously, reinforcing the centrality of transmediality in contemporary fashion communication. But who gets covered by AI? Despite the peculiarities and innovation potentially inherent in this new fashion magazine format, the data seems to convey a tendency to adhere to traditional photographic styles and compositions. Most of the subjects represented (most of them female) are placed in the centre of the image, echoing a conventional fashion symbolism in which the body serves as a canvas for adornment. This suggests a perpetuation of the notion that women are primarily seen as decorative objects, reinforcing traditional gender roles.



**Fig. 5.** (From left to right)  
**Vogue Italia, Cover January 1966** (Source- Vogue Italia Archive);  
**Vogue Italia, Cover November 2021** (Source- Vogue Italia Archive);  
**Copy Magazine, Cover August 2023** (Copy Mag Cover).

Analysing the visual material of Copy Mag, it is possible to highlight certain characteristics that the magazine created with AI shares with the representations offered by traditional fashion magazines (see Fig. 5, a comparison between two famous Vogue Italia covers and the cover of Copy Magazine).

Of the total number of images, we therefore see a strong prevalence of white women with a look that conforms to the stylistic features of western fashion that we could define as mainstream. At this juncture, the comparison of the two bodies of material under examination is particularly interesting.

Historically analysing the covers of Vogue Italia from this point of view allows us to highlight an evolution in representing ethnic diversity which accompanies the evolution of Italian society. In the Sartori era, only two covers featured black models (December 1977, February 1980, with Amalia Vairelli re-portrayed by Peter Lindbergh, shown in Fig. 6). On the other hand, the representation of ethnic diversity increased with Franca Sozzani, with 20 covers featuring non-white models. A new approach to the representation of beauty was consecrated in July 2008 with the Black Issue, an issue dedicated not only to beauty but also to black professionalism in the fashion world (see Fig. 7).

The covers of the post-Sozzani period show the change in the narrative, with a plural narrative characterising the last few years, in which, out of 73 covers from February 2017 to December 2024, 15 represent non-white models.



**Fig. 6. Vogue Italia. Cover February 1980.**  
Photo: Vogue Italia Archive



**Fig. 7. Vogue Italia. Cover July 2008.**  
Photo: Vogue Italia Archive

Thus, looking at the Copy materials, one of the most recurring compositions is the close-up with the model directing her gaze straight into the camera lens, a very recurring composition also in mainstream fashion communication. This representation seems directly related to the traditional representation of the face on the cover, which characterised the first twenty

*Mazzucotelli Salice, et al.*





**Fig. 8. AI generated picture of a female models**

nic differentiation of the models represented seems to emerge, in line with what happens in traditional communication; in one post a body that does not conform to beauty standards is represented, recalling the narratives linked to body positivity (see Fig. 9).

In another, on the other hand, the portrait of a mature woman (see Fig. 10), which again seems to go hand in hand with the attempt to represent different fashion canons no longer exclusively linked to youth, affirming the power of being beautiful by re-appropriating one's body at any age. However, most of the posts show bodies that are not only conformist, but also highly sexualised.

years of Vogue Italia until the first cover of the Sozzani era. Furthermore, in Copy AI generated pictures, there is a certain recurrence of retro and 1980s-inspired aesthetics and styles, and this can be seen not only in the make-up and clothes, but also in the grain and filters applied to the photographs, which convey a more vintage mood. The accentuated sexualisation of women is also a very recurrent element (an example of this phenomenon is shown in Fig. 8).

In fact, from the 135 elements examined, a not so well-balanced eth-



**Fig. 9. AI generated picture of a female models**





**Fig. 10. AI generated picture of a female models**

The representation of the covers of Vogue Italia, from this point of view, appears to conform to a narrative of fashion discourse still strongly anchored to the idea of conforming bodies (Raja 2023), both from an aesthetic point of view and from a generational and performative point of view. In fact, only three covers out of the total number of documents analysed show mature women (the covers dedicated to Lauren Hutton in October 2017, Donatella Versace in March 2022

and Isabella Rossellini in October 2023), and only one cover features the Paralympic athlete Yoko Plebani (January 2022) showing a non-conforming body (but still linked to the performance dimension). Despite a scarce representation of these alternative models to conventional fashion canons, it is important to emphasise that these covers are set in the time horizon of recent years, in which new sensitivities and demands for representation in fashion are emerging, which Vogue Italia welcomes and to which Vogue Italia responds, demonstrating a sensitivity to these new social demands and instances.

## 6. Conclusions

The comparison highlights several interesting aspects that allow us to reflect on how fashion magazines continue to promote representations, narratives and stylistic elements linked to the body and fashion. The images analysed in Copy Mag seem to strike a balance between different aspects, between the aesthetics of the old and the new body, between the physical and the digital.

On the one hand, Copy seems to adopt an aesthetic, cuts, poses, stylistic choices, themes and narratives inspired by traditional fashion communication. This suggests that fashion magazines remain an essential reference point for fashion discourse and continue to

play a central role in shaping and suggesting aesthetics, visual identities, narratives and representations that are echoed in wider cultural spaces, including new forms of media communication and artificial intelligence. In this sense, Copy Magazine does not merely imitate, but rather reiterates fashion's long-standing visual codes, demonstrating that even within innovative technological practices, the weight of fashion's historical imagery continues to exert a strong influence (Ghighi, Sassatelli 2018). The magazine also seems to recall the transmediality strategies that have influenced fashion media in recent years, particularly through its hybrid distribution model that combines social media engagement with traditional print circulation (Slevin 2013).

From another perspective, the bodies depicted in this AI-generated magazine reflect the dominant online aesthetics, particularly those prevalent on social and digital platforms (Afful, Ricciardelli 2015; de Vaate et al. 2020). These often emphasise sexualised features and provocative clothing, particularly for female bodies, thus enhancing the performative dimension of body representation (Varini 2024). These visual trends raise critical concerns about how artificial intelligence, trained on datasets permeated by decades-old visual biases, can reproduce - consciously or unconsciously - obsolete or exclusive ideals. Rather than disrupting the status quo, the result often aligns with historical models of fashion representation that marginalise diversity and nuance (Marcinowski 2022).

As we have moved on from certain research questions, it seems appropriate here to discuss certain aspects in more depth, in particular the dimensions of gender, bodies, diversity and clothing.

As far as gender is concerned, both magazines analysed present a primacy towards subjects connoted as feminine (or hyper-feminine). The vast majority of the images analysed consist of single, female characters, often in frontal positions. This stylistic feature, typical of the language of the mainstream fashion magazine, is reproduced and repeated, not only within Copy Magazine, but also within Vogue Italia, despite, as we have already noted, innovative openings within it.

As far as bodies and their representations are concerned, again there is a reconfirmation of dominant aesthetics and Eurocentric canons of beauty. Most of the subjects are Caucasian, thin or extremely thin. The non-Caucasian bodies depicted, however, adhere to aesthetic canons that are not peculiar to other cultures or ethnic groups, they always remain

faithful to Western beauty standards (Dimitrov, Kroumpouzos 2023), traditionally imposed within the fashion industry.

While local beauty standards never disappeared, globalisation has seen extensive diffusion of Western standards, especially through media, that have had a significant influence on beauty standards worldwide. The media have led the way in disseminating Western beauty, incorporating the standards into other cultures at the cost of most times eliminating indigenous beauty standards (Conrad 2021).

Traces such as high eyebrows, strong eyes, high cheekbones, tiny nose, and narrow face - all common to Western Caucasian faces - have become the global standard of beauty across the world (Cunningham et al. 1995). This standard, heavily influenced by fashion and media representations, has contributed to a long-standing issue of underrepresentation and misrepresentation of BIPOC models in fashion. Fashion magazines, which have historically presented a narrow, homogenised definition of beauty, continue to uphold these beauty standards, often to the exclusion of diverse representations of race and ethnicity (Cusumano, Thompson 1997).

If, regarding aspects of non-Western representations, the phenomena we are witnessing is a kind of assimilation and reworking, with regard to non-conforming bodies and diversity, the discourse becomes even more complex. Within Vogue there are attempts to address political themes and issues through fashion images (Edwards 2010), but at the level of representations of non-conforming bodies there are no relevant variations from the magazine's historical standards. The same can be said for Copy, within which we only have two images, out of the total of the entire database, that can be considered non-canonical with the aesthetic languages of fashion magazines: a curvy model, an elderly subject.

Sexualisation is another relevant aspect. This dimension is not only exacerbated by the exposure of the bodies, but also by their clothing. Most of the clothes worn in the images, especially in the case of Copy Magazine, have a style that enhances the models' shapes, their thinness, their bodies shape. The direction of the glances, the position of the lips, everything goes to reproduce those fashion aesthetics typical of the supermodel season where women's sexuality was taken to the extreme and used as marketing leverage (Haug 1999).

Also missing in this analysis is more reflective scrutiny of how sites such as Copy Magazine produced by AI would impact or reshape the broader trends of fashion media, particularly in representation, diversity and creative ownership. The magazine's utilization of AI-

generated images raises questions about how much artificial intelligence can respond to or reflect social complexity and cultural multiplicity. There is an urgent question as to whether AI in this context is pushing fashion forward or reintroducing an aesthetic circle that leads back to sweetened and unrealistic representations of beauty.

Future research should also focus on the evolution of the role of the art director and the transformation of fashion professions in the AI era. Traditionally, people such as editors and creative directors have not just managed the visual and artistic aspects of magazines such as Vogue Italia but also drove the socio-political claims of representation in fashion (Faria et al. 2019). Although this role is increasingly being outsourced with, or substituted by, algorithmic processes, it is essential to question how human sensitivities, particularly the culturally attuned and moral sensitivities, can be distributed alongside generative models.

From this viewpoint, the photographs that are composed with artificial intelligence appear paradoxically modern and retrograde. Technologically refined, as they might be, they often imply beauties dressed in a *démodé* manner, aesthetically advanced but having nothing to do with the problems of contemporary society. This separation is one that is particularly apparent at a time when the fashion system is being asked to answer for its past of omission and turn towards more inclusive and sustainable modes of representation. From this perspective, fashion images generated by AI pose to aestheticize the past and close their eyes to the present imperatives of visibility, multiplicity and fairness.

Furthermore, examining Copy Magazine through the lens of 'global natives' - those individuals who have grown up in digitally saturated and culturally diverse environments (Bennett et al. 2008) - raises further questions about the effectiveness of AI in reflecting hybrid identities and life experiences. Can a machine, trained on selective and historically skewed datasets, accurately represent the layered realities of global culture? Or is it lost into a homogenized, Western ideal that diminishes the richness of intercultural diversity?

Finally, the cross-roads of outdated forms such as fashion magazines and emerging technologies such as generative AI is cross-roads of ideology and creativity. At one level, such a crossing can open new stories, new visual selves, new paradigms of aesthetics and democratized production (Schröter 2019).

On the other, it requires a rigorous critical lens to ensure that innovation does not come at the expense of representational depth and ethical responsibility. As the boundaries

between human and artificial creativity blur, the stakes for fashion representation - who is seen, how they are portrayed and what ideologies are conveyed - become even more significant. Therefore, Copy Magazine should not only be seen as an aesthetic experiment, but also as a case study on the socio-cultural implications of artificial intelligence in contemporary visual culture. The challenge for the future will be to drive these tools towards greater inclusivity, reflexivity (Krause 2021) and creative plurality in global fashion media.

## References

- Abraham, L., Appiah, O., *Framing news stories: The role of visual imagery in priming racial stereotypes*, in «The Howard Journal of Communications», 17(3), 2006, pp. 183-203.
- Adams, S., Blokker, P., Doyle, N. J., Krummel, J. W., Smith, J. C., *Social imaginaries in debate*, in «Social Imaginaries», vo. 1, n. 1, 2015, pp. 15-52.
- Afful, A. A., Ricciardelli, R., *Shaping the online fat acceptance movement: Talking about body image and beauty standards*, in «Journal of Gender Studies», vol. 24, n.4, 2015, pp. 453-472.
- Akram, U., Fülöp, M. T., Tiron-Tudor, A., Topor, D. I., Căpușeanu, S., *Impact of digitalization on customers' well-being in the pandemic period: Challenges and opportunities for the retail industry*, in «International Journal of Environmental Research and Public Health», vol. 18, n. 14, 2021, 7533.
- Alanadoly, A. B., Sidhu, S. K., Richards-Carpenter, N., *AI landscape in fashion: Insights on transforming design, supply chains, marketing, and consumer experiences*, in P. Raj, A. Rocha, P. K. Dutta, M. Fiorini, C. Prakash, *Illustrating Digital Innovations Towards Intelligent Fashion: Leveraging Information System Engineering and Digital Twins for Efficient Design of Next-Generation Fashion*, Springer Nature, Cham (Switzerland), 2024, pp. 417-439.
- Alma, H., Vanheeswijck, G., *Introduction to Social Imaginaries in a Globalizing World*, in H. Alma, G. Vanheeswijck, in *Social Imaginaries in a Globalizing World*, De Gruyter, Berlin, Boston, 2018, pp. 1-18.
- Anschutz, D. J., Engels, R. C., Becker, E. S., & van Strien, T., *The bold and the beautiful. Influence of body size of televised media models on body dissatisfaction and actual food intake*, in «Appetite», vol. 51, n. 3, 2008, pp. 530-537.
- Ash, E., Durante, R., Grebenschikova, M., Schwarz, C., *Visual representation and stereotypes in news media*, in «CEPR Discussion Papers», 16624, 2021.
- Aspers, P., Godart, F., *Sociology of Fashion: Order and Change*, in «Annual Review of Sociology», vol. 39, 2013, pp. 171-192.
- Attwood, F., *Fashion and passion: Marketing sex to women*, in «Sexualities», 8(4), pp. 392-406, 2005.

- Banerjee, S., Mohapatra, S., Bharati, M., *AI in fashion industry*, Emerald Publishing Limited, Leeds, 2022.
- Barthes, R., *Fashion photography*. In M. Barnard, *Fashion Theory*, Routledge, New York, 2020, pp. 119-121.
- Barthes, R., *The Fashion System* (trans. M. Ward & R. Howard), University of California Press, Berkley, 2020.
- Bartlett, D., Rocamora, A., Cole, S., *Fashion Media*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.
- Beer, D., *The social power of algorithms*, in «Information, Communication & Society», vol. 20, n. 1, 2016, pp. 1–13.
- Beil, B., Hensel, T., Rauscher, A., *Game Studies*, Springer VS Wiesbaden, Berlin, 2018.
- Belgrave, L. L., and Seide, K., *Coding for grounded theory*, in A. Bryant, K. Charmaz, *The SAGE handbook of current developments in grounded theory*, Sage Publications Ltd, 2019, pp. 167-185.
- Bennett, S., Maton, K., Kervin, L., *The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence*, in «British journal of educational technology», vol. 39, n. 5, 2008, pp. 775-786.
- Biefeld, S. D., Stone, E. A., Brown, C. S., *Sexy, thin, and white: The intersection of sexualization, body type, and race on stereotypes about women*, in «Sex Roles», 85(5), pp. 287-300, 2021.
- Bitencourt, E., Castelhana, G., Lopes, C., *From digital influencers to influencer-laboratories. A case study of Lil Miquela*. Paper presented at AoIR 2021: The 22nd Annual Conference of the Association of Internet Researchers. Virtual Event: AoIR, 2021.
- Blumenthal, M. S., Inouye, A. S., Mitchell, W. J. (Eds.), *Beyond productivity: Information technology, innovation, and creativity*, National Academies Press, Washington DC, 2003.
- Bory S., Bory P., *The new imaginaries of artificial intelligence*, in «Imago. A Journal of the Social Imaginary», vol. 6, n. 1, 2015, pp. 67-83.
- Bourdieu, P., & Wacquant, L., *Symbolic capital and social classes*, in «Journal of classical sociology», vol. 13, n. 2, 2013, pp. 292-302.
- Bourdieu, P., *The Field of Cultural Production*, Columbia University Press, New York, 1993.
- Breward, C., *Femininity and Consumption: The Problem of the Late Nineteenth-Century Fashion Journal*, in «Journal of Design History», vol. 7, n. 2, 1994, pp. 71-89.
- Calefato, P., *Fashion as cultural translation: knowledge, constrictions and transgressions on/of the female body*, in «Social Semiotics», vol. 20, n. 4, 2010, pp. 343-355.
- Calefato, P., *La moda e il corpo. Teorie, concetti, prospettive critiche*, Meltemi, Milano, 2021.



- Calefato, P., *The clothed body*, Berg Publishers, New York, 2004.
- Calia, R. M., *The Imaginary dress. An interdisciplinary fashion approach among sociological, anthropological, and psychological orientations*, in «Fashion Theory», vol. 25, n. 2, 2021, pp. 243-268.
- Cappetta, R., Cillo, P., Ponti, A., *L'innovazione nel pret-a-porter. Un'analisi longitudinale di Vogue Italia (1984-2002)*, in «Economia & Management», 2001, pp. 85-94.
- Castoriadis, C., *The Imaginary Institution of Society*, Polity Press, Cambridge, 1987.
- Chen, H. J., Shuai, H. H., Cheng, W. H., *A survey of artificial intelligence in fashion*, in «IEEE Signal Processing Magazine», vol. 40, n. 3, 2023, pp. 64-73.
- Chetioui, Y., Lebdaoui, H., *How fashion influencers contribute to consumers' purchase intention*, in «Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal», vol. 24, n.3, 2020, pp. 361-380.
- Chu, S. C., Seock, Y. K., *The power of social media in fashion advertising*, in «Journal of Interactive Advertising», vol. 20, n. 2, 2020, pp. 93-94.
- Click, J. W., Baird, R. N., *Magazine editing and production*, Brown & Benchmark Publishers, Baird, 1983.
- Colucci, M., Pedroni, M., *Mediatized fashion: State of the art and beyond*, in «ZoneModa Journal», vol. 11, n. 1, 2021, pp. III-XIV.
- Conrad, S., *Globalizing the Beautiful Body*, in «Journal of World History», vol. 32, n. 1, 2021, pp. 95-125.
- Crane, D., *Fashion and Its Social Agendas: Class, Gender, and Identity in Clothing*, 2001, ED. IT. *Questioni di moda. Classe, genere e identità nell'abbigliamento*, Franco Angeli Editore, Milano, 2004.
- Cunningham, M. R., Roberts, A. R., Barbee, A. P., Druen, P. B., Wu, C. H., *"Their ideas of beauty are, on the whole, the same as ours": Consistency and variability in the cross-cultural perception of female physical attractiveness*, in «Journal of personality and social psychology», vol. 68, n. 2, 1995, p. 261-279.
- Cusumano, D. L., Thompson, J. K., *Body image and body shape ideals in magazines: Exposure, awareness, and internalization*, in «Sex roles», vol. 37, 1997, pp. 701-721.
- D'Aloia, A., Pedroni, M. (Eds.), *I media e la moda*, Carocci, Roma, 2020.
- de Freitas, C., Jordan, H., Hughes, E. K., *Body image diversity in the media: A content analysis of women's fashion magazines*, in «Health Promotion Journal of Australia», vol. 29, n. 3, 2018, pp. 251-256.

- De Perthuis, K., *The synthetic ideal: The fashion model and photographic manipulation*, in «Fashion Theory», vol. 9, n. 4, 2005, pp. 407-424.
- de Vaate, N. A. B., Veldhuis, J., Konijn, E. A., *How online self-presentation affects well-being and body image: A systematic review*, in «Telematics and Informatics», vol. 47, 101316, 2020, pp. 1-20.
- Dimitrieska, S., Efremova, T., *Women In Advertising*, in «Economics and Management», 17(1), 2020, pp. 164-170.
- Dimitrov, D., Kroumpouzou, G., *Beauty perception: A historical and contemporary review*, in «Clinics in Dermatology», vol. 41, n. 1, 2023, pp. 33-40.
- Doyle, S. A., Moore, C. M., *Diversity, inclusivity and equality in the fashion industry*, in E. L. Ritch, C. Canning, J. McCall, *Pioneering New Perspectives in the Fashion Industry: Disruption, Diversity and Sustainable Innovation*, Emerald Publishing Limited, 2023, pp. 105-114.
- Drenten, J., Brooks, G., *Celebrity 2.0: Lil Miquela and the rise of a virtual star system*, in «Feminist Media Studies», vol. 20, n. 8, 2020, pp. 1319-1323.
- Dwyer, A., *Disorder or delight? Towards a new account of the fashion model body*, in «Fashion Theory», 8(4), 2004, pp. 405-423.
- Edwards, T., *Fashion in focus: Concepts, practices and politics*, Routledge, New York, 2010.
- Edwards, T., *Living dolls? The role of clothing and fashion in 'sexualisation'*, in «Sexualities», 23(5-6), 2020, pp. 702-716.
- Entwistle, J., *The Aesthetic Economy of Fashion: Markets and Value in Clothing and Modeling*, Berg, Oxford, 2009.
- Entwistle, J., Wissinger, E. (eds.), *Fashioning Models: Image, Text and Industry*, Berg, London & New York, 2012.
- Esteban-Santos, L., García Medina, I., Carey, L., Bellido-Pérez, E., *Fashion bloggers: communication tools for the fashion industry*, in «Journal of Fashion Marketing and Management: An International Journal», vol. 22, n. 3, 2018, pp. 420-437.
- Eugenio, R., *Analisi semiotica dell'immagine. Pittura, illustrazione, fotografia*, EDUCatt Università Cattolica, Milano, 2004.
- Faria, A. P., Cunha, J., Providencia, B., *Fashion communication in the digital age: Findings from interviews with industry professionals and design recommendations*, in «Procedia CIRP», vol. 84, 2019, pp. 930-935.
- Ferrero-Regis, T., *Fashion Media: Past and Present*, in «Fashion Theory», vol. 19, n. 4, 2015, pp. 445-451.

- Fixsen, A., Kossewska, M., Bardey, A., *I'm skinny, I'm worth more: fashion models' experiences of aesthetic labor and its impact on body image and eating behaviors*, in «Qualitative Health Research», 33(1-2), 2023, pp. 81-91.
- Gavrikova, P. A., *Diversity and inclusivity as a growing tendency in fashion in 2022. Сборник трудов II международной научно-практической конференции*, in «Инновации и дизайн», vol. 1, 2022, pp. 166-170.
- Gee, J. P., *Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form*, in «Games and Culture», vol. 1, n. 1, 2006, pp. 58–61.
- Ghigi, R., Sassatelli, R., *Body projects: fashion, aesthetic modifications and stylized selves*, in O. Kravets, P. Maclaran, S. Miles and A. Venkatesh, *The SAGE Handbook of Consumer Culture*, Sage Publications Ltd, 2018, pp. 290-315.
- Giri, C., Jain, S., Zeng, X., Bruniaux, P., *A detailed review of artificial intelligence applied in the fashion and apparel industry*, in «IEEE Access», vol. 7, 2019, pp. 95376-95396.
- Gobo, G., *Le forme della riflessività: da costruito epistemologico a practical issue*, in «Studi di sociologia», vol. 31, n. 3, 1993, pp. 299-317.
- Goffman, E., *La ritualizzazione della femminilità*, in «Studi Culturali», vol. 7, n. 1, 2010, pp. 50–70.
- Han, B. C., *Non-things: Upheaval in the Lifeworld*, John Wiley & Sons, Oxford, 2022.
- Haug, F., *Female sexualization: A collective work of memory*, Verso, London: New York, 1999.
- Herndon, A. M. (2020). *Over Sexualization of Women in the Media and its Effect on Self-Objectification*, UCF Theses and Dissertations, 2020.
- Ivy, M., *Discourses of the Vanishing: Modernity, Phantasm, Japan*, University of Chicago Press, Chicago, 1995.
- Johnson, S., Christ W. G., *Women through Time: Who Gets Covered?*, in «Journalism Quarterly», vol. 65, n. 4, 1988, pp. 889–897.
- Kim, J., An, H., *Modern reinterpretation and succession of Balenciaga design by Demna Gvasalia*, in «The Research Journal of the Costume Culture», vol. 29, n. 2, 2021, pp. 185-203.
- Kim, J., An, S., *The intersection of AI and human creativity in fashion*, in «International Journal of Fashion Design, Technology and Education», vol. 14, n. 3, 2021, pp. 331–342.
- Konecki, K. T., *Visual grounded theory: A methodological outline and examples from empirical work*, in «Revija za sociologiju», vol. 41, n. 2, 2011, pp. 131-160.
- Krause, M., *On sociological reflexivity*, in «Sociological Theory», vol. 39, n. 1, 2021, pp. 3-18.
- Kuipers, G., Chow, Y. F., Van Der Laan, E., *Vogue and the possibility of cosmopolitics: race, health and cosmopolitan engagement in the global beauty industry*, in P. Levitt, P. Nyíri, *Books, Bodies and Bronzes*, Routledge, New York, 2017, pp. 10-27.

- Latour, B., *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2005.
- Lee, H., Xu, Y., *Classification of virtual fitting room technologies in the fashion industry: from the perspective of consumer experience*, in «International Journal of Fashion Design, Technology and Education», vol. 13, n. 1, 2020, pp. 1-10.
- Lyman, P., Kahle, B., *Archiving digital cultural artifacts*, in «D-lib Magazine», vol. 4, n. 7, 1998.
- Magaraggia, S., *Comunicazione pubblicitaria e genere. Le campagne contro la violenza e gli stereotipi di genere*, in «About Gender - Rivista internazionale di studi di genere», vol. 4, n. 8, 2015, pp. 134–164.
- Maguire, J. S., Matthews, J., *Cultural intermediaries and the media*, in «Sociology Compass», vol. 4, n. 7, 2010, pp. 405-416.
- Marcinowski, M., *Artificial intelligence or the ultimate tool for conservatism*, in «Danube», vol. 13, n. 1, 2022, pp. 1-12.
- Matteucci, G., *Aesthetics of fashion*, in E. Paulicelli, V. Manlow, E. Wissinger, *The Routledge Companion to Fashion Studies*, Routledge, New York, 2021, pp. 23-30.
- McRobbie, A., *British Fashion Design: Rag Trade or Image Industry?*, Routledge, London, 2003.
- Miller, S., McNeil, P., *Fashion Journalism: History, Theory, and Practice*, Bloomsbury, London, 2018.
- Moeran, B., *Fashion magazines and fashion as a system of magic*, in «Anthropology Today», vol. 33, n. 2, 2017, pp. 3-9.
- Moeran, B., *More than just a fashion magazine*, in «Current sociology», vol. 54, n. 5, 2006, pp. 725-744.
- Mohr, I., *The impact of social media on the fashion industry*, in «Journal of applied business and economics», vol. 15, n. 2, 2013, pp. 17-22.
- Mora E., Noia E., *Fare politica con l'abbigliamento e la moda*, in «Vita e Pensiero», vol. CVII, n. 1, 2024, pp. 125-132.
- Mora, E., Pedroni, M. L., *New frontiers of the fashion imaginary*, In E. Mora, M. Pedroni (eds.), *Fashion Tales. Feeding the imaginary*, Peter Lang, Bern, 2017, pp. 13-28.
- Mortara, A, Roberti, G., *Nuove forme di celebrità: il ruolo dei virtual influencer*, in A. D'Aloia, M. Pedroni, *I Media e la Moda. Dal cinema ai social Network*. Carocci Editore, Roma, 2022.
- Noia, E., Mazzucotelli Salice, S., Capalbi, A., *Narratives and legacies of 1960s Vogue Italia covers on contemporary Italian young women*, in «Film, Fashion & Consumption», vol. 12, n. 1, 2023, pp. 83–108.

- Noia, E., Varini, M., *Imagaries in a (Not So) Imaginary Land: the Representation of the Body in the Virtual Environment*, in D.L. Laroche, *Critical Perspectives on Mass Market Entertainment*, Brill Publishing, Leiden, 2025, pp 97-116.
- Noor, M., & Noor, A., *Fat Shaming: A Neoliberal Performance Review - Unveiling the Hidden Script Behind Body Policing*, in «Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities», vol. 4, n. 1, 2023, pp. 1-5.
- Noris A., Nobile T. H., Kalbaska N., Cantoni L., *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.
- Ostroot, N. M., Snyder, W. W., *Measuring cultural bias in a cross-national study*, in «Social Indicators Research», 17, 1985, pp. 243-251.
- Paoli, A. D., D'Auria, V., *Digital ethnography: a systematic literature review*, in «Italian Sociological Review», vol. 11, n. 4S, 2021, pp. 243-267.
- Pedroni, M., Mora, E., *Influencers, Niche Magazines and Journalistic Practice in Italy: Toward a New Fashion Editorial System*, in «Fashion Theory», vol. 27, 2023, pp. 957-984.
- Pereira, S., Marcos, A., *Post-digital fashion: the evolution and creation cycle*, in «ZoneModa Journal», vol. 11, n. 1, 2021, pp. 71-89.
- Piccolo, V., *L'evoluzione: Vogue Italia tra presente, passato e futuro*, in «Groundbreaking», vol. 5, 2019, pp. 16-20.
- Pink, S., *Mobilising visual ethnography: Making routes, making place and making images*, «Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research», vol. 9, n. 3., september, 2008.
- Raja, B., *Perpetuating the ideal: the role of fashion magazines in promoting unrealistic beauty*, in «International Journal of Emerging Technologies and Innovative Research», vol. 10, n. 3, 2023, pp. 346-352.
- Reay E., Wanick V., *Skins in the Game: Fashion Branding and Commercial Video Games*, in E. Bazaki, V. Wanick (eds.), *Reinventing Fashion Retailing. Palgrave Studies in Practice: Global Fashion Brand Management*, Palgrave Macmillan, Cham, 2023, pp. 73-90.
- Rocamora, A., *Mediatization and Digital Media in the Field of Fashion*, in «Fashion Theory», vol. 21, n. 5, 2016, pp. 505-522.
- Rose, G., *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*, Sage Publication Ltd, London, 2001.
- Ruggerone, L., *The simulated (fictitious) body: The production of women's images in fashion photography*, in «Poetics», vol. 34, n. 6, 2006, pp. 354-369.

- Santonniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., Rollè, L., Gender and media representations: A review of the literature on gender stereotypes, objectification and sexualization, in «International journal of environmental research and public health», 20(10), 5770, 2023.
- Schröter, J., *Artificial Intelligence and the Democratization of Art*, in A. Sudmann (Hg.), *The democratization of artificial intelligence. Net politics in the era of learning algorithms*, Bielefeld, 2019, pp. 297-311.
- Sergio, G., *Dal marabù al bodysuit: Vogue Italia e la lingua della moda*, in «Memoria e ricerca: rivista di storia contemporanea», vol. 50, n. 3, 2015, pp. 97-114.
- Slevin, T., *Sonia Delaunay's Robe Simultanée: Modernity, Fashion, and Transmediality*, in «Fashion Theory», vol. 17, n. 1, 2013, pp. 27-54.
- Smiraglia, R. P., *Rethinking what we catalog: Documents as cultural artifacts*, in «Cataloging & classification quarterly», vol. 45, n. 3, 2008, pp. 25-37.
- Strauss, A., Corbin, J., *Grounded theory methodology: An overview*, in N. K. Denzin, Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research*, Sage Publications Inc, 1994, pp. 273-285.
- Strauss, C., *The imaginary*, in «Anthropological theory», vol. 6, n. 3, 2006, pp. 322-344.
- Striphas, T., *Algorithmic culture*, in «European Journal of Cultural Studies», vol. 18, n.4-5, 2015, pp. 395-412.
- Torregrosa, M., Sadaba, T., *The adaptation of species in the fashion media ecosystem: the case of Vogue*, in «Popular Communication», vol. 21, n. 2, 2023, pp. 114-129.
- Tortora, P. G., *Dress, Fashion and Technology: From Prehistory to the Present*, Bloomsbury Publishing, New York, 2015.
- Tran, A. T. N., Nguyen, U. H. D., Ngo, V. M., Nguyen, H. H., *Explaining consumers' channel-switching behavior in the post-COVID-19 pandemic era*, in «Cogent Business & Management», vol. 10, n. 1, 2198068, 2023.
- Vänskä, A., *Sexualising fashion? An introduction to the special theme issue*, in «Sexualities», 23(5- 6), 2020, pp. 692-701.
- Varini, M. *Sfilare nell'iperspazio: riflessioni sul futuro della moda nel digitale, da Tomb Rider al Metaverso*, in «Futuri», vol. 21, 2024, pp. 191-206.
- Varini, M., *(Meta) morphosis. The giant "bug" in the fashion system*, in «Connessioni remote. Artivismo\_Teatro\_Tecnologia», vol. 6, 2023, pp. 87-102.
- Volonté, P., *Fat fashion: The thin ideal and the segregation of plus-size bodies*, Bloomsbury Publishing, London, 2021.
- Wall, E., Blaha, L. M., Paul, C. L., Cook, K., and Endert, A., *Four perspectives on human bias in visual analytics*, in G. Ellis, *Cognitive biases in visualizations*, Springer, 2018, pp. 29-42.



## Sitography

<https://www.ccooppyy.com/magazine/> (accessed 6 August 2025).

### ***Biografie degli autori / Authors' biographies***

**Silvia Mazzucotelli Salice** è professore associato di sociologia della cultura presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Facoltà di Scienze Politiche e Sociali. All'interno della stessa università è rappresentante di *ModaCult-Centro studi sulla moda e la produzione culturale* e ha un incarico di cortesia presso il Centro Studi Arti e Mestieri. I suoi interessi di ricerca includono le industrie culturali e creative, la cultura materiale e la produzione culturale nei campi della moda, dell'alimentazione e dell'arte. Gli studi sulla costruzione sociale dello spazio pubblico e sull'uso dell'arte pubblica come strumento di rigenerazione urbana rappresentano un secondo focus di attenzione.

**Eleonora Noia**, PhD in Sociologia, Organizzazioni e Culture, è attualmente ricercatrice presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore, Facoltà di Scienze Politiche e Sociali, Dipartimento di Sociologia. All'interno della stessa università collabora con *ModaCult-Centro studi sulla moda e la produzione culturale*. I suoi interessi di ricerca includono la cultura materiale e la produzione culturale nei campi della moda e dell'alimentazione. Il suo recente lavoro di ricerca si concentra sulla produzione culturale e la cultura materiale.

**Michele Varini**, PhD in Sociologia, Organizzazioni, Culture presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Attualmente svolge attività di ricerca sulle tematiche della moda digitale, in particolare sull'ibridazione tra il mondo del gaming e quello della produzione moda. Collaboratore del centro studi *ModaCult-Centro studi sulla moda e la produzione culturale*, si interessa ai fenomeni della digitalizzazione, della moda digitale, delle nuove forme di produzione e consumo e del post-umanesimo.

**Silvia Mazzucotelli Salice** is an associate professor of cultural sociology at Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan, Faculty of Political and Social Sciences. Within the same university she is a representative of *ModaCult-Center for the study of fashion and cultural production* and has a courtesy appointment in the Arts and Crafts Research Center. Her research interests include cultural and creative industries, material culture and cultural production in the fields of fashion, food and art. Studies on the social construction of public space and on the use of public art as a tool for urban regeneration represent a second focus of attention.

**Eleonora Noia**, Ph.D. in sociology, organizations and cultures, is currently a research fellow at Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan, Faculty of Political and Social Sciences, Department of Sociology. Within the same university she collaborates with *ModaCult-Center for the study of fashion and cultural production*. Her research interests include material culture and cultural production in the fields of fashion and food. Her recent research work focuses on cultural production and material culture.

**Michele Varini** is a PhD in Sociology, Organisations, Cultures, at the Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan. He currently conducts research on digital fashion issues, mainly on the hybridisation between the world of gaming and that of fashion production. A collaborator of the *ModaCult-Center for the study of fashion and cultural production*, he is interested in the phenomena of digitalisation, digital fashion, new forms of production and consumption, and post-humanism.

***Double-blind peer-reviewed article***

# Counter-Surveillance Art in the Age of Platform Capitalism: *Critical Complicity* or *Radical Exteriority*?

Massimiliano Raffa

*Università degli Studi dell'Insubria*

## **Abstract**

Nel contesto del capitalismo delle piattaforme, la sorveglianza non si cela più nell'opacità delle strutture disciplinari, ma si dispiega in una ipervisibilità pervasiva, trasformando l'esposizione in una modalità di controllo. Questo contributo esamina le strategie estetico-politiche dell'arte di contro-sorveglianza, interrogandone la capacità di opporsi alle logiche algoritmiche dell'estrazione e della previsione. Attraverso una prospettiva teorica che intreccia media studies, estetica digitale e *platform studies*, il contributo introduce i concetti di *critical complicity* (pratiche creative in cui gli artisti riutilizzano tatticamente le tecnologie di sorveglianza dall'interno) e di *radical exteriority* (pratiche creative che programmaticamente si sottraggono alla soggezione algoritmica al fine contestarla). Il lavoro, a titolo di esempio, discute alcune opere di artisti come Hito Steyerl, Paolo Cirio, Trevor Paglen, James Bridle e Holly Herndon, indagando se e come l'estetica della contro-sorveglianza possa generare forme di resistenza effettiva o se, al contrario, essa non rischi di essere inglobata e ricodificata all'interno dei meccanismi predittivi del capitalismo algoritmico. La tesi sostenuta è che, mentre molte forme di sovversione artistica finiscono per riprodurre la logica del sistema che intendono criticare, strategie emergenti come *l'illeggibilità tattica*, *l'offuscamento algoritmico* e la *riconfigurazione infrastrutturale* possono aprire nuove traiettorie di resistenza.

Contemporary surveillance regimes no longer rely on concealment but operate through hypervisibility, subsuming subjects into networks of algorithmic governance where exposure functions as a mode of control. The present article interrogates the aesthetic and political stakes of artistic resistance to platform capitalism's algorithmic governance, examining the shift from *critical complicity* – where artists tactically repurpose surveillance technologies from within – to *radical exteriority*, an aesthetic strategy that seeks to evade incorporation into surveillance systems altogether. Drawing on media theory, digital aesthetics, and platform studies, the contribution discusses how contemporary artistic interventions engage, subvert, or evade algorithmic governance. It includes a discussion of works by Hito Steyerl, Paolo Cirio, Trevor Paglen, James Bridle, and Holly Herndon, and explores whether counter-surveillance aesthetics can generate true resistance or risk assimilation into predictive systems, arguing that while artistic subversion often reinforces surveillance capitalism's logics, emergent strategies – tactical illegibility, algorithmic obfuscation, and infrastructural reconfiguration – may offer new avenues of resistance. Ultimately, the paper situates counter-surveillance art within a broader critique of digital capitalism, questioning whether contemporary aesthetics can carve out zones beyond algorithmic capture or remain ensnared in the infrastructures they seek to contest. The future of artistic resistance, it contends, hinges not on critique alone, but on the speculative construction of post-surveillance paradigms.

## **Parole chiave/Key Words**

*Capitalismo della sorveglianza; Media tattici; Estetica digitale; Teoria della piattaforma; Complicità critica; Esteriorità radicale.*

*Surveillance capitalism; Tactical media; Digital aesthetics; Platform theory; Critical complicity; Radical Exteriority.*

**DOI: 10.54103/conessioni/28498**

## 1. Introduction

To see is to govern. To be seen is to be captured. Surveillance, once an exercise in watching from above, has become something else entirely. No longer confined to institutional oversight, it operates through dispersed networks of prediction and modulation, shaping the conditions under which visibility, agency, and subjectivity take form. Observation has become preemption; control has become optimization. If the *panopticon* was a machine of internalized discipline, contemporary surveillance is a machine of probabilistic governance, a system in which power no longer waits to observe but moves first, shaping the very terrain of what can be thought, seen, or enacted.

How, then, does art resist? The critical reflex is to unveil the hidden mechanisms of power, to expose the apparatus, to render it visible. But in an era where surveillance does not hide but proliferates, where control operates by means of its own spectacular self-evidence rather than secrecy, what remains for resistance? If to be seen is to be captured, is visibility itself an obsolete strategy? The aesthetics of counter-surveillance can no longer rely on revelation alone. It must instead explore the strategic refusal of legibility, the cultivation of opacity, the aesthetics of disappearance. To make oneself unintelligible to the algorithm, to become noise in the system, to elude the extractive logics of datafication – these may be the new imperatives of artistic resistance. Yet, even this refusal is fraught with paradox. Can one truly stand outside a system whose power does not function through exclusion but through capture? If the algorithm absorbs even its own glitches, if resistance itself is subsumed into new circuits of commodification and prediction, then where does the possibility of escape lie?

This paper explores counter-surveillance art as a practice suspended within these dilemmas. It hypothesizes the possible shift from «critical complicity» – the tactical repurposing of surveillance tools from within – to the pursuit of «radical exteriority», an aesthetics that seeks to refuse incorporation altogether. But is such an exteriority possible, or is resistance doomed to remain inside the system it critiques, turning its own strategies into yet another mode of visibility? Through an analysis of artistic practices that do not simply depict surveillance but attempt to intervene in its operational logic, this paper asks whether counter-surveillance aesthetics can be anything more than a simulation of resistance.

## 2. Algorithmic Individuation under Platform Capitalism

The algorithmic regime underpinning platform capitalism has catalyzed a profound re-configuration of social relations, extending beyond mere technological mediation to establish new forms of cognitive capitalism (Srnicek, 2016). Central to this transformation is an infrastructure of *algorithmic surveillance*, where human experience is quantified as behavioral data, commodified, and repurposed for predictive control (Zuboff, 2019). This regime operates through probabilistic calculations of the future, reshaping human agency and temporality, and necessitating theoretical frameworks that transcend traditional models of surveillance. It enacts a «predictive social ontology» (Brakel, 2016), where algorithmic mediation intertwines with human agency, actively constructing the conditions of possibility for social existence. This shift fundamentally alters the relationship between perception and possibility within a regime of preemptive modulation that operates beneath conscious awareness (Hansen, 2015).

The speculative implications of this transformation invite a reexamination of foundational theories of power and subjectivity. Foucault's (1975) analysis of disciplinary power, with its emphasis on the internalization of normative frameworks and the production of docile bodies, provides a historical counterpoint to the algorithmic present. The panopticon, as Foucault describes, relies on the internalization of surveillance, where individuals regulate their behavior under the assumption of constant observation. In contrast, algorithmic governance operates through *algorithmic subjectification*, where the very conditions of subjectivity are shaped by computational processes. This marks a departure from Foucault's later work on «technologies of the self» (1988), extending into a realm where the self is no longer just disciplined but algorithmically constituted. The subject is no longer a stable entity but a dynamic construct, continuously reshaped by the data flows and predictive models that define platform capitalism.

Deleuze's (1992) prescient theories on control societies anticipated this transformation, identifying how modulation would replace enclosure as the dominant mode of social organization. Yet contemporary surveillance systems exceed even Deleuze's framework of continuous control. The algorithmic architectures of platform capitalism institute a regime of *preemptive modulation*, where control operates by structuring the field of possibility through algorithmic logics, shaping actions and outcomes in advance.. This marks a shift from Deleuze's emphasis on «dividuation» – the fragmentation of individuals into data flows

– to a form of *algorithmic individuation*, where subjectivity emerges through complex interactions between human consciousness and computational systems.

However, Contemporary surveillance no longer operates solely through visual regimes of discipline (Foucault 1977), but through algorithmic modulation and predictive abstraction. Deleuze's (1992) concept of "societies of control" and Zuboff's (2019) analysis of "surveillance capitalism" remain foundational, yet insufficient for understanding how aesthetic practices intervene in computational regimes. This paper therefore introduces *radical illegibility*, meant as artistic strategies that actively resist readability, recognition, and algorithmic capture, shifting the emphasis from exposure to refusal. Indeed, while many artists engage surveillance through strategies of exposure or visualization, these approaches are not *inert universalism*: works that aestheticize surveillance while flattening its political specificity. One artist interviewed by Kate Crawford and Luke Stark (2021), in their study on the ethics of AI in artistic practice, describes artworks that re-enact surveillance systems rather than disrupting them as "cop art", a pointed phrase that captures how such works risk mirroring the very dynamics they aim to critique, as these works replicate the aesthetics and operations of surveillance without undermining them. Such critiques expose a key limitation of visibility-based strategies. Namely, that rendering surveillance visible does not inherently render it vulnerable. The notion of *radical illegibility*, as developed in this paper, arises precisely from this impasse. Instead of re-performing or iconizing systems of recognition, it proposes a mode of strategic refusal: one that misaligns with protocols of capture, corrupts data flows, and reroutes perceptual circuits away from legibility.

Yet to insist too exclusively on the algorithmic saturation of subjectivity, or the ontological instability produced by machinic modulation, would be to risk foreclosing the very horizon of excess that counter-surveillance practices seek to illuminate. If resistance is to be more than a simulated glitch in an all-consuming apparatus, the theoretical framework must remain attentive to the immanent possibility of disjunction, misalignment, or refusal, however minimal, within the surveillant *dispositif*. In this respect, it is productive to bring into dialogue the present account of predictive governance with David Lyon's (2018) theorization of a «culture of surveillance», which resists binary formulations of domination and instead emphasizes the ambivalent, negotiated, and participatory dynamics of contemporary visibility regimes. Surveillance, in this view, is not framed as an apparatus imposed from above but a socio-cultural

formation that entwines desire, complicity, and critique. This shift does not evacuate the critical thrust of surveillance studies but reframes the field to account for zones of mediated agency and those moments when individuals and collectives perform legibility, opacity, or disobedience with tactical precision. If the platformed subject is shaped through algorithmic individuation, it also retains a precarious capacity to reroute its own legibility, inhabiting visibility as a terrain of contestation and tactical reconfiguration. Counter-surveillance art brings this paradoxical inhabitation into focus as a speculative modulation of its own conditions of existence, engaging with the operations of power from within and reshaping their contours through situated intervention. Therefore, digital surveillance platforms do not inaugurate a new epoch but intensify existing logics of mediation and control, folding everyday perception and cultural expression into infrastructures calibrated for visibility, prediction, and value capture. This mediation operates through compound systems of data collection and algorithmic processing that extend far beyond traditional forms of monitoring.

Contemporary surveillance no longer operates solely through visual regimes of discipline, as theorized by Foucault (1977), but through algorithmic modulation and predictive abstraction. Deleuze's (1992) concept of "societies of control" and Zuboff's (2019) analysis of "surveillance capitalism" remain foundational, yet insufficient for understanding how aesthetic practices intervene in computational regimes. Therefore, this paper introduces the concept of «radical illegibility», describing artistic strategies that actively resist readability, recognition, and algorithmic capture, thus shifting the emphasis from exposure to refusal. The technical architecture of surveillance platforms intensifies this ontological shift, revealing a complex relationship between automated perception and human experience.

Sensory data is processed at speeds and scales beyond human detection, giving rise to micro-temporal media operations (Hansen, 2015). These operations, imperceptible to our senses, nonetheless weave algorithmic logic into the fabric of perception, subtly shaping aesthetic experience and operating beneath conscious awareness, structuring the conditions for experience without being directly predictive or anticipative. Machine learning systems generate predictive models that interpret and actively shape human behavior, creating a feedback loop between users and algorithms. Adaptive interfaces, designed to optimize engagement metrics, render the user both subject and object of algorithmic control. This computational ecology dissolves the boundaries between human and machine, perception and



prediction, art and algorithm, underscoring the profound impact of algorithmic infrastructures on cultural and social experience (Fuller, 2005).

### 3. The Techno-Aesthetic Regime of Contemporary Surveillance

The «platformization of cultural production» (Nieborg and Poell 2018) offers a privileged vantage point from which to interrogate mutations in the regime of the aesthetic that were already operative within late capitalism modes of cultural production. The artwork's transformation from discrete object to processual assemblage emerged through successive reconfigurations of cultural and technological *dispositifs*, a transformation analyzed through different lenses by scholars of digital culture (Manovich 2001) and platform capitalism (Srnicek 2017). Platform infrastructures have not inaugurated but intensified and rendered visible these ongoing mutations, as artistic works become increasingly enfolded within the algorithmic matrices of computational capital (Morris 2020; Raffa and Pronzato, 2025). These shifts suggest an acceleration of the artwork's becoming-processual, a crystallization of transformations in how cultural objects circulate and generate meaning within digital economies. Under the aegis of digital infrastructures, artistic production dissolves into a volatile assemblage wherein authorship, agency, and aesthetic autonomy are incessantly renegotiated through machinic inscription and datafication. The aesthetic object is thus reconstituted as a liminal entity – neither purely human nor purely machinic – articulated through the recursive entanglements of algorithmic governmentality and platform visibility regimes. Within this techno-social *dispositif*, creativity may cease to be the expression of a sovereign subject and instead evolves as a contingent event, distributed across the asymmetrical negotiations between human desire and machinic intelligence. Artistic interventions in surveillance systems materialize the liminality of the digital aesthetic, unfolding at the threshold between technical manipulation and aesthetic experimentation. These gestures operate through what Mackenzie (2002) theorizes as «technicity» – the productive tension between technical systems and cultural practice. Here, the artwork ceases to be a stable representation and instead emerges as what Simondon (1958) would recognize as a technical object with its own evolutionary trajectory. This transformation recalls Galloway's (2004) reflection on how protocol shapes artistic intervention within networked systems, with art engaging technical infrastructure directly, operating through its logics instead of representing them from a distance. In the context of surveillance capitalism,

the subversion of algorithmic architectures – through the exploitation of machine learning vulnerabilities or the redirection of data flows – renders visible the ruptures in computational governmentality, exposing the spectral gap between algorithmic prediction and embodied experience. No longer a passive site of reflection, the aesthetic becomes an «actant» within networks of *human* and *non-human* agency (Latour 2005), performatively enacted across what «flat ontology» of socio-technical assemblages. The artwork then emerges as a mediator transforming the relations it establishes.

Temporal disjunction amplifies this instability, unsettling inherited conceptions of aesthetic duration. Algorithmic systems operate within micro-temporal regimes that evade direct phenomenological apprehension, yet they structure the very conditions of contemporary perception. In the machinic temporalities of digital art, the event unfolds in real-time, subject to the aleatory flux of data and the contingent reconfigurations of artificial cognition. The artwork, thus, no longer precedes its own reception but materializes through the recursive negotiation of heterogeneous timescales – human, computational, and planetary. In this differential temporality, the aesthetic resists closure, remaining perpetually open to unforeseen emergence.

Within this horizon, the politics of digital art cannot be disentangled from its technicity. The *pharmakological* nature of algorithmic mediation – where technology oscillates between cure and poison – discloses the ambivalent position of aesthetic practice in the age of computational capitalism (Stiegler, 2019). If digital infrastructures inscribe patterns of surveillance and control, they also open spaces for transformation. The artwork becomes a point of engagement within these systems, intervening in their operations and altering their circuits, redirecting machinic processes toward alternative configurations of perception and agency. Digital aesthetics, in this light, operates as a form of technopolitical resistance that escapes the bounds of conventional critique. Against the hegemonic ontologies of platform capitalism, where datafication disciplines subjectivity into predictive legibility, the artwork asserts an insurgent indeterminacy, a refusal to be subsumed into the computational calculus of optimization. By engaging directly with the materiality of algorithmic infrastructures, digital art articulates a counter-practice of mediation, where the reprogramming of technical systems becomes a horizon for reimagining collective existence beyond the machinic imperatives of surveillance and control.

#### 4. Counter-Surveillance Art in Practice

Resistance to algorithmic power calls for a rethinking of agency within computational environments, not in terms of sovereign control but as a situated modulation of machinic processes. Tactical media practices, operating at the intersection of aesthetic disruption and infrastructural engagement, give form to this resistance as a mode of counter-operativity that avoids straightforward opposition and instead reroutes, distorts, and interferes with the predictive architectures of platform capitalism (García and Lovink, 1997). Within these tactical gestures, algorithmic noise emerges as a mode of generative dissent, a disruptive force that unsettles the seamless integration of surveillance into the rhythms of everyday life. Whether through generative art, data obfuscation, or the deliberate invocation of algorithmic glitches, such interventions render visible the fragility of computational control, revealing its contingency and constructedness (Bridle, 2018). If individual acts of interference fracture algorithmic hegemony from within, collective infrastructures of resistance expand this fissure into a terrain of shared agency. Data cooperatives and decentralized platforms constitute an emergent horizon for reclaiming control over digital subjectivity, contesting the monopolistic architectures that configure users as extractable data-points within the logic of platform accumulation (Milan and van der Velden, 2016). These formations redistribute informational sovereignty while simultaneously giving rise to a new techno-politics of the commons, transforming computational infrastructures from instruments of capture into sites for articulating alternative socio-technical imaginaries. The notion of «algorithms of resistance», as formulated in recent analyses (Bonini and Treré, 2024), extends this field of contestation to everyday practices and grassroots movements, foregrounding the capacity of collective agency to reroute the normalization of algorithmic governance into unforeseen trajectories of autonomy and empowerment. Beyond infrastructural reclamation, resistance demands an epistemic rupture, a critical algorithmic literacy able to demystify the operations of computational governmentality. This literacy is not reducible to technical expertise but can manifest itself as an aesthetic and intellectual project, where the critique of algorithmic totality converges with the speculative reimagining of digital culture itself. If algorithmic power operates by making its processes appear natural, resistance involves more than intervention. It requires reconfiguration, transforming computation into an open field of possibility instead of a sealed system of predictive determinacy. This is, I believe, the sense of producing counter-surveillance art.

Counter-surveillance art encompasses a range of artistic practices that critically engage with surveillance technologies, exploring their social, political, and epistemic implications. While often framed as acts of resistance, such practices do not necessarily dismantle surveillance itself but expose its logics, limitations, and contradictions, sometimes even becoming entangled with the very infrastructures they seek to challenge. I will now examine specific artistic strategies by discussing some works that I believe exemplify different approaches to engaging with surveillance systems.

Hito Steyerl's *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (2013) enacts a critical engagement with the infrastructures of surveillance, foregrounding the entanglement of resolution, recognition, and social control. Conceived as a parody of instructional media, the work stages five lessons on disappearing in an era of ubiquitous surveillance, blending digital effects, performance, and theoretical inquiry. Yet, instead of offering practical guidance, its pedagogical structure exposes the paradoxes of visibility, demonstrating how disappearance is always already inscribed within the technical and epistemic frameworks of computational vision. At the core of Steyerl's intervention is the politics of resolution. Visibility in digital systems is not a given but a function of technical thresholds, where recognition is contingent upon pixel density and algorithmic detection. The work highlights how surveillance operates through acts of observation and, more crucially, through the modulation of legibility – shaping what becomes visible, at what scale, and for whom. This echoes Rancière's (2004) *distribution of the sensible*, wherein regimes of perception delineate the conditions of political agency. Steyerl's manipulation of resolution thresholds – shifting between high-definition clarity and pixelated abstraction – exposes how computational optics produce stratified regimes of subjectivity, where what remains unseen is not necessarily beyond capture but structurally excluded from recognition. The piece also foregrounds the materiality of digital images. Compression artifacts, green-screen illusions, and synthetic landscapes do not simply aestheticize technological mediation; they expose the ways digital infrastructures shape perception. Steyerl's attention to such material conditions seems to me to align with Galloway's (2012) idea of «interface effects», as the visible is always conditioned by the logic of underlying computational architectures.

Another example is Paolo Cirio's *Street Ghosts* (2012), a project that directly intervenes in the material conditions of digital visibility by challenging the legal and ethical implications of

Google's mass data collection. By repurposing images of people captured by Google Street View and installing life-sized prints of these digital traces in their original locations, Cirio exposes the disconnect between digital capture and embodied presence. The project does not restrict itself to critique surveillance but enacts its own form of remediation, shifting digital ghosts back into physical space to reveal how surveillance infrastructures alter the experience of urban environments. At the core of *Street Ghosts* is an exploration of surveillance temporality. The captured figures, frozen at the moment of their algorithmic recording, return as spectral presences in urban space, their persistence highlighting the unintended afterlives of digital documentation. Surveillance does not just observe; it archives, reconfiguring past moments into persistent data points that remain accessible beyond their original context. Cirio's work materializes this process, exposing the ways in which digital surveillance extends beyond passive observation into active restructuring of memory and spatial experience. The project also foregrounds questions of ownership and control. By appropriating Google's imagery, Cirio disrupts corporate claims over social memory, demonstrating how platforms do not simply document but privatize everyday life. The rematerialization of these images in public space transforms passive data into political statements, revealing how surveillance infrastructures shape collective visibility. The weathering and decay of the printed figures add another layer of critique – these images, once preserved by corporate databases, now subject to the elements, point to the tensions between digital persistence and material impermanence. Beyond its immediate intervention, *Street Ghosts* raises deeper questions about the politics of presence and absence in digital culture. Surveillance creates its own forms of erasure: individuals become visible only as data, stripped of agency in processes of algorithmic categorization. By placing these figures back into the city, Cirio forces an encounter between past and present, between embodied subjects and their digital doubles, revealing how surveillance does documents and at the same time transforms social existence through its structuring of visibility.

Instead of relying on the fashionable, overused framework of «hauntology» (Derrida, 1994; Fisher, 2014) as a default lens, we should reframe our approach to account for the material, infrastructural, and political dynamics that underpin the spectrality of surveillance systems. An example that invites us to rethink these dynamics is Trevor Paglen's *Autonomy Cube* (2014). Unlike Steyerl's tactical invisibility or Cirio's spectral street ghosts, Paglen's work engages with surveillance through functional infrastructure. The transparent cube, housing the

components of a Tor network relay, transforms gallery spaces into actual nodes of anonymous communication. Its aesthetic operates at multiple levels: as minimalist sculpture, it references the history of institutional critique; as working technology, it creates zones of digital autonomy within cultural institutions. The work's transparency makes visible the physical architecture of counter-surveillance while simultaneously enabling genuine privacy practices. This dual operation, revealing infrastructure while creating it, points to possibilities for resistance beyond mere representation. Rather than simply critiquing surveillance systems, *Autonomy Cube* demonstrates how art can construct alternative technological architectures, suggesting forms of resistance that operate through creation, not through overt opposition.

Extending this interrogation into urban space, Bridle's *Drone Shadow* series materializes the scale and presence of aerial surveillance technology. By outlining full-scale silhouettes of military drones on city streets, the work transforms abstract technological systems into immediate spatial encounters. These interventions do more than simply mark absence - they create moments of cognitive mapping where viewers can grasp the material dimensions of otherwise invisible surveillance infrastructure. The shadows' precise technical accuracy serves not just aesthetic but pedagogical functions, enabling public understanding of technologies that shape contemporary experience while remaining largely imperceptible. This transformation of military surveillance data into urban inscription demonstrates how artistic practice can make legible the systems of observation that structure public space.

The spectral dynamics of surveillance systems take on a unique form within contemporary music, where sonic interventions complicate the boundaries between artistic expression and algorithmic control. Holly Herndon's *Platform* (2015) offers a sonic exploration of contemporary surveillance infrastructures, operating simultaneously as artistic work and direct intervention in the very systems it critiques. However, by releasing the album on streaming platforms like Spotify, Herndon subjects her work to the same algorithmic processes of data extraction and prediction that govern these platforms, revealing how musical production is inseparable from surveillance systems. Indeed, each play of the album becomes both a cultural event and a data point, illustrating the complex feedback loops between artistic expression and machine learning (Raffa, 2024). Herndon's use of machine learning techniques for vocal processing further complicates this relationship, blending human and algorithmic voice to expose how surveillance platforms reshape human expression. In this sense, the al-



bum reveals the spectral nature of algorithmic control, where creativity is both shaped and surveilled by the very systems that it seeks to critique. *Platform* deliberately engages with surveillance, making visible the paradox of artistic production within a technologically mediated landscape. This engagement reframes surveillance as both a system of control and a site of cultural production, where algorithmic systems continuously shape and redefine the contours of artistic and social experience. Through this speculative intersection of art and technology, Herndon invites a rethinking of the future of creativity in a world increasingly defined by digital surveillance. While *Platform* (2015) articulated Herndon's concerns about platform logics and voice commodification, her more recent work *The Call* (2024), co-created with Mat Dryhurst, pushes these concerns into the terrain of generative AI and synthetic voice production. Presented at the Serpentine Gallery, the piece explores choral performance as a training ground for machine learning, complicating authorship and aesthetic agency in AI-generated outputs. Although not overtly framed through surveillance, *The Call* speaks to machinic capture in a broader sense in which creativity itself is recursively shaped by algorithmic processes, resonating with the project of radical illegibility by resisting clear attribution and embedding collective voices within an opaque generative system.

Hence, different modes of radical illegibility emerge across a range of contemporary artistic practices. Adam Harvey's *CV Dazzle* and Zach Blas's *Facial Weaponization Suite* both refuse capture at the level of the face but do so through distinct aesthetic and political strategies. Harvey's work operates by disfiguring facial features through fashion-based camouflage—using makeup and hairstyle to confuse machine vision systems. Blas's masks, by contrast, articulate a queer collectivity: facial composites generated from multiple users become politically charged forms of opacity that resist identification while simultaneously offering a critique of the biopolitical regime of body recognition. These practices foreground the surface of the body as a tactical site of resistance, where visual data is corrupted at its point of extraction.

In contrast, Holly Herndon's *Platform* (2015) and her later collaboration with Mat Dryhurst, *The Call* (Serpentine Gallery, 2024), displace legibility not on the surface of the face, but within the systems of voice, authorship, and machinic co-creation. *Platform* reconfigures the voice into a modular instrument, destabilizing the unity of the vocal subject. *The Call* extends this strategy through generative AI: trained on hundreds of user-submitted voice samples, the system produces synthetic choral arrangements that challenge conventional ideas

of origin, selfhood, and agency in artistic production. While not explicitly framed as surveillance art, *The Call* enacts a form of creative illegibility by dissolving the boundaries of authorship, making the subject unlocatable within a network of machinic mediation.

Placing these works in dialogue opens a more nuanced understanding of radical illegibility as a heterogeneous field of tactics, unfolding across shifting contexts and resistant to univocal definition. Harvey and Blas operate by refusing recognition; Herndon and Dryhurst complicate authorship itself. What connects them is not aesthetic similarity but a shared resistance to the logics of computational visibility—whether through confusion, distortion, or dispersion. These tensions move the analysis beyond a typological list of examples and instead foreground illegibility as a problem of positionality: how to misalign, distort, or exceed the gaze of extractive systems.

The artistic practices discussed here reveal how surveillance and counter-surveillance art operate within complex technical architectures, engaging with systems of control while unveiling their cultural implications. Surveillance proliferates through spectral architectures that perforate the social field's constitutive boundaries, yet these formations remain contingent upon the very practices that sustain and contest them. Technical assemblages inscribe themselves across surfaces of recognition through iterative performances that generate apparatuses of capture, structures that artistic practice inhabits as sites of ongoing negotiation and potential transformation, no longer fixed or stable in form. The algorithmic gaze constitutes subjects through performative claims of neutral observation, establishing regimes of visibility that precede social intelligibility while remaining dependent upon continuous enactment. Digital traces sediment as experiential debris through processes that transform lived encounters into data substrates, yet this transformation occurs through contested operations whose outcomes remain partially open to intervention and rearticulation.

The spectral quality of these interventions points to profound shifts in human experience, as AI surveillance creates persistent digital traces that reconfigure temporal and social memory. These traces become raw materials for predictive models that govern future behaviors, transforming the past into data that shapes what is to come. These artistic practices expose surveillance technologies as they participate in reconfiguring the texture of social existence. Human perception becomes entangled with machine processing through iterative performances that generate new forms of mediated experience, transforming the conditions

through which life unfolds while remaining open to alternative enactments. The work reveals technical operations through their ongoing participation in broader social formations, tracing how contemporary existence takes shape through technological mediations that exceed their apparent boundaries yet depend upon continuous performance for their effectiveness. The practices follow surveillance into its social inscriptions, uncovering how machine processing becomes woven into perceptual experience through practices that might be otherwise enacted. A transformed yet contingent landscape of contemporary life takes shape, where technological mediation unfolds through constitutive performances that shape experience without imposing predetermined outcomes. These mediations might apparently reshape conditions through which social reality becomes intelligible and experienceable but substantially remain dependent upon the very practices that sustain, contest, and potentially transform them.

## **5. From *Critical Complicity* to *Radical Exteriority***

The relationship between artistic practice and surveillance systems crystallizes a fundamental aporia in contemporary resistance to algorithmic control. As surveillance infrastructure instantiates specific modalities of technological embodiment through its automated operations, artistic responses oscillate between two distinct ontological positions: working within these systems to destabilize their operative logic, and establishing zones of radical exteriority to their perceptual and infrastructural frameworks. The concept of «critical complicity» arises from within the dense material entanglements of contemporary surveillance infrastructures, where technological systems operate through the relentless accumulation and algorithmic parsing of behavioral traces, folding subjects into feedback loops that blur the boundaries between participation, resistance, and capture. Contemporary artists engage these systems through an *immanent critique*, a mode of resistance that operates through the very architectures it seeks to destabilize. Hito Steyerl's dissemination via YouTube, Paolo Cirio's interventions with Google Street View, and Holly Herndon's use of music streaming platforms exemplify forms of resistance embedded within surveillance infrastructures, exposing the generative tensions that define critical complicity. If surveillance thrives on capture – on making subjects legible, classifiable, and predictable – then the most radical resistance may lie in evading its epistemic grasp altogether. Certain artistic practices do not mirror or appropriate surveillance technologies but instead enact disappearance, misdirec-

tion, and strategic illegibility, crafting spaces that slip beyond the circuits of extractive visibility. Historical practices gesture toward another possibility: the creation of spaces that challenge systems of control and visibility. Theatrical and performative interventions have explored these dynamics in different ways. Robert Icke and Duncan Macmillan's *1984* (2013) implicated audiences in its surveillance mechanisms by using live video feeds and unexpected perspective shifts, while James Graham and Josie Rourke's *Privacy* (2014) used audience members' own digital data to demonstrate contemporary surveillance realities. Tania Bruguera's *Tatlin's Whisper #6* (2009) created a temporary autonomous zone for free speech within institutional space, transforming museum visitors into political subjects. Sophie Calle's *Suite Vénitienne* (1979) reversed typical surveillance dynamics by methodically following and documenting strangers, revealing the power relations inherent in observation. Tehching Hsieh's *Time Clock Piece* (1980-1981), where he punched a time clock every hour for a year, demonstrated how institutional control mechanisms shape human experience through temporal regulation. Earlier artistic experiments explored related questions of visibility and control, though in different contexts. Vito Acconci's *Following Piece* (1969) investigated the power dynamics of observation by methodically following strangers through public spaces. Alan Schneider's and Samuel Beckett's *Film* (1965) explicitly theorizes visibility as a form of control, staging an existential flight from the gaze itself. Chris Burden's *White Light/White Heat* (1975) explored institutional visibility by remaining present but invisible to gallery visitors for twenty-two days. Dan Graham's *Time Delay Room* (1974) used video surveillance systems to create environments where viewers encountered their own delayed image, directly engaging with the mechanics of observation and obfuscation. These practices suggest an anti-surveillance art that does not engage directly with surveillance technologies but instead destabilizes the conditions under which surveillance functions. These practices do not seek recognition or counter-visibility; they move toward imperceptibility, unpredictability, and the ungovernable. If surveillance depends on the capture of data, on the rendering of subjects as calculable inputs, then these works propose an art that escapes power control entirely, existing in gaps, silences, and excesses that no algorithm could parse.

This historical juxtaposition serves as a provocation, not a direct comparison, acknowledging the fundamentally different conditions that shape pre-platform capitalism and post-digital artistic practices. Yet, the critical question remains: *What is the ontological status of*

*digital artistic practice? Can digital works exist outside the pervasive reach of surveillance infrastructures? In an era where artistic production is inextricably tied to digital tools and networks, is it possible to carve out zones of resistance that do not inevitably collapse into the very systems they seek to oppose.* The answer may lie in exploring how digital tools can be used to sustain critical distance while remaining entangled with contemporary technological conditions, without retreating into fantasies of complete withdrawal. This dialectic between immanent critique and radical exteriority inscribes a complex topology of resistance within contemporary artistic practice. Artists operating within surveillance infrastructure engage in practices of *counter-conduct*, appropriating and redirecting apparatuses of control to destabilize their operative logic. Such practices transcend mere tactical engagement, manifesting what de Certeau (1980) theorized as the subtle art of resistance within strategic systems of power. Yet these maneuvers remain inexorably bound to surveillance capitalism's operational matrix, their very resistance generating new circuits of data capture, algorithmic processing and dissent commodification. As argued by Boltanski and Chiapello (1999), capitalism has historically demonstrated an exceptional capacity to absorb and repurpose its critiques, turning opposition into fuel for its own evolution. Under surveillance capitalism, even artistic subversion generates new circuits of data capture and algorithmic processing, ensuring that resistance itself remains an engine of the system it contests.

Recent years have seen a surge of practices that refuse both naïve rejection and adoption of surveillance infrastructures by instead repurposing them from within. Lauren Lee McCarthy's *SOMEONE* (2019-2021), for instance, enacts humans as smart-home assistants, intentionally blurring lines of agency and intimacy within domestic surveillance regimes. The result is a performative displacement of algorithmic authority into human labor, revealing how convenience and control are mediated through affective mechanics. Similarly, Zach Blas's biometric installations (e.g., *Facial Weaponization Suite*) mimic the look and feel of corporate identity systems only to invert their logic — exposing the aesthetics of control and making legibility itself a site of disobedience. These are not escapes from platform power, but tactical occupations — misalignments that generate moments of opacity, confusion, and critical awareness. Moreover, Julia Scher's long-standing *Security by Julia* performances and her 2022 *Maximum Security Society* installation coax participants into surveillance roles, merging comfort with unease, and compelling them to perform and question visibility from

within. Similarly, Simon Weckert's *Google Maps Hacks* (2019) intervenes in making sense of systems by simulating traffic, compelling infrastructures to reroute real-world users a humorous yet potent *détournement* of data logistics. Both examples illustrate artworks that do not seek exterior purity or oppositional stance, but instead dwell within platforms, exploiting their protocols to create cracks, confusion, and micro-political space.

Historical instances of *radical externality* hint at trajectories beyond tactical resistance. Hsieh's absolute withdrawal and Bruguera's generative social infrastructures manifest modes of perception and experience that rupture dominant systems of visibility and control. These practices do not seek to resist surveillance; but to render their logic inoperative, inaugurating spaces where alternative modalities of artistic and social practice materialize. The problematic of digital externality, however, persists. Contemporary technological conditions appear to foreclose the possibility of complete withdrawal as digital tools inscribe within themselves the logic of surveillance and data capture. This aporia demands a supplement to the binary of *complicity* and *externality*: artistic practices that deploy digital means while maintaining critical distance from surveillance infrastructure.

## 6. Conclusions

The artistic practices discussed here reveal how surveillance capitalism has altered the conditions of artistic resistance. Where traditional critique assumed a position exterior to its object, contemporary artists confront a contradiction: their tools of resistance are themselves instruments of capture. Every artistic gesture that engages digital infrastructure potentially reinforces the very systems it seeks to subvert. This apparent impasse gestures toward its own resolution. If surveillance capitalism functions through enablement, offering expansive creative possibilities while simultaneously capturing them within algorithmic systems, then resistance must take shape through inventive engagements with the very mechanisms that seek to contain it. This engagement, however, cannot simply inhabit the binary of *complicity versus externality*. It calls for a form of «parasitic aesthetics» that inhabits surveillance infrastructures from within, unsettling their operations while drawing on their logics to generate unforeseen modes of expression. If platform capitalism functions through enablement, extending unprecedented creative possibilities even as it secures their algorithmic capture, then contemporary forms of resistance remain entangled within the phar-



macological logic of digital systems; still it is precisely this entanglement that gestures toward the possibility of its own undoing. The future of resistance lies not in manipulating of existing systems, but in the creation of zones of *radical illegibility*; spaces that escape algorithmic capture by inventing new perceptual and technical paradigms capable of rendering surveillance mechanisms obsolete, rather than opposing them directly. This reflection thus opens onto a more radical horizon: the possibility of artistic practices that go beyond both *critical complicity* and *tactical resistance* to generate genuinely exterior spaces. Not through regression to pre-digital modes but through the creation of post-surveillance infrastructures. Such practices would operate by making systems of control inoperative, generating forms of creative existence that escape the binary of visibility and opacity altogether. In my view, the future of resistance emerges through the speculative construction of an outside to surveillance capitalism, where artistic practices bypass the logics of algorithmic capture altogether and give rise to forms of creation and relation that elude the parsing functions of existing systems of control. This is the future counter-surveillance art approaches, where infrastructures no longer serve as the ground to resist or reconfigure but appear as residues, flickering traces through which other arrangements, however fragile or momentary, begin to coalesce.

## References

- Boltanski L., Chiapello È., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999.
- Bonini T., Treré E., *Algorithms of Resistance. The Everyday Fight against Platform Power*, MIT Press, Cambridge Mass. 2024.
- Brakel J., *Rethinking predictive policing: Towards a holistic framework of democratic algorithmic surveillance*, in Schuilenburg M., Peeters R. (eds.) *The Algorithmic Society Technology, Power, and Knowledge*, Routledge, London 2016.
- Bridle J., *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, Verso, London 2018.
- Deleuze G., *Postscript on the Societies of Control*, in «October», vol. 59, 1992, pp. 3-7.
- Derrida J., *Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning, and the New International*, Routledge, New York 2006.
- Fisher M., *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Zero Books, Winchester 2014.
- Foucault M., *Surveiller et punir : Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975.

- Foucault M., *Technologies of the Self*, MIT Press, Cambridge Mass. 1988.
- Fuller M., *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*, MIT Press, Cambridge Mass. 2005.
- Galloway A.R., *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, MIT Press, Cambridge 2004.
- Galloway A.R., *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge 2012.
- García D., Lovink G., *The ABC of Tactical Media*, <https://www.sholetteseminars.com/wp-content/uploads/2018/03/The-ABC-of-Tactical-Media.pdf> (accessed: 14/02/2025), 1997
- Hansen M.B.N., *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, University of Chicago Press, Chicago 2015.
- Hayles N.K., *Cognitive Assemblages: Technical Agency and Human Interactions*, University of Chicago Press, Chicago 2016.
- Hui Y., *On the Existence of Digital Objects*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016.
- Latour, B., *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005.
- Lyon, D., *The Culture of Surveillance: Watching As a Way of Life*, Polity Press, Cambridge 2018.
- Mackenzie A., *Transductions. Bodies and Machines at Speed*, Continuum, London and New York 2002.
- Manovich, L., *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge Mass. 2001.
- Milan S., van der Velden L., *The Alternative Epistemologies of Data Activism*, in «Digital Culture and Society», vol. 2, 2016, pp. 57-74.
- Morris J.W., *Music Platforms and the Optimization of Culture*, in «Social Media + Society», vol. 6, 2020.
- Nieborg D., Poell T., *The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity*, in «New Media & Society», vol. 20, 2018, pp. 4275-4292.
- Rancière, J., *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*, Continuum, London 2004.
- Raffa, M., *Poptimism. Media algoritmici e crisi della popular music*, Meltemi, Milano 2024.
- Raffa, M., Pronzato, R., *The Social Life of an Optimised Song: Reconstructing the Networked Cycle of Digital Music-Making*, in «Popular Music», online, pp. 1-19.
- Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.
- Srnicek, N., *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2016.

Stiegler B., *The Age of Disruption. Technology and Madness in Computational Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2019.

Zuboff, S., *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Profile Books, London 2019.

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

**Massimiliano Raffa** è un sociologo dei processi culturali e comunicativi, assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Diritto, Economia e Culture dell'Università degli Studi dell'Insubria. Laureato con lode in Relazioni Internazionali presso l'Università di Bologna, ha conseguito il dottorato di ricerca in "Communication, Markets & Society" all'Università IULM di Milano. Ha svolto attività di ricerca presso l'Università di Liverpool e l'Università di Utrecht. Ha al suo attivo corsi tenuti presso l'Università IULM, l'Università del Salento, il Conservatorio di Lecce e il SAE Institute. I suoi studi sono stati presentati in occasione di convegni tenutisi presso prestigiose istituzioni, tra cui l'Università di Oxford, il King's College di Londra, l'Università Sorbonne Nouvelle di Parigi e l'Università di Granada. Si occupa di studi critici sui media digitali, di sociologia delle arti, di storia culturale, di etnografia urbana, di *social theory* e di forme simboliche.

**Massimiliano Raffa** is a cultural and media sociologist, currently serving as a research fellow at the Department of Law, Economics and Culture at the University of Insubria. He holds a PhD in 'Communication, Markets & Society' from IULM University in Milan and graduated with honours in International Relations from the University of Bologna. His academic experience includes visiting research experiences at the University of Liverpool and Utrecht University, as well as teaching appointments at IULM University, Roma Tre University, the University of Salento, the Lecce Conservatory, and SAE Institute. His work has been presented at leading academic institutions, including Oxford University, King's College London, and the Nouvelle Sorbonne University of Paris. His current research interests encompass critical media studies, sociology of art, cultural history, urban ethnography, social theory and the study of symbolic forms.

***Double-blind peer-reviewed article***

# The Impact of Digital Visual Content on the Human Brain & on the Perception of the Viewer

Mahnaz Esmaeili

## **Abstract**

Lo studio dell'influenza delle immagini sul cervello umano e sulla percezione visiva si fonda su un approccio interdisciplinare che coinvolge neuroscienze, psicologia e arte. Esso analizza in che modo i contenuti visivi incidano sulle emozioni, sulle risposte corporee e sui processi cognitivi. Nell'era elettronica, il teatro ha cercato di costruire uno spazio mentale attraverso la tecnologia, rendendo il proprio linguaggio spesso inseparabile dal messaggio e disancorato dal contesto abituale. Il presente articolo esamina gli effetti delle immagini digitali e dell'impiego tecnologico nella pratica teatrale sulla percezione dello spettatore. Viene indagata la capacità delle immagini di suscitare emozioni specifiche, nonché l'influenza esercitata da contenuti immersivi, virtuali e interattivi sulla coscienza e sulle risposte fisiche. Le immagini operano come stimoli che attivano la mente, connettendo la realtà psicologica all'esperienza sensoriale e intellettuale. La visione di tali immagini consente l'accesso a una gamma di emozioni, poiché il cervello le associa a esperienze passate e a schemi emotivi consolidati. Le evidenze scientifiche mostrano che le immagini emotivamente connotate attivano il sistema limbico e la corteccia prefrontale. Il potenziale delle arti performative di suscitare intense risposte emotive attraverso l'impiego di elementi digitali conduce a esperienze profonde, capaci di trascendere i confini convenzionali di tempo e spazio. Le immagini, in ultima analisi, si configurano come strumenti particolarmente efficaci nella modellazione dell'esperienza sensoriale e mentale all'interno del teatro e dell'arte.

The study of how images affect the human brain and visual perception draws from neuroscience, psychology, and art. It investigates how visual content influences emotions, body responses, and thought processes. In the Electronic Era, theater has sought to create a mental space using technology, often making its language inseparable from the message and disconnected from its usual context. This article analyzes the effects of digital visuals and technology in theater on viewer perception. It looks at how images can trigger specific emotions and the influence of immersive, virtual, and interactive content on consciousness and physical responses. Images serve as stimuli that engage the mind, linking psychological reality with sensory and intellectual experiences. Viewing these images helps people access various emotions, as the brain combines them with past experiences and emotional patterns. Research shows that emotionally charged images activate the limbic system and prefrontal cortex in the brain. The potential for performing arts to evoke strong emotional responses through digital elements leads to profound experiences that go beyond time and space. Ultimately, images are potent tools that shape sensory and mental experiences in theater and art.

## **Parole chiave/Key Words**

*Contenuto visivo digitale, Percezione, Emozione, Spazio Virtuale, Spettatore.*

*Digital Visual content, Perception, Emotion, Virtual space, Viewer*

**DOI: 10.54103/connessioni/28701**

Mahnaz Esmaeili

Connessioni Remote n. 9 - 2025

109

## 1. Introduction

Sociality and technology are two foundational elements in the evolution of human beings. Communication and social connection have changed significantly in the digital era. The language of written communication is shifting toward visual language because «[...] the human brain was not naturally made to read; writing is a human invention and does not belong to our genetic makeup,» says Marianne Wolf, a neuroscientist and professor at Tufts University in Massachusetts, following her studies which suggest that different alphabets may even shape brains differently. This leads us to consider the particularly significant impact that written communication has had on the organization of thought and, consequently, on society as a whole over the centuries (Sanavio, 2011).

Visual communication has become a dominant mode of exchanging information in the digital era, with images often conveying complex concepts more effectively than text alone (Lester, 2014). Artistic expression is not only about emotions but also about meaning and structure. The artist uses forms, colors, and compositions to communicate ideas and feelings, creating a work that goes beyond the simple representation of reality (Arnheim, 1974). Arnheim argues that visual perception is not a passive process but a dynamic activity in which perceptual forces play a fundamental role. These forces, which have magnitude and direction, are intrinsic to any perception and influence how we see equilibrium, form, space, light, color, movement, and dynamics.

However, the current evolution of audience perception is determined by changes in the creation of digital visual content. These technologies serve to shape a new visual perception of digital images and the visual language of virtual environments created through technology. Therefore, the problem to be studied is how visual content in digital theater, as well as its key visual and interactive elements, affect the viewer's perception process and their interaction with the performance. As a consequence, accurate virtual environments are fundamental in the era of visual information overload in which we live. The visual language in digital theater shapes the environment where interaction between the performance and the audience takes place. As a result, in the context of rapidly developing digital technologies, virtual and augmented reality, the study of digital visual language is both relevant and essential, as it will reveal the role of modern technologies and tools in enhancing the actor's experience and interaction with the audience.

The impact of images on the human brain and the visual perception of the viewer is a field of study that combines neuroscience, psychology, and art, exploring how visual content influ-

ences both the body and the emotions and cognitive processes of the viewer. The attempt to create a mental/imaginary/psychological space in theater during the Electronic Era has led to the development of languages deeply rooted in technology, sometimes rendering them inseparable from the message, and often decontextualizing them from their "natural" habitats.

One of the most active fields in experimental psychology is the impact of virtual environments on human emotions through digital visual content. Research has shown that images/videos and digital techniques used to create virtual environment content can evoke emotions (Riva et al., 2007). Riva emphasizes that virtual environments can provoke strong emotional reactions, making them powerful tools for both clinical and artistic applications.

Virtual environments are powerful instruments for discovering hidden emotions and provoking sensations. Studies by psychology researchers have shown that «the immersive qualities of VR promote a sense of presence in virtual environments, making it useful for clinical applications, particularly in the treatment of anxiety disorders.» Digital technologies such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) are transforming the performing arts by creating new forms of interaction and audience engagement (Dixon, 2007).

The primary goal of this study will focus on the impact on the viewer's perception of visual content in different digital virtual environments (immersive, VR, AR) within the context of digital theater. It will also examine the influence of modern digital technologies on creating an effective media-based stage space and identify the most effective technologies that stimulate audience engagement.

## 2. Mental Images

«Human kind cannot bear too much reality».

This famous quote by T.S. Eliot reflects on the idea that reality, with its harshness and complexity, can be difficult to face for the individual. The search for escape, whether through art, fantasy, or spirituality, can be a way to alleviate the burden of reality. Nigel Spivey, in his insightful book *How Art Made the World*, speculates on the concept of "peak shift". It is a concept derived from research on both human and animal behavior. A neurological principle, peak shift suggests that we need exaggerations to make our lives more interesting. Spivey asks, «Is it possible that a primordial instinct explains why humans love creating unrealistic images?» (Genn, 2007).



In other words, the effect of peak shift in pattern recognition and human aesthetic preferences means that when an artist emphasizes certain features of a face or shape, said features are exaggerated, making the final result appear more marked than the original form. This concept directly connects to Allan Paivio's dual-coding theory, which explores how mental images and language interact in our cognition. Paivio's studies (1971) are based on the consideration of images as a feature that can accompany all stimuli in different ways (Caratozzolo, 2010).

In Paivio's dual-coding theory, he proposes giving equal weight to both verbal and non-verbal processes. In his book *Mental Representations*, Paivio asserts: «Human cognition is unique in that it has become specialized to simultaneously deal with language and with non-verbal objects and events. Furthermore, the language system is peculiar because it directly deals with linguistic input and output (in the form of speech or writing), while at the same time serving as a symbolic function concerning non-verbal objects, events, and behaviors. Every representational theory must accommodate this dual function» (Paivio, 1990, p. 53). Paivio describes two cognitive subsystems: one specialized in non-verbal objects/events (images), and one specialized in language. These systems are driven by two units called "imagens" (containing information for generating images) and "logogens" (containing information for the sequential expression of words) (Paivio, 1990, p. 59).

According to Dr. Caratozzolo, mental images take the form of either pictorial representations or verbal representations. Pictorial representations involve an image that is partially analogous to the world it represents. «[...] They show concrete attributes (e.g., shape and size) that are similar to the characteristics and spatial properties of the object in the world they represent; they convey all the attributes and characteristics of the represented object simultaneously» (Caratozzolo, 2010).

In contrast, verbal representations «are symbolic representations because they have an arbitrary relationship to the referent. Words capture abstract and categorical information. Typically, they convey information sequentially. Neither form can represent all the qualities belonging to the represented object. Images and words represent relationships in different ways» (Caratozzolo, 2010).

Mental images can represent «things that have never been experienced before through the senses, things that do not even exist, and various forms of mental images corresponding to different senses: Visual, Auditory, Tactile, and Gustatory» (Caratozzolo, 2010).

Mental images can create various categories for valuing images and words. Caratozzolo divides them into two parts: Words with high image value tend to be concrete, while words with low image value tend to be abstract (Infante, 1999).

By “concrete,” Caratozzolo refers to words that relate to tangible objects/people/places (e.g., book, father, university). “Abstract” refers to words that cannot be experienced through the senses. Abstract words have a very high potential for imagery (e.g., pain, love).

The studies cited in this section offer a fascinating perspective on how art and mental images can serve as tools for dealing with the complexity of reality. Through exaggeration, pictorial and verbal representation, and the use of new technologies, we can reconstruct and reinterpret the world around us, thereby finding a way to lighten the weight of reality, as suggested by T.S. Eliot.

By applying Caratozzolo's research to the world of performing arts, one can better understand the “motivations” behind the mental reconstruction of dramaturgical texts through new media. The simulation of a concrete or abstract subject through sensory images more effectively captures the audience's attention in order to convey a deeper sensation. Psychological/mental reconstruction through new technologies can develop in various ways, from virtual scene projections to interactive costumes/body tracking/mapping. This shift in visual communication has significant implications for human perception, as demonstrated by neuroscientific studies.

### **3. Neurosciences and Digital Communication: The Psychological Impact of Images on the Human Mind**

Neurosciences applied to digital communication are based on measuring users' brain and physical responses when interacting with content. For example, when we watch an emotional video, the amygdale, responsible for emotions, is activated, or the prefrontal cortex during decision-making processes. The amygdale plays a key role in the enhanced processing of emotional stimuli. The amygdale modulates emotional information in a way similar to how attention influences visual processing. Additionally, brain regions outside the traditional limbic system, like the orbit frontal cortex (OFC), also contribute to emotional processing (Pessoa, 2008).

Tools such as eye tracking detect which visual elements capture our attention, while biometric data can reveal crucial information about how a viewer reacts to a specific message, image, or video. Thanks to these advanced technologies, it is possible to predict how the human brain will process content with a great deal of precision, and therefore to optimize the content

we make in light of this information in order to maximize its impact. Advanced eye-tracking technologies enable precise predictions about how the brain processes visual content, allowing marketers to optimize designs for maximum impact. The methodology is valuable for reducing visual clutter and ensuring key messages are noticed (Wedel & Pieters, 2008, p. 11).

One of the most interesting aspects of applied neuroscience in digital communication is the ability to analyze various cognitive processes and user behaviors. These include emotion, attention, memory, and perception, which are fundamental for understanding how content is perceived. By analyzing how people visually perceive content, we can determine what captures their attention and which elements generate a positive or negative emotional response. The power of environments in inducing emotions in humans has been widely studied in experimental psychology by using exposure to photographs or real-life situations. Moreover, numerous studies have shown the ability of films and image techniques to evoke emotions «[...] Currently considered one of the most powerful tools for experimentally investigating the effect of environments on emotion induction in humans» (Talamo et al., 2024).

### *3.1. Impact of Images on Emotions and Memory*

Images influence emotions more quickly and powerfully than words. Some studies suggest that there are separate neural networks for processing «visual and verbal emotional representations» (Feng, Gu, Li, Wang, Zhang, Luo, W., & Eickhoff, S. B., 2021) and that visual stimuli are processed faster by the brain than words are (Azizian, Watson, Parvaz & Squires, 2006; Walker, Ciralo, Dewald, & Sinnett, S., 2017). When we "see" an image, it's not just the visual cortex that is involved; the brain region responsible for emotional processing is also activated. The amygdala, for example, is «considered the region of greatest interest in the brain when considering the impact of visual images on fear, anxiety, and pain» (Nanda, Zhu & Jansen, B. H., 2012).

Moreover, images can trigger physiological reactions, such as an increased heart rate and blood pressure, sweaty palms, or even stomach aches (Bernat, Patrick, Benning & Tellegen, 2006). Many studies have found that negative visual stimuli, such as those showing violence or fear, elicit a stronger emotional response compared to positive examples, such as joy or love (Feng, Gu, Li, Wang, Zhang, Luo & Eickhoff, S. B., 2021).

As mentioned, images tend to engage both visual and verbal channels in the brain's encoding process (so-called «dual-coding»), which increases the ease of recall (Paivio, 1990).

Compared to text, images have more unique and distinctive visual characteristics (distinctiveness model) (Mintzer & Snodgrass, 1999). Additionally, images seem to evoke stronger emotional responses and greater engagement (Yadav, Phillips, Lundeborg, Koehler, Hilden & Dirkin, 2011), which, in turn, seems to enhance memory (Sharot, Delgado, & Phelps, 2004).

### *3.2. Lisa Feldman Barrett's Theory of Constructed Emotions*

The science of emotions is in the midst of a revolution comparable to that of the discovery of relativity in physics or natural selection in biology—and this paradigm shift has immense implications for all of us. Leading this revolution is the Theory of Constructed Emotions proposed by Lisa Feldman Barrett, which offers a new perspective on the nature of emotions based on a computational and neuroscientific approach. According to this theory, emotions are not innate entities with specific neural bases; rather, they are constructed by the brain through active inference and categorization processes based on past experiences and situational contexts (Barrett, 2017, p. 31).

By applying Barrett's theory to the creation of digital visual content in performing arts, we can understand how digital images might influence the emotional perception of the viewer. Through categorization processes, active inference, and multisensory integration, digital images become powerful tools for constructing complex emotions, amplifying the impact of artistic performances. The theory highlights the fundamental role of cultural fabric in constructing emotions. In digital theater, digital images can be used to convey specific cultural meanings, influencing the emotional perception of the audience based on their cultural background.

After this brief exploration of how images influence emotions, we may consider how these dynamics apply in digital contexts.

### *3.3. Impact of Images in Digital and Social Contexts*

Undoubtedly, the impact of images on the perception of the 'connected' audience in virtual and social environments, such as social networks, is one of the main issues studied by scholars in the field of psychology. Martina Korte, in her article *The Impact of the Digital Revolution on the Human Brain and Behavior: Where Do We Stand?* discusses a study exploring how the use of electronic media, such as audio, images, and animations, affects the

development of reading skills in children. Using fMRI, the study examined brain activity while listening to stories in different formats.

The results show that, compared to audio, the use of images and animations reduces the effort on the linguistic network and increases connectivity between the visual, cerebellar, and default networks, suggesting that the use of images facilitates comprehension without overloading the linguistic system. This has implications for new readers and individuals with reading difficulties.

### **3.4. Art and the Neurosciences**

The essay entitled *Art and the Mind*, written by Semir Zeki and published in the Journal of Consciousness Studies in January 1999, examines the link between artistic expression and neuroscience, focusing on how the brain interprets visual information. Zeki highlights studies conducted by Salomon Henschen, which revealed a direct connection between the retina and a specific area of the brain's cortex, known as the primary visual cortex (V1). This new discovery challenges the claim that the entire cortex is involved in processing visual input and opens up the debate on the division between localized and distributed processing of visual information in the human brain.

The parietal lobe, and specifically V1, plays a fundamental role in processing visual information from birth. Zeki also discusses concepts such as “visual blindness” and agnosia, emphasizing the important role of V1 in these processes. Despite continuous changes in sensory information, the brain is capable of categorizing objects and surfaces, maintaining an accurate perception of the visual world.

In summary, neuroscience offers powerful tools to understand and optimize digital communication. From measuring emotional responses to applying the Theory of Constructed Emotions, these insights allow us to create content that not only captures the viewer's attention but also evokes deep and lasting emotions.

## **4. Virtual Space, Immersive Scene**

The Technology Acceptance Model (TAM), first proposed by Fred Davis in 1989, posits that two primary factors influence an individual's intention to use a new technology: perceived usefulness and perceived ease of use (Roe, 2024).

As the 20th-century media theorist McLuhan suggested: «A new communication technology – whether printing, radio, cinema, television, or social media – not only transports but translates

and transforms the sender, the receiver, and the message. Changing the medium means changing the message – the signs, symbols, and meanings it conveys, as well as the co-creative relationships between the author, actor, and audience that contribute to the creation of meaning» (treccani.it).

Technological innovations, beyond modifying communication, transform the user's experiences, influencing technology adoption. Recent studies explore how the shift from physical to digital media changes how people interact with new technologies. With physical media, the audience was a homogeneous collective, but with digital media, individuals «people» have fluid roles (producers, consumers, critics) and interact in more complex ways (Lievrouw & Livingstone, 2006, p. 11).

Virtual reality is not just a new medium, but a true experiential space in which the user is no longer an external observer of content, but is physically and psychologically immersed within it, redefining the boundaries between the real and the virtual (Slater & Sanchez-Vives, 2016, p. 1). With traditional media, the user was a passive receiver, whereas with digital media (and even more so with VR and immersive media), the user becomes an active participant.

The ability to simulate abstract environments that are difficult to represent in the physical world has allowed artists to create imaginary spaces through the immersive nature of VR, which promotes a sense of presence within a virtual world, where the audience, in a world far from lived reality, discovers unexpected emotions. «[...] To this end, significant progress has been made with the development of Virtual Reality (VR), currently considered one of the most powerful tools for experimentally investigating the effect of environments on the elicitation of emotions in humans» (Faita et al., 2016 in Talamo et al., 2024).

#### *4.1. Experimental Installations and Emotional Interaction*

Mirror Ritual is an interactive installation that explores the co-construction of emotions between humans and machines, challenging traditional paradigms of emotion recognition (ER). Based on Lisa Feldman Barrett's Theory of Constructed Emotions (TCE), the work uses a combination of ER techniques and poetry generation to engage the viewer in a critical reflection on their emotional state. Through a real-time affective interface, the mirror generates unique poems based on the perceived emotional state of the person, encouraging them to contextualize and give personal meaning to the words.



This process not only regulates emotions but contributes to building the personal narratives that form human identity. The installation, which uses a convolutional neural network (CNN) for emotion recognition and the GPT-2 model for text generation, is designed to be integrated into daily life, promoting deep and tangible emotional experience. Mirror Ritual represents an alternative to surveillance-based Affective Computing systems, shifting focus towards a more subjective and meaningful interaction between humans and machines. Following Picard's vision of affective computing as a tool to «recognize, interpret, and respond to human emotions in meaningful ways» (Picard, 1997, p. 267), Mirror Ritual shifts the focus from surveillance to collaboration, transforming emotional data into a reflective and poetic dialogue.

Stringesthesia is a paradigm of interactive and improvised musical performance that explores the dynamics of trust between the artist and the audience. Using functional near-infrared spectroscopy (fNIRS), a non-invasive neuroimaging system, the artist's level of trust is measured in real time and displayed during the performance. This data influences audience participation: when trust is high, the audience gains more control over the performance (e.g., playing instruments or selecting chords), while when trust is low, the artist retains greater control. Audience members, through comments, described the sensation of being connected and the emotion of involvement. «[...] I feel so inspired to improvise with anything [...] It really was a cool, engaging, multisensory experience» (Hopkins et al., 2023, p. 6).

#### *4.2. AI and the New Aesthetics of Art*

Hees, Grootswagers, Quek, and Varlet (2024), in their work *Human Perception of Art in the Age of Artificial Intelligence*, point out that AI-generated art has reached a level of sophistication that challenges the traditional perception of human art. With the continuous progress of technology, it is urgent to further explore how AI will influence creativity and artistic appreciation, as well as the social and cultural implications of this transformation.

The article explores how people perceive and appreciate AI-generated art compared to that created by human artists. The study focuses on the use of DALL·E 2, an advanced AI image-generation tool, to create artworks that are then compared with human-made works in terms of preference and discrimination ability.

Interactive installations, immersive performances, and the use of AI-generated art are witnesses to a crucial shift in artistic communication. They are not simply tools but true catalysts for

transformation in how we perceive, create, and relate to art and emotions. VR, AI, and advanced technologies are redefining the viewer's experience, transforming them from passive recipients to active co-authors. The works discussed in this section of the article demonstrate that technology is no longer just a medium, but a partner in dialogue in the construction of meaning.

## **5. Digital Theater and Immersive Performance: Reflections on New Aesthetic and Interactive Paradigms**

Digital technologies have destabilized traditional notions of «presence» by blurring the distinctions between the real and the virtual, and between live and mediated performances. The interaction between physical and virtual spaces in performance creates a new aesthetic paradigm, in which the viewer's perception of presence is continuously negotiated. Digital performance does not replace live performance but creates a third space of hybrid experience (Dixon, 2007).

As technology advances and changes at a rapid and seemingly impossible pace, integration becomes more a matter of balance and strategy than of keeping up with trends. The new technologies being developed are not necessarily meant to replace traditional methods, but to enhance them. Maintaining a balance between tradition and artistic intention at the heart of the creative process allows technology to transform ideas into reality. In fact, we are living in an era of change, where we have the opportunity to define what theater means for our time. Digital components influence how we do theater: the creative process, the delivery of the final product, and even the audience's experience. Modern theater must find a balance that embraces current possibilities while honoring the traditions of this art form.

### ***5.1. New Catharsis***

Looking back at the history of theater, one of the main goals of the performing arts has often been emphasized: the impact a work has on the audience. Alberto Bentoglio, in his essay *Between Reason and Emotion: The Compromise of Theater* investigates the role of emotional impact throughout the history of theater. [...] The artistic-aesthetic pleasure derived from experiencing a performance is one of the ultimate goals of the theater. The article discusses the 20th-century avant-garde movements, which sought to shake the audience through intense and often unpleasant emotions, breaking with traditional conventions and seeking total audience involvement.

[...] Aaron Hill, in his *Works*, argues that it is the elements that the audience perceives as being closest to their own daily reality that most move and engage them. In conclusion, Bentoglio reiterates that theater is a compromise between reason and emotion, between the representation of reality and poetic abstraction, continuously evolving in its attempt to emotionally move the audience (Bentoglio, 2006).

In digital theater, the old debates about what the purpose of theater should be, and what one's preferences should be, seem to lose their importance. Instead, the focus has shifted to the activity that is made possible: the practice of searching for a space where emotional union no longer originates only through intellect but enters through the body, another interface between the inner world and the version of it augmented by technology. Immersive scenography in digital theater needs to create an environment where the human can have the opportunity to be more involved, united, and connected, perhaps through sensory and interactive enhancement that fosters emotional union.

Multimedia theater has a long history of its own. Some scholars trace its origins to early 20th-century image-based theater, which prioritized images over dramatic form, relying on the idea of visual composition as a creative principle inspired by Cage's composition theory; this can be seen in the works of Robert Wilson and Lee Breuer (Klich & Scheer, 2012, p. 40). Other scholars trace its origins to the 1980s when a group of artists rebelled against the performance art (which was the dominant genre at the time) and turned to theater in search of elaborate visual, auditory, temporal, and spatial structures (Berghaus, 2005).

## *5.2. Immersive Images*

The use of computer graphics in the set design of a musical performance is by far the most common technique in theater. Today, technologies are fully focused on creating visual images, so their use in the staging process is justified from the perspective of the universalization of show production: from an idea to a sketch or layout to set design solutions. Lev Manovich identifies directors who use space modeling software as either creators of «media art» or as «artist-programmers» (Manovich, 2001).

Digital technology is best understood as a set of technological innovations in interactive software that significantly expand the space of the theatrical stage within its inherent genre context. As a result of the influence of digital multimedia content, graphic, audiovisual (sound),

and visual information on the viewer, the emotional and cognitive aspects of perception are activated. In this context, digital technology creates a special form of theatrical art that combines classic theatrical principles and innovative expressions, with modern multimedia elements, thereby producing a new form of artistic expression and a unique aesthetic.

Media products, as a basis for creating deep symbolic content, enrich theatrical representation. These digital elements, fragments of the characters' lives, are transformed into a polysemantic space (rich in multiple meanings) that becomes the interactive context in which actors move and act. The digital multifacetedness of this space breaks and reinterprets apparently established views of the concept of drama. It is as though the set designer is painting with a computer, using pre-made samples, and expanding the possibilities of computer technologies.

Immersive theater breaks the fourth wall, placing the audience inside the narrative and transforming them from passive observers to participants (Machon, 2013). ) Immersive theater aims to fully immerse the audience in the world of the performance. Often, this involves a unique, adapted location (site-specific theater) and interactivity with the environment and performers (although I hasten to add that "interactive theater" is not synonymous with "immersive theater" (Edward Gibbons-Brown, 2011). Brown, in his essay, discusses an immersive experience in which the story effectively builds the connective tissue between the complex digital world and the real one, making the interaction something unexpected. The limits of human consciousness are contrasted with the unlimited vision of a god or a higher power.

Marvin Carlson, in his essay *Post dramatic Theater and Post dramatic Performance*, analyzes various theatrical works produced internationally that have made a fundamental mark in the context of immersive theater. Castorf was one of the first to use this technique, initially showing the audience off-stage actions live, and later, with improved technology, projecting these actions onto large screens above the stage and showing the creation of these images by bringing mobile handheld cameras on stage, allowing the audience to simultaneously see both the image and the process of capturing it. (Carlson, p.7) In Anglophone Theater, the term was brought to prominence by the British company Punch drunk, founded in 2000 with the specific goal of creating a new type of theater in which a manifold environment is created within which the audience is free to enter and exit at will. (Carlson, p.10) «A major European performance group, Signa, founded by performance artists from Austria and Sweden, has come much closer to realizing truly emancipated performances and even an authentic post-dramatic presentation,

in productions such as their Ruby Town Oracle». « [...] members of the audience were free to wander and interact freely with the performers, following or not following the story of the village, as they so chose». (Carlson, p.12) Indeed, immersive theater is widely considered to have reversed the traditional power relationship between the performer and the audience, putting the latter in control of the production.

### *5.3. Eyes, Ears, and Mind: How Technology Reshapes the Viewer's Perception*

Maurice Merleau-Ponty's philosophy emphasizes the role of the body in perception, a concept that can be applied to the viewer's experience during a live performance. The reference to Merleau-Ponty is crucial for understanding how the body is not just an object among others, but the primary tool through which we perceive and know the world. According to him, perception is not an abstract process, but an embodied act, tied to our physical presence in the world. In light of this view, theatrical experience is not a passive process, but a dynamic and integrated experience in which the viewer activates their body and reacts to what happens on stage, participating actively in the creation of meaning. In this context, the viewer is seen as a «being of perception and movement», whose body plays a fundamental role in sensory and perceptual experience. (Merleau-Ponty, 2003, p. 459).

Viewer of digital theater, in all its forms practiced in recent years (immersive, interactive, VR), find themselves in a hybrid space between live and virtual, rich in visual content. Immersive images enhance empathy and engagement, but at the same time, they risk overwhelming the systems of perception.

Wilcox (2010), points out that Birringer, in *Performance, Technology, & Science*, emphasizes the «contemporary techno sphere», where a new aesthetic emerges from the fusion of art and science. Birringer believes that the combination of the human and the digital makes it necessary to create "a critical context to analyze hybrid systems of organization.

The viewer is exposed to the greatest potential suggestiveness of images that has ever seen, which are now dynamic, interactive, evolving, and 'alive' in immersive image spaces.

The human brain is a complex organ, capable of processing vast amounts of sensory information in real time. Virtual reality and immersive performances aim to replicate this information in such a way as to create an immersive experience that the brain accepts as real. To achieve this goal, VR uses a combination of visual, auditory, and tactile stimuli. The synchroniza-

tion of these stimuli with the movements and expectations of the viewer is crucial to deceive the brain and make it "believe" that the virtual experience is authentic. (Giardini Digitali, 2024).

Gareth White, in his book *Audience Participation in Theater*, not only analyzes the phenomenon of audience participation, given the growing interest in contemporary forms of interactive and immersive theater, but also contributes to defining a new theoretical approach that explores how the rules of interaction might be written and structured to make the theatrical experience more dynamic and interactive. As Tomlin (2015) highlights, White describes how artists construct rules and conditions for audience involvement. White draws on several theories, including those of Erving Goffman and Pierre Bourdieu, to analyze how class, gender, age, and other cultural distinctions influence audience participation.

The emotion of the «live» experience lies in seeing a performative event unfolds, with all the risks that entails. Live performance is intrinsically interactive. The spontaneous exchange between performers and viewers, and between a group of sensitive performers, is an integral part of the appeal of theater as an art form, both in the more stylized genres of theater and in «realistic» theater. (Saltz, 2001, p. 109).

Media produce an emotional effect on the audience. Affective media are non-diegetic; they do not exist in the world of the character. The most familiar form is background music, which so characterized melodrama and is now ubiquitous in cinema. Although affective media are more often auditory, visual media can also be used for this purpose (Saltz, 2001, p. 126).

In conclusion, digital theater confirms itself as a crucial experimental field for investigating the evolution of human perception in the technological age. As demonstrated by neuroscientific studies and the latest performance theories, the challenge is not only technical, but philosophical: redefining the boundaries between the real and the virtual, between the body and the interface, between emotion and visual simulation. The future of performance will necessarily pass through an increasingly close collaboration between artists, scientists, and technologists, in a continuous dialogue between innovation and tradition. It is hoped that artists working in this field will give great attention to the creation of virtual space, alongside the technique, the creation of digital visual content and projection, as well as the visual value of immersive space, without neglecting applied technology.



## References

- Alpuim M., Ehrenberg K., *Why images are so powerful — and what matters when choosing them*, <https://www.bonn-institute.org> (accessed March 27 , 2025).
- Arnheim R., *Art and visual perception*, University of California Press, Berkeley 1974.
- Azizian A., Watson T. D., Parvaz M. A., Squires N. K., *Time course of processes underlying picture and word evaluation: An event-related potential approach*, *Brain Topography*, 18(3), 213–222, 2006.
- Barrett L. F., *How emotions are made: The secret life of the brain*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 2017.
- Becker-Carus C., Wendt M., *Allgemeine Psychologie: Eine Einführung*, Springer, Berlin 2017. quoted in: Alpuim, M., & Ehrenberg, K., *Why images are so powerful — and what matters when choosing them*, <https://www.bonn-institute.org/>
- Bentoglio A., *Tra ragione ed emozione: il compromesso del teatro*, Filosofia Unimi, 2006.
- Bernat E., Patrick C. J., Benning S. D., Tellegen A., *Effects of picture content and intensity on affective physiological response*, «Psychophysiology», 43(1), 93–103, 2006. Citato in: Alpuim, M., & Ehrenberg, K., *Why images are so powerful — and what matters when choosing them*, <https://www.bonn-institute.org/>
- Dixon S., *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, The MIT Press, Cambridge 2007.
- Eril A., *Regional integration and (trans)cultural memory*, «Asia Europa Journal», 8, 305-315, 2010.
- Faita C., et al., *The effect of emotional narrative virtual environments on user experience*, in Talamo et al. (eds.), *The Impact of Immersive Visualization on Engagement and Emotions Elicitation*, *AIJR Proceedings*, 136-150, 2016.
- Feng C., Gu R., Li T., Wang L., Zhang Z., Luo W., Eickhoff S. B., *Separate neural networks of implicit emotional processing between pictures and words: A coordinate-based meta-analysis of brain imaging studies*, «Neuroscience and Biobehavioral Reviews», 131, 331–344, 2021.
- Giardini Digitali, *La realtà virtuale: Un'interfaccia attiva con il nostro cervello*, Giardini Digitali, 2024, [https://www.giardinidigitali.it/la-realta-virtuale-uninterfaccia-attiva-con-il-nostro-cervello/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.giardinidigitali.it/la-realta-virtuale-uninterfaccia-attiva-con-il-nostro-cervello/?utm_source=chatgpt.com) (accessed March 20 , 2025).
- Hopkins T., Doherty E., Ofer N., Weng S. C. C., Gyory P., Tobin C., Hirshfield L., Do E. Y.-L., *Stringesthesia, Dynamically shifting musical agency between audience and performer based on trust in an interactive and improvised performance*, in *Proceedings of Audio Mostly (AM '23)*, 2023.
- Infante C., *La scena immateriale*, 1999, in <https://www.idra.it/cyberia/Scenalmm.htm> (accessed March 12, 2025).

- Korte M., *The impact of the digital revolution on human brain and behavior: Where do we stand?*, «Dialogues in Clinical Neuroscience», 22(2), 101-111, 2020.
- Kersten L., *A model solution: On the compatibility of predictive processing and embodied cognition*, «Mind and Machines», 33, 113–134, 2023.
- Lee J. Y., Care R. A., Della Santina L., Dunn F. A., *Impact of photoreceptor loss on retinal circuitry*, «Annual Review of Vision Science», 7, 105–128, 2021.
- Lester P. M., *Visual communication: Images with messages*, Cengage Learning, Boston 2014.
- Lievrouw L. A., Livingstone S., *Handbook of new media*, Sage Publications, London 2006.
- Machon J., *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Manovich L., *The language of new media*, MIT Press, Cambridge 2001.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.
- Mintzer M. Z., Snodgrass J. G., *The picture superiority effect: Support for the distinctiveness model*, «The American Journal of Psychology», 112(1), 113–146, 1999.
- Nanda U., Zhu X., Jansen B. H., *Image and emotion: from outcomes to brain behavior*, «HERD», 5(4), 40–59, 2012.
- Ousdal O. T., Andreassen O. A., Server A., Jensen J., *Increased amygdala and visual cortex activity and functional connectivity towards stimulus novelty is associated with state anxiety*, «PLOS One», 9(4), e96146, 2014.
- Paivio A., *Mental representations: A dual coding approach*, Oxford University Press, Oxford 1990.
- Pessoa L., *On the relationship between emotion and cognition*, «Nature Reviews Neuroscience», 9(2), 148–158, 2008.
- Picard R. W., *Affective computing*, MIT Press, Cambridge 1997.
- Potter M. C., Wyble B., Haggmann C. E., McCourt E. S., *Detecting meaning in RSVP at 13 ms per picture*, «Attention, Perception & Psychophysics», 76(2), 270–279, 2014.
- Rajcic N., McCormack J., *Mirror ritual: Human-machine co-construction of emotion*, in *Proceedings of the Fourteenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction (TEI '20)*, 2020.
- Riva G., *Virtual reality in psychotherapy: Review*, «CyberPsychology & Behavior», 8(3), 220-230, 2005.
- Riva G., et al., *NeuroVR: An open-source virtual reality platform for clinical psychology and behavioral neurosciences*, «Studies in Health Technology and Informatics», 125, 394–399, 2007.

- Roe R., *Come sfruttare il modello di accettazione della tecnologia per migliorare l'adozione della simulazione sanitaria*, 15 August 2024, in <https://www.healthysimulation.com/it/modello-di-accettazione-della-tecnologia-tam-simulazione-sanitaria/> (accessed March 28, 2025).
- Saltz D. Z., *Live media: Interactive technology and theatre*, «Theatre Topics», 11(2), 107-130, 2001.
- Sharot T., Delgado M. R., Phelps E. A., *How emotion enhances the feeling of remembering*, «Nature neuroscience», 7(12), 1376–1380, 2004.
- Slater M., Sanchez-Vives M. V., *Enhancing our lives with immersive virtual reality*, «Frontiers in Robotics and AI», 3, 74, 2016.
- Spivey N., *How art made the world*, Basic Books, New York 2006.
- Talamo et al., *The Impact of Immersive Visualization on Engagement and Emotions Elicitation*, in *AIJR Proceedings*, 136-150, 2024.
- Tomlin E., *Gareth White: Audience participation in theatre*, «Journal of Contemporary Drama in English», 3(1), 212-215, 2015.
- Van Hees J., Grootswagers T., Quek G. L., Varlet M., *Human perception of art in the age of artificial intelligence*, «Frontiers in Psychology», 15, 2025.
- Walker M., Ciraolo M., Dewald A., Sinnett S., *Differential processing for actively ignored pictures and words*, «PLOS One», 12(1), e0170520, 2017.
- Wedel M., Pieters R., *Eye tracking for visual marketing*, «Foundations and Trends in Marketing», 1(4), 231–320, 2008.
- Wilcox D. R., *Performance, technology, & science by Johannes Birringer*, «Theatre Research International», 35(2), 223–224, 2010.
- Yadav A., Phillips M. M., Lundeberg M. A., Koehler M. J., Hilden K., Dirkin K. H., *If a picture is worth a thousand words is video worth a million? Differences in affective and cognitive processing of video and text cases*, «Journal of Computing in Higher Education», 23, 15–37, 2011.
- Zeki S., *Inner vision: An exploration of art and the brain*, Oxford University Press, Oxford 1999.

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

**Mahnaz Esmaeili** è scenografa multimediale, ricercatrice e traduttrice. I suoi ambiti di interesse si collocano all'incrocio tra arti performative e tecnologie digitali applicate alla scena. È dottore di ricerca in Tecnologie digitali per la ricerca sullo spettacolo, titolo conseguito presso l'Università di Roma "La Sapienza", dove attualmente è docente a contratto. Nell'a.a. 2024/2025 tiene i corsi di Tecnologie digitali per la danza e il teatro presso la Facoltà di Lettere e Filosofia e Performance Design Studio presso la Facoltà di Architettura. È co-fondatrice e direttrice artistica di Mop-studio, laboratorio di ricerca e produzione artistica orientato all'esplorazione delle intersezioni tra spazio scenico, corpo e tecnologia. Con oltre vent'anni di esperienza, la sua pratica si concentra sulla scenografia digitale e sull'uso critico delle tecnologie immersive nei linguaggi performativi contemporanei. Ha curato la traduzione in lingua farsi di

testi specialistici, tra cui *Leggere una performance multimediale* di Anna Maria Monteverdi, e ha pubblicato contributi in Italia e in Iran. Tra le sue principali pubblicazioni si segnalano *La riscoperta del fuoco*, raccolta di saggi sull'opera di Robert Lepage (in farsi), e *La scena aumentata* (Italia), esito della propria ricerca dottorale. La sua attività si distingue per un approccio interdisciplinare che coniuga dimensione teorica e progettualità scenica, con particolare attenzione alla relazione tra estetica, tecnologia e processi percettivi nello spettacolo dal vivo.

**Mahnaz Esmaeili** is a multimedia scenographer, researcher, and translator. Her areas of interest lie at the intersection of performing arts and digital technologies applied to stage design. She holds a Ph.D. in Digital Technologies for Performance Research, awarded by Sapienza University of Rome, where she currently serves as a contract lecturer. In the academic year 2024/2025, she teaches Digital Technologies for Dance and Theater in the Faculty of Letters and Philosophy, and Performance Design Studio in the Faculty of Architecture. She is co-founder and artistic director of Mopstudio, a research and artistic production lab focused on exploring the intersections between stage space, the body, and technology. With over twenty years of experience, her practice is centered on digital scenography and the critical use of immersive technologies in contemporary performance languages. She has translated several specialized texts into Farsi, including *Leggere Uno spettacolo Multimediale* by Anna Maria Monteverdi, and has published scholarly contributions in both Italy and Iran. Among her main publications are *La Riscoperta del Fuoco*, a collection of essays on the work of Robert Lepage (in Farsi), and *La scena Aumentata* (Italy), based on her doctoral research. Her work is characterized by an interdisciplinary approach that integrates theoretical inquiry and stage design, with particular attention to the relationship between aesthetics, technology, and perceptual processes in live performance.

*Double-blind peer-reviewed article*

# ***Rabih Mroué. Una pratica tra teatro e arti visive***

Arianna Lasca

## ***Abstract***

La pratica di Rabih Mroué (1967, Beirut), utilizzando tecniche e media diversi, si pone all'intersezione tra arti visive e teatro, sfidando gli strumenti tradizionali di entrambi. Le opere dell'artista raggiungono il pubblico con una postura impegnata e la sua ricerca spesso prende abbrivio dalla storia recente del Medio Oriente e in particolare del Libano, con avvenimenti come la guerra civile tra il 1975 e il 1990 o il conflitto con Israele dal 1982. La rappresentazione della guerra e della morte hanno spesso un ruolo centrale nelle opere di Mroué. Affascinato dai meccanismi della comunicazione e della rappresentazione nel teatro, nel cinema, nella fotografia, ma anche nei mass media, nell'era di internet e dei social media, a emergere dalla sua ricerca sono spesso triangolazioni e cortocircuiti tra questi strumenti, il loro rapporto con narrazione istituzionale e contro-narrazione, la relazione tra realtà e finzione. Attraverso l'analisi di alcune sue opere, l'articolo intende rilevare l'attitudine di Mroué nell'offrire al pubblico riflessioni sempre acute, volte a evidenziare l'ambiguità delle immagini e dei meccanismi della comunicazione, a proporre spunti di riflessione, mai posizioni determinate. Ciò che l'artista intende stimolare con la sua opera sono infatti visioni critiche che non cerchino mai di ridurre la complessità.

Using different techniques and media, Rabih Mroué's (1967, Beirut) practice stands at the intersection of visual arts and theatre, challenging the traditional tools of both. The artist's works reach the audience with an engaged posture and his research often takes its cue from the recent history of the Middle East and in particular Lebanon, with events such as the civil war between 1975 and 1990 or the conflict with Israel since 1982. The representation of war and death often play a central role in Mroué's work. Fascinated by the mechanisms of communication and representation in theatre, cinema, photography, but also in mass media, in the age of the internet and social media, what often emerges from his research are triangulations and short-circuits between these instruments, their relationship with institutional narrative and counter-narrative, the relationship between reality and fiction. Through the analysis of some of his works, the article intends to detect Mroué's aptitude for offering the public reflections that are always acute, aimed at highlighting the ambiguity of images and the mechanisms of communication, and never determined positions. What the artist intends to stimulate with his work are in fact critical visions that never seek to reduce complexity.

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

*Teatro; Arte Contemporanea; Performance; Guerra; Rabih Mroué*

*Theatre; Contemporary Art; Performance; War; Rabih Mroué*

**DOI: 10.54103/connessioni/28773**

## 1. Introduzione

La pratica artistica di Rabih Mroué (1967, Beirut) si pone all'intersezione tra teatro e arti visive. Laureatosi in teatro all'Università Libanese di Beirut nel 1989, si è posto da subito nell'ambito sperimentale dell'avanguardia teatrale. In seguito, interessato a una ricerca transdisciplinare e autore di una pratica multimediale, Mroué si è affermato anche nel campo delle arti visive.

Tra le sue opere troviamo, oltre alle pièce teatrali, performance, installazioni, videoinstallazioni, talvolta con elementi musicali, fotografie, collage e disegni. Le performance vengono definite dall'artista stesso "*non academic lectures*"<sup>1</sup> e prendono la forma di trattazioni che a una prima vista, dal punto di vista dell'allestimento, parrebbero delle *lecture* accademiche: Mroué parla al pubblico, seduto a una cattedra con il suo portatile, alcuni fogli e una lampada da scrivania, e commenta alcuni materiali foto e video proiettati su uno schermo alle sue spalle; la trattazione però non si impone con carattere scientifico, solleva dubbi più che portare argomentazioni ed evidenze.

Affascinato dai meccanismi della comunicazione e della rappresentazione nel teatro, nel cinema, nella fotografia, ma anche nei mass media e in relazione ai nuovi strumenti dell'era di internet come i social media, a emergere dalla sua ricerca sono spesso triangolazioni e cortocircuiti tra questi elementi, il loro rapporto con la narrazione istituzionale e la contro-narrazione; tra realtà e finzione.

In particolare, considerando che la sua ricerca prende spesso abbrivio dalla realtà geopolitica del Medio Oriente e in particolare del Libano, con avvenimenti quali la guerra civile tra il 1975 e il 1990 o il conflitto con Israele dal 1982, indagare il rapporto tra media e rappresentazione della realtà significa interessarsi alla rappresentazione della guerra e della morte.

I suoi spettacoli sono contraddistinti da scelte non convenzionali rispetto agli elementi tradizionali del teatro, quali recitazione, trama, personaggi o linguaggio. Caratteristica peculiare delle pièce di Mroué è la presenza di immagini proiettate, fisse e in movimento, a costituire una scenografia che fa inestricabilmente parte della rappresentazione e che talvolta interagisce con la presenza scenica dell'attore. Sicuramente significativa per un primo approccio professionale con la camera, con i meccanismi della manipolazione delle immagini e con il linguaggio massmediale è stata l'esperienza lavorativa per l'emittente libanese Future Television, a partire dai primi anni Novanta. Ad ogni modo, la sua pratica, con la transmedialità che la contraddistingue, si può collocare sulla scia delle sperimentazioni che negli anni hanno messo in atto un'ibridazione tra



teatro e nuovi media. Si pensi alle prime scenografie proiettate sul finire dell'Ottocento, alle sperimentazioni del periodo delle avanguardie, come quelle di Piscator (Pizzo, 2018), alla portata innovativa e multimediale delle esperienze della postavanguardia, da citare a titolo esemplificativo gli spettacoli Fluxus, per arrivare, dalla metà degli anni Settanta in poi, alle esperienze che sempre di più hanno visto un'accelerazione nell'assimilazione dei nuovi media nella sintassi del teatro (Ponte di Pino, 2011), un punto di riferimento per queste sperimentazioni contemporanee è per esempio William Kentridge, particolarmente interessante in relazione al lavoro di Rabih Mroué anche per la sua interdisciplinarietà tra arte e teatro.

Si tratta di un modo nuovo di fare teatro in cui, come sostiene Valentina Valentini: «la multimedialità è struttura costruttiva, nel senso che i loro spettacoli si collocano naturalmente in modo trasversale a diversi linguaggi» (Valentini, 2021, p. 75).

Rabih Mroué non solo è interessato alle potenzialità espressive dei diversi media, ma spesso dalle sue opere emergono riflessioni rispetto all'utilizzo stesso delle tecnologie, e talvolta sono addirittura materiali mediali a costituire il punto di partenza, anche a livello contenutistico, delle sue pièce o delle sue performance. Una delle caratteristiche del lavoro dell'artista è infatti l'utilizzo di immagini d'archivio e spesso è proprio a partire da un determinato ritrovamento che nasce l'idea di un'opera.

Non produrre nuove immagini e utilizzarne di già esistenti è una scelta precisa, che corrisponde a una sua posizione rispetto all'enorme mole di fotografie e video che, a partire dal XIX secolo con l'introduzione di tecnologie per l'automatizzazione della riproduzione, quotidianamente cresce (Manovich, 2002) e si diffonde nella nostra esistenza attraverso i nuovi media digitali (Berlangieri, 2021). In questo senso vale la sua affermazione: «Considerando il flusso continuo di immagini che vengono create in ogni momento e che ogni giorno ci raggiungono, solitamente preferisco non crearne di nuove, non aggiungere altro materiale»<sup>2</sup>.

Si può considerare esemplificativo della sua spinta sperimentale *Looking for a Missing Employee* (2003), spettacolo incentrato sul caso di scomparsa di un impiegato del Ministero delle Finanze libanese. Qui l'artista interpreta la parte del detective e analizza il caso ripercorrendo le notizie date dalla stampa. La rappresentazione è giocata sui rimandi tra due scomparse: quella del protagonista e quella dell'attore; oltre che quella delle migliaia<sup>3</sup> di cittadini libanesi che sono scomparsi durante la guerra civile. L'assenza dell'attore è fisica e di-

pende dal fatto che Mroué si trova a recitare seduto tra il pubblico, mentre la sua interpretazione viene registrata e proiettata sul palco.



**Fig. 01. Rabih Mroué, *Looking for a Missing Employee*, 2003.**

Foto: Courtesy l'artista e Sfeir-Semler Gallery Beirut/Hamburg.

Il binomio presenza-assenza è paradossale, ma la presenza scenica di Mroué resta centrale. La sparizione del corpo, dell'attore e del protagonista, è al tempo stesso soggetto e oggetto della pièce.

La scelta artistica si situa in quel passaggio fondamentale, di natura epistemologica, che caratterizza la pratica teatrale contemporanea in dialogo con il digitale e di cui parla, tra gli altri, Enrico Pitozzi: «La scena attuale vive un passaggio importante [...] che ridefinisce il ruolo del performer e dilata la nozione di presenza» (Pitozzi, 2021, p. 107); oltre sicuramente a esprimere l'interesse per i meccanismi del sistema mediale. Innanzitutto, seguire il percorso giornalistico su un caso specifico evidenzia le scelte della stampa, le strutture sottese al sistema massmediale. Inoltre, il mezzo televisivo entra a far parte dell'esperienza teatrale, anche se la fruibilità tipica della televisione è ribaltata: per vedere una rappresentazione su uno schermo il pubblico ha dovuto raggiungere una sede diversa dal proprio comodo salotto di casa.

La presenza di immagini proiettate contraddistingue le *non academic lecture* dell'artista, che costituiscono l'esito di numerosi progetti e che attingono tanto dal teatro, con la creazione di una messinscena dotata di drammaturgia, scenografia e prova attoriale, quanto dalla videoarte. In questi interventi Mroué, seduto a una scrivania di fronte al pubblico, commenta le immagini che

proietta alle sue spalle. L'elemento teatrale è evidente, ma la *non academic lecture* è una tipologia più agile, libera, perché può essere messa in scena in spazi espositivi dedicati all'arte, o in qualsiasi altro luogo, purché dotato di un proiettore, di un tavolo, di una sedia e di un microfono.

Nelle *lecture* Mroué tratta di tematiche di ampia portata, urgenti sia dal punto di vista geopolitico, sia dal punto di vista personale. Tale tipologia di opera, che tende a unire immagini d'archivio e commento, sembra derivare dalla necessità dell'artista di proporre riflessioni e interrogativi a sé stesso oltre che all'attenzione del pubblico.

Per quanto riguarda i contesti espositivi la *non academic lecture* appartiene al mondo delle arti visive più che del teatro e il risultato è una diversa posizione dell'artista rispetto alla platea, che non si trova più su un palco rialzato ma fisicamente vicino al pubblico. Inoltre, le *lecture* non si concludono con la chiusura del sipario: una volta riaccese le luci Mroué è ancora di fronte al suo pubblico. Tali elementi contribuiscono a invitare quest'ultimo a un dialogo con l'artista. Un riscontro in questo senso si può trovare nelle parole di Mroué stesso:

Immagino che la nascita della lezione-spettacolo sia nata dall'esigenza di discussione e dibattito per capire cosa ci era successo. La forma semplice della lezione-spettacolo è nata dalla nostra esigenza e forse dalle rovine di Beirut e naturalmente dall'accesso dibattito sulla ricostruzione di Beirut!<sup>4</sup>.

Rabih Mroué parla di dibattito. È infatti interessante sottolineare che la speciale attitudine dell'artista sta proprio nell'offrire al pubblico riflessioni sempre acute, che giocano sull'ambiguità, che si pongono quali stimoli a scardinare qualsivoglia posizione determinata. L'artista intende così incoraggiare visioni critiche che non cercano mai di ridurre la complessità.

Theatre is the ideal medium to expose uneasy and complex matters and plunge into them. It is the place where questions are asked, without reaching conclusions. In some ways, theatre could be similar to courts, where trials take place in front of an audience; but with one important difference being that the theatre, at least in principle, does not issue any judgments in favour of this or that party. It is a place where ideas are formulated. Theatre is not a spokesperson for this or that side, regardless of its situation and even if it is a victim. The simplification of complex matters by reducing them to a mere dichotomy of executioner/victim is nothing but a cancellation of the idea of theatre. Theatre stresses differences rather than similarities; it stresses confrontation rather than agreement. It is a place for uncertainty, a place for the struggle of ideas; it is a space for open debate concerning an unresolved issue, in the presence of an alert audience, which is listening to the different voices and the conflicts between the characters (Mroué, 2020, p. 198).

Il fatto che il teatro venga inteso come luogo di incertezza e di lotta di idee risulta evidente dalla pièce *How Nancy Wished That Everything Was an April Fool's Joke* (2007), realizzata insieme a Fadi Toufiq<sup>5</sup>, incentrata sulla guerra civile libanese. Il titolo fa riferimento allo scoppio della guerra nell'aprile del 1975. Il punto di vista è quello di alcuni cittadini libanesi, coinvolti a vario titolo nella guerra civile e riconducibili a differenti fazioni, interpretati da Ziad Antar<sup>6</sup>, Hatem Imam<sup>7</sup>, Lina Saneh<sup>8</sup> e Mroué stesso. I racconti si alternano e coprono il periodo dallo scoppio della guerra civile al gennaio 2007. La scenografia di Samar Maakaron<sup>9</sup>, strutturata sulla proiezione di immagini identificative dei personaggi, sul modello delle fototessere alle quali talvolta sono aggiunti sfondi o brevi righe di testo, permette di collocare politicamente i personaggi interpretati dai quattro attori, accompagnandone il racconto. L'opera consiste in una serie di monologhi: gli attori sono seduti uno a fianco all'altro su un divano e a turno si rivolgono al pubblico, senza interagire tra loro.

Idee e prospettive diverse si alternano nell'avvicinarsi dei racconti, ma anche all'interno dei racconti stessi; la difficoltà di orientamento dello spettatore è cercata, volta a suggerire la necessaria complessità interpretativa di vicende come la guerra civile libanese, nel caotico susseguirsi di eventi, nell'intreccio di fattori e interessi, interni ed esterni al paese. La regia non prende e non suggerisce una posizione, non tratteggia profili distinguendo vittime e carnefici.



**Fig. 02.** Rabih Mroué, *How Nancy Wished That Everything Was an April Fool's Joke*, 2007.  
Performance al Masrah al-Madina, 30 agosto.  
Foto: Courtesy Houssam Mchaïemch.

Mroué ha studiato alcuni espedienti che consentano alle sue opere di porsi come impulso a un pensiero critico: escamotage che sfruttano il linguaggio stesso della rappresentazione, al fine di creare distacco emotivo nel pubblico, ma evitando di cadere nell'iper-intellettualismo. Tra gli altri, l'insinuazione del dubbio, a partire da un continuo passaggio tra realtà e finzione, la ripetizione, l'ironia. L'obiettivo è evitare che, trattando tematiche dure come la guerra e la morte, il pubblico possa essere travolto dalle emozioni. Sentimenti forti quali rabbia, disprezzo, sdegno, scoramento, possono rivelarsi poco costruttivi ai fini di una riflessione critica e lucida su un determinato argomento. Inoltre, con i suoi espedienti l'artista incoraggia il pubblico ad assumere una postura indipendente, critica, che non si affidi neanche alla sua visione.

Le tecniche che Rabih utilizza per far sì che il pubblico prenda distanza rispetto all'opera spesso disubbidiscono alla tradizionale demarcazione tra palco e pubblico, sovente quest'ultimo viene incalzato: «It is a very Brechtian method, in a way, to break the narrative, to disrupt the fiction" [...] "It is a very classical approach to avoid identification with what is happening on stage, to step out of the frame, and to emancipate the audience» (Mroué, 2020, pp. 60-61).

## **2. Il dubbio, tra realtà e finzione**

Tra questi espedienti troviamo anzitutto l'insinuazione del dubbio e un esempio si può desumere dallo spettacolo già citato poco sopra, *How Nancy Wished That Everything Was an April Fool's Joke*. Il fatto che durante la narrazione i personaggi continuino a morire, per poi tornare in vita, insinua un dubbio rispetto alla verosimiglianza dei quattro racconti, nonostante esistano in effetti degli elementi tratti dalla realtà, nonostante tutta la pièce sia dedicata al fatto storico della guerra civile libanese. All'uditore spetta dunque il compito di individuare gli elementi di interesse, veri o non veri, o reali in quanto parte di una reale rappresentazione, sulla base di un proprio ragionamento, che non parte da alcuna realtà data per assodata.

Il fatto stesso che l'artista legga da un foglio durante le sue non academic lectures da un lato le pone al di fuori della rappresentazione, ma dall'altro suggerisce qualcosa di costruito; l'artista ama creare questi cortocircuiti giocati sul linguaggio teatrale, che conosce e padroneggia alla perfezione.

Un escamotage che fa sì che il pubblico prenda distanza dalla rappresentazione (Samman, 2020) consiste quindi in continui rimandi tra realtà e finzione. Mroué può esordire nel bel mezzo di una lecture con frasi come: "No, non è vero. Sto mentendo", o "Forse sto mentendo".



Un altro esempio si trova in *Three Posters* (2000-2004), una performance teatrale che Mroué ha realizzato insieme all'autore Elias Khoury<sup>10</sup> e che, anche in questo caso, prevede la proiezione di immagini nella scena. Il progetto nasce dal ritrovamento di alcuni video d'archivio risalenti al 1982 nelle raccolte del Partito Comunista Libanese, contenenti le testimonianze di coloro che durante la guerra civile compirono operazioni suicide per la causa del Fronte Nazionale di Resistenza contro l'occupazione israeliana. Si trattava di rappresentanti dei partiti laici del Paese, nella maggior parte dei casi del partito comunista. I video consistono nella registrazione delle ultime dichiarazioni di questi attivisti prima della missione, quindi della loro morte, in cui spiegano chi sono e il motivo delle loro azioni. Il loro interlocutore è la popolazione libanese, tali video venivano infatti trasmessi sul canale della tv nazionale in orario serale.

Nella performance teatrale vengono messi in dialogo diversi elementi, suddivisi in tre capitoli: il primo propone la testimonianza del martire Khaled Rahhal, figura fittizia interpretata da Mroué. Dapprima l'attore non è visibile al pubblico e la sua recitazione viene proiettata sullo schermo che si trova sul palco, come se si trattasse di una delle registrazioni originali. Poi però Mroué si svela e l'"io" personaggio e l'"io" attore si sdoppiano.

Nel secondo viene proiettata una delle video testimonianze originali, quella di Jamal El Sati, martire del Partito Comunista Libanese che nel 1982 scelse il sacrificio per la libertà del suo paese. La connessione tra questo filmato e il teatro è particolarmente forte: il martire aveva registrato tre versioni della propria testimonianza, aveva dunque provato più volte la sua ultima dichiarazione, come a interpretare una rappresentazione.

Infine, il terzo capitolo consiste nella riproduzione di un'intervista fatta da Mroué e Khoury a Elias Attallah, ex politico del Partito Comunista Libanese coinvolto nelle operazioni suicide del 1982.

In *Three Posters* realtà e finzione continuano a mescolarsi, creando un intreccio inestricabile nel quale può essere difficile orientarsi: dalla proiezione della testimonianza di El Sati; all'interpretazione di Mroué, che dapprima sembra personaggio reale e che poi si svela interprete, di una parte che però potrebbe essere stata reale; fino alla videointervista di Attallah in cui tagli e manipolazioni, soprattutto attraverso l'uso delle luci, sono molto evidenti, quasi violenti (Samman, 2020). Il pubblico è portato così a mettere in dubbio tutti i momenti della rappresentazione, sia nelle sue parti fittizie che in quelle reali.

L'incertezza permette di sospendere le reazioni emotive immediate perché il ragionamento è chiamato a prevalere per potersi destreggiare nella performance. Inoltre, una volta



che l'artista insinua il dubbio, il pubblico non può più affidarsi al suo racconto, concordare con la sua versione, potrà solamente affidarsi al proprio scetticismo per esaminare l'argomento, tra soggettività e oggettività, farsi una propria opinione.

Mroué nel caso di *Three Posters* decide inoltre di scardinare uno dei momenti tradizionali del teatro, quello del saluto seguito dall'applauso, lasciando il teatro subito dopo la fine della pièce. Questo per far sì che i ragionamenti innescati non si debbano interrompere. L'artista, in questo modo, invita il pubblico a continuare le riflessioni sorte attorno alla rappresentazione anche una volta lasciato il teatro. In un certo senso, lo spettacolo non finisce se si continua a metterlo in discussione<sup>11</sup>, e così la cesura tra realtà e finzione perde di significato.

Con l'inizio della rappresentazione nei teatri occidentali *Three Posters* fu oggetto di fraintendimenti, appropriazioni indebite, volontarie o involontarie. L'atto dell'attivista suicida, ad esempio, venne confuso, dal pubblico e dalla critica, con le azioni terroristiche di matrice islamica fondamentalista. L'artista interpretò questi fraintendimenti come ulteriori spunti di riflessione relativi allo stereotipo, all'appropriabilità e ambiguità delle immagini, all'incontrollabilità della macchina mediale, alla voracità del giornalismo.

In una *non academic lecture* realizzata successivamente, *On Three Posters* (2000-2004), Mroué ampliò il progetto accompagnando la proiezione del video di El Sati con un commento; il che ha sottratto l'opera alle interpretazioni più estranee o inappropriate<sup>12</sup>.

In questa *lecture* interessanti considerazioni vengono esplicitate sul ruolo delle immagini come arma, ma anche sul ruolo della morte come arma. Inoltre, a emergere è la paradossale compresenza di vita e morte in un'immagine: i martiri sono vivi, ma presentandosi in quanto tali si presentano in quanto morti, e ancora, i filmati registrano le dichiarazioni degli attivisti ancora in vita ma, quando verranno diffusi, i protagonisti saranno effettivamente morti. Si delinea la possibilità delle immagini di sostanzarsi come soglia, tra vita, morte, immortalità.

### 3. La ripetizione

Un altro espediente che Rabih Mroué utilizza affinché il pubblico mantenga una certa distanza durante le rappresentazioni è la ripetizione:

La ripetizione è qualcosa di essenziale nel teatro. Ho studiato teatro. Vengo da questo medium in cui ci ripetiamo continuamente. Proviamo e poi presentiamo la performance sul palco molte volte. Cerchiamo di ripetere gli stessi movimenti e sentimenti, cerchiamo di essere identici alla prima volta, il che è in realtà impossibile. Ho pensato che, prima di

tutto, anche le ripetizioni non sono uguali. Inoltre, ci sono modi diversi di vedere la stessa cosa che si ripete. La ripetizione ci consente di avere un rapporto diverso con il materiale su cui stiamo lavorando. Iniziamo a pensarlo in modo controllato, lontano dalle emozioni, e siamo in grado di analizzarlo e decostruirne il discorso, soprattutto quando parliamo di immagini violente o che documentano l'atto dell'uccisione. La ripetizione ci dà l'opportunità e la possibilità di pensare al materiale in modo diverso; di esaminarlo con un approccio forense. Ci sono certe immagini che pensiamo siano intoccabili e molto sensibili da gestire perché appartengono alla tradizione. Come gestiamo queste immagini? Penso che la ripetizione ci dia l'opportunità di togliere loro "l'aura" e ci consente di essere scettici, di metterle in discussione, di formulare idee su di esse e di vedere oltre ciò che appaiono<sup>13</sup>.

L'escamotage emerge, tra le altre, nella non academic lecture *The Pixelated Revolution* (2011-2012). Il contesto del progetto è la guerra civile siriana che vede contrapposte due principali fazioni: l'Esercito del regime di Bashar al-Assad e l'Esercito siriano libero, oltre a diversi gruppi armati. Mroué, dopo aver sentito parlare del fenomeno di protesta contro il regime siriano per cui alcuni manifestanti stavano registrando le loro stesse morti (Martin, 2016), cerca e trova sul web numerosi video che i siriani stavano realizzando e diffondendo per dimostrare le azioni violente dell'esercito governativo contro i civili, per sostenere la causa della liberazione del paese. L'artista raccoglie così molti filmati nei quali i cameramen hanno filmato quella che sembra essere la loro morte, ovvero il loro incontro con i soldati del regime. Per testimoniare gli orrori della guerra, gli attivisti avevano imbracciato la loro videocamera, disposti a trovarsi faccia a faccia con le armi del nemico; nella *lecture* viene evidenziato l'incontro tra due differenti tipologie di armi: la camera e il fucile. Negli anni, durante la sua ricerca sulla rappresentazione della morte e sul potere dei media, Mroué si è accorto che esiste da molto tempo una relazione tra la guerra e la camera e in *The Pixelated*

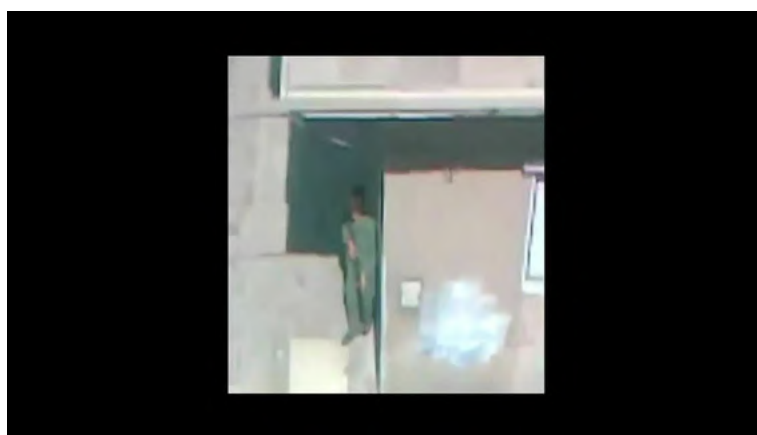


Fig. 03. Rabih Mroué, Fotogramma da *The Pixelated Revolution*, 2012  
Foto: Courtesy Rabih Mroué.

*Revolution* sottolinea il fatto che, già alla fine del 1800 con l'invenzione delle prime immagini in movimento, il grande sperimentatore Etienne Jules Marey creò una fotocamera proprio a forma di fucile che, premendo il grilletto, sparava una serie fotografica; o il fatto

che durante la Prima Guerra Mondiale venne inventata un'arma, da utilizzare sugli aerei da guerra, che sparava e scattava fotografie insieme. Secondo Mroué: «È sempre esistita una complicità tra la guerra e lo scattare foto. Quando questa complicità si rompe, il catturare immagini diventa un'arma contro la guerra e viceversa»<sup>14</sup>.

A differenza delle immagini sulle quali si concentra il progetto *Three Posters*, sovversive nel contenuto ma ancorate alle caratteristiche e ai prerequisiti di una comunicazione di tipo istituzionale, in questo caso esse testimoniano il qui e ora della guerra: la scena non è studiata, non vi è una “performance” collaudata, l'immagine non è nitida. Il passaggio da un progetto all'altro segue infatti il cambio di paradigma epocale che riguarda le immagini nell'era di Internet e delle piattaforme digitali. Passaggio che è stato suffragato con l'11 settembre quando, per la prima volta, immagini caricate sul web dai civili vennero utilizzate per la comunicazione a livello internazionale di un accadimento di portata mondiale, registrato inequivocabilmente dai *display* dei presenti.

Di qui, la ripetizione: da un punto di vista grafico in quanto Mroué propone, proiettati alle sue spalle, i frame di uno dei video, giustapposti l'uno a fianco all'altro, in una composizione fatta di immagini molto simili tra loro; inoltre, dal punto



Fig. 04. Rabih Mroué, Fotogramma da *The Pixelated Revolution*, 2012

Foto: Courtesy Rabih Mroué.

di vista del contenuto, caratteristica delle *non academic lectures* è proprio l'insistenza del discorso che torna più volte su alcuni punti; infine, il progetto prende abbrivio in relazione a una delle principali caratteristiche dei sistemi mediali contemporanei, che è l'accumulazione di immagini, in un flusso continuo, ripetitivo, e potenzialmente infinito.

Il video dal quale sono tratti i numerosi frame è stato rinominato da Mroué “Double Shooting” e consiste in una ripresa dal punto di vista del cameraman che, a un certo punto, dopo aver inquadrato alcuni edifici, mette a fuoco un soldato. Quando quest'ultimo nota l'attivista prende la mira per colpirlo, si sente un colpo, il video si interrompe e la camera ca-

de al suolo, il cameraman è stato colpito. Se la morte di chi filma non è certa, certa è la sua decisione di non sottrarsi alla minaccia di un'arma da fuoco per poterla denunciare. Di nuovo, spunti di riflessione sulla forza e sui limiti delle immagini, sulla loro capacità di farsi armi.

Sono di Pablo Martinez, studioso e curatore, queste parole dedicate alla ricerca di Mroué:

We cannot just talk any more about images of people who fight, but also of images that fight; not just of im-ages of occupations, but of images that occupy the squares; and not just of how images have influenced revolutions, but also of how the revolutionary movements have transmuted the very nature of images (Martínez, 2013, p. 89).

A sorgere sono anche considerazioni sull'ambiguità delle immagini online: ambiguità dovuta all'indeterminatezza delle fonti e dei contenuti, che rischiano manipolazioni e hacke-raggi, quanto all'assenza di linee guida o codici etici previsti per coloro che condividono le immagini. Come sostiene Katharina Lobinger, al giorno d'oggi:

Osserviamo spostamenti di funzioni delle immagini e una penetrazione reciproca delle pratiche visive in contesti diversi. Si pensi, ad esempio, al ruolo della circolazione delle immagini sui social media nei conflitti bellici attuali. Si mescolano immagini di fotogiornalisti, immagini e video di propaganda, immagini di attivisti e della popolazione locale. Tutte queste immagini confluiscono nei feed dei social media. A causa della mancanza di informazioni di contesto, che, ad esempio, un mezzo giornalistico tradizionalmente fornirebbe, spesso non è chiaro come interpretare i diversi tipi di immagini (Lobinger, 2025, p. 124).

Inoltre, come si evince dal titolo, nel caso specifico dei video siriani le immagini sono particolarmente pixelate, sfuocate, i volti inquadrati non risultano dunque riconoscibili; anche se inequivocabilmente riconoscibile è l'azione di chi punta un fucile e spara.

Mroué ne sostiene la veridicità durante la *lecture*, attraverso un'analisi estetica dei filmati che porta al capovolgimento di quelle che sono le caratteristiche che nel pensiero comune vengono associate alla credibilità di un'immagine, come ad esempio la nitidezza.

Inoltre, a testimoniare la veridicità di queste azioni estreme di resistenza restano le indicazioni su come produrre tali filmati, che erano state diffuse tra gli attivisti durante la guerra. Mroué li raccoglie in un manifesto fittizio del cinema guerrilla, creando un parallelo con le linee guida del manifesto cinematografico del Dogma 95, movimento creato nel 1995 dai registi danesi Lars von Trier e Thomas Vinterberg a sostegno di una cinematografia che rifiuti qualsiasi altro mezzo che non sia la macchina da presa. Durante la *lecture* recita, dun-

que, i punti messi per iscritto, ovvero: «a fictional list of recommendations and directions on how to film manifestations» (Martin, 2016).

Considerazioni nodali emergono da *The Pixelated Revolution* anche a proposito delle potenzialità del sistema mediatico: durante la guerra civile i video, circolando sui social, hanno raggiunto la popolazione mediorientale e un pubblico internazionale. Si tratta di un fenomeno davvero ever-sivo considerando il livello di censura a controllo dei media che caratterizza i regimi autoritari.

Come sottolinea anche Carol Martin, docente di teatro presso la New York University:

At the time Mroué made *The Pixelated Revolution* the only available information about the demonstrations came from Syria's official news channel and protesters' images uploaded to the internet — images that were originating outside of institutional regulation (Martin, 2016).

Martin aggiunge inoltre che: «There is an increasing demand for these images by media outlets whose journalists are denied direct access and, Mroué importantly notes, an increasing willingness to broadcast them on official programs» (Martin, 2016).

Tornando agli “espedienti della distanza”, Mroué in *The Pixelated Revolution* utilizza anche il passaggio tra realtà e finzione, alternando le immagini di guerra filmate dagli attivisti siriani ad alcuni film inerenti al tema, come ad esempio *The Time That Remains* (2009) di Elia Suleiman. Ancora una volta lo spostamento tra realtà e finzione insinua il dubbio nel pubblico, lo spinge a un continuo ragionare sui numerosi spunti che Rabih Mroué propone, nonostante la crudezza delle immagini.

#### 4. L'ironia

L'ironia è un altro degli espedienti utilizzati da Mroué per evitare che il pubblico venga travolto emotivamente dalla violenza delle immagini di guerra e possa invece mantenere un atteggiamento di vigilanza critica. Lo troviamo nella non academic lecture *Before Falling Seek the Assistance of Your Cane* (2020), nata a partire da un evento che risale all'esperienza biografica di Rabih Mroué:

Avevo 15 anni quando il primo volantino israeliano cadde dal cielo e raggiunse la mia mano. Nel luglio 1982 le forze aeree israeliane lanciarono centinaia di migliaia di volantini su una Beirut sotto assedio. Era la prima volta che ricevevo una minaccia scritta, ma ero troppo giovane per rendermene conto. Dopo 30 anni, ho realizzato del facsimile di quel volantino. E per un po' ho cominciato a mostrarli ad alcuni miei amici. Era magico come

questi facsimile evocassero ricordi di quel periodo; come ognuno di loro iniziasse a raccontarmi di quella estate a Beirut del 1982. Mentre parlavano, molti di loro tenevano i volantini nelle mani e inconsciamente giocavano con i pezzi di carta non curandosene, alcuni spesso finivano per maneggiare i volantini. Quando finivano di raccontare le loro storie, si rendevano conto di quello che avevano fatto ai volantini, si scusavano con un sorriso accennato e andavano via, lasciando i volantini sul tavolo nel loro nuovo stato<sup>15</sup>.

L'artista, durante la *lecture*, colloca la testimonianza dell'estate 1982 a Beirut all'interno di un'analisi più ampia dei numerosi casi in cui i diversi governi hanno utilizzato l'espedito del volantino lanciato dagli aerei di guerra per avvisare di imminenti bombardamenti. Ancora, la ripetizione. L'analisi si estende a considerare la credibilità delle opzioni di fuga che vengono proposte ai civili attraverso tali volantini e a considerare come oggi i "volantini-bomba" possano essere sostituiti dai messaggi virtuali di alcuni governi, comunicazioni anch'esse caratterizzate da unilateralità, impossibilità di dialogo e negazione dell'ascolto.



**Fig. 05. Rabih Mroué, *Before falling seek the assistance of your cane*, 2020.**

Foto: Christian Schuller. Courtesy Rabih Mroué.

Il discorso, seppur incentrato su questioni particolarmente crude, è intervallato da commenti e aneddoti velati da un senso di umorismo, come nel caso dell'episodio tragicomico collocato nel 2017 in occasione della mostra *Floating Self*, presso la Salzburger Kunstverein, a cura di Kealy Seamus. Per il giorno dell'opening Mroué aveva deciso di far stampare il facsimile



di un volantino di guerra e di utilizzarlo come cartellone, affisso in due copie all'ingresso del museo. Proprio quella mattina un passante, probabilmente di lingua araba, transitando davanti al museo si era soffermato sul volantino e, leggendo parole su un imminente bombardamento, aveva deciso di allertare le forze dell'ordine locali, che si erano precipitate sul posto con un cospicuo dispiegamento di forze. Mentre l'area veniva evacuata il curatore veniva allertato e, a sua volta, avvisava Mroué. Quest'ultimo, dopo un difficile quanto esilarante risveglio, si recava di corsa al museo; se non che, giunto al cordone della polizia, si rendeva conto di aver dimenticato il passaporto in camera. Con un repentino *dietrofront* cercava di tornare all'albergo, ma questo comportamento veniva interpretato dalle forze dell'ordine come una fuga: Rabih venne individuato come sospetto, dunque arrestato e portato in commissariato, per poi essere rilasciato solo quando il curatore fu in grado di spiegare il grande equivoco.

## 5. Un racconto all'interno della lecture

Mroué, durante *From Before falling seek the assistance of your cane*, utilizza un ulteriore escamotage: il discorso della lecture viene interrotto dal racconto di una fiaba. Verso la fine della performance, dopo un'ultima riflessione sui volantini-bomba, l'artista si rivolge al pubblico anticipando che concluderà con la lettura di *The Crocodile Who Ate the Sun*.

Il racconto riguarda uno sciocco coccodrillo che un giorno decise di mangiare il sole lasciando il regno animale completamente al buio. La stupidità di questo singolo coccodrillo fece arrabbiare le altre specie animali nei confronti di tutti i coccodrilli. La fiaba continua narrando di come questi ultimi, per dimostrare la propria innocenza, trovarono il colpevole e restituirono il sole; di come gli animali tornarono così alle loro vite, ma con una differenza sostanziale: da quel giorno tutti gli animali stupidi odiarono tutti i coccodrilli, per via delle azioni di un solo coccodrillo.

Questa fiaba, particolarmente eloquente, esprime l'importanza di una visione non polarizzata, non offuscata, e la necessità di non abbandonare mai la ragionevolezza. Emozioni come la paura o la rabbia, tra le più facili da istigare, possono sopraffare l'individuo; non a caso alimentano da millenni le guerre che infuocano il pianeta.

Nonostante Mroué si situi a pieno nell'ambito della rivoluzione digitale, utilizzandone materiali e tecniche in una pratica che si distingue per l'ibridazione tra analogico e tecnologico, con consapevolezza si discosta da una delle sue principali derive, la polarizzazione dell'opinione.

È interessante in questo senso menzionare una riflessione di Sara Bentivegna a proposito delle implicazioni dell'abbondanza informativa, che è estendibile al settore culturale. Secondo l'autrice, in un tempo caratterizzato da una sovrabbondanza di notizie e contenuti sul web e sui mass media, viene automaticamente a formarsi una forte competizione nell'ambito del "mercato dell'attenzione", definizione coniata nel 2014 da Webster in *The Marketplace of Attention: How Audiences Take Shape in a Digital Age*. La strategia per affrontare questa concorrenza nel raggiungimento dell'utente, del pubblico, è quella di individuare una specifica nicchia per attestarsi un posizionamento stabile all'interno del mercato, e il modo più semplice e veloce di aggiudicarsi un determinato target è quello di assecondare la sua opinione, proponendo contenuti polarizzati, che non presuppongono la necessità né di complessità né di confronto, e dunque rassicuranti, facili (Bentivegna, 2025).

L'artista decide di muoversi in senso diametralmente opposto, discostandosi da questo fenomeno strutturale dell'epoca digitale, ma non solo. Come sottolinea Marco De Marinis, dall'analisi semiotica di Greimas il teatro del Novecento emerge nel suo aspetto relazionale, quello che riguarda la relazione attore-spettatore, in un atteggiamento doppio: se da un lato «la relazione teatrale consiste anche in un'attiva partecipazione dello spettatore» (De Marinis, 1988, pp. 25-26), dall'altro si caratterizza per una «manipolazione dello spettatore da parte dell'attore. [...] La relazione teatrale non consiste solo in un far-sapere [...] ma anche, e soprattutto, in un far-credere e in un far-fare, tendenti a indurre nello spettatore, rispettivamente, un dover/voler-credere e un dover/voler-fare» (De Marinis, 1988, pp. 25-26).

Su un asse interpretativo che è possibile visualizzare a partire dalla teoria di De Marinis sulle tipologie teatrali - teoria che comunque non dimentica di considerare le variabili lato pubblico - dove il polo di sinistra è quello "dello spettacolo aperto", dunque con «un minimo di predeterminazione del percorso ricettivo dello spettatore» (De Marinis, 1988, p. 27) e a destra si trova quello "dello spettacolo chiuso", quindi caratterizzato da «un massimo di predeterminazione del percorso ricettivo dello spettatore» (De Marinis, 1988, p. 27), la pratica di Mroué si posiziona a sinistra: sceglie di non somministrare al pubblico una visione definita della realtà, la sua, ma di sollevare interrogativi, pungolare la pigrizia intellettuale che oggi ha sempre di più l'opportunità di adagiarsi in una zona confort fatta di "pensieri pacchetti", confezionati ad hoc per un determinato pubblico.

La ricerca dell'artista si articola solitamente in progetti complessi che, oltre alle *non academic lectures*, prevedono l'utilizzo di più linguaggi. Così, *The Crocodile Who Ate the Sun* (2015) è anche il titolo di un'installazione, composta da 12 fotografie dei facsimili di quei volantini di guerra che Mroué ricevette nel 1982, un testo a parete, una pila degli stessi volantini che compaiono nelle fotografie, a disposizione del pubblico.



**Fig. 06. Rabih Mroué, *The Crocodile Who Ate the Sun*, 2015, installation view, ADVANT Nctm Studio Legale, Milano, 2025**

Foto: Andrea Rossetti. Courtesy *nctm e l'arte*.

In questo caso Rabih Mroué ha creato nuove immagini e il mezzo fotografico è servito a presentare la resa materiale di una tensione. Quella insita nella memoria di coloro che, a detta dell'artista, riceverono da lui i volantini e cercarono di ricordare i momenti di quella lontana estate a Beirut. I volantini sono infatti spezzettati, spiegazzati, bruciacchiati, appallottolati, presentano le tracce fisiche di una memoria che è personale, differente per ciascuno (Samman, 2020).

## 6. Non solo teatro e performance

Le opere di Mroué stimolano pensiero critico, riflessioni capaci di comprendere la complessità delle situazioni e della condizione umana, e questo non riguarda solamente rappresentazioni e *lecture*.

L'artista, attingendo a immagini mediatiche preesistenti, realizza dei collage; estrapola immagini dalle pagine di giornale, dando vita a una comunicazione ambigua, che lascia a un'ampia interpretazione, al dubbio. Il che rimanda al fatto che in realtà ogni notizia è necessariamente parziale, anche laddove accompagnata dal testo, in quanto sempre parziali sono il punto di vista di chi scrive, quello di chi fotografando decide di inquadrare una porzione di realtà piuttosto che un'altra, quello di chi legge e guarda; allo stesso modo ogni informazione contiene una parte di verità.

In questo senso si può considerare *Diary of a Leap Year* (2016), un progetto editoriale che parla dell'instabilità politica e della violenza diffusa in Libano attraverso il linguaggio dell'immagine.

Ogni pagina della pubblicazione riporta un collage, realizzato a partire da figure tratte da quotidiani del Libano e del mondo arabo e così decontestualizzate. Sono 366 in tutto e vanno a costruire un anno che, come si evince dal titolo, è bisestile. Le 12 frasi che si trovano nel libro sono anch'esse collage di parole trovate sui giornali e, una per mese, vanno a suddividere temporalmente il libro.

La figura umana è protagonista, l'esistenza in relazione alla guerra è presentata variamente: donne o uomini, adulti o bambini, militari, civili o giornalisti, moltitudini o singoli, chi resta e chi si prepara per il viaggio, immagini riconoscibili o sagome, presenze.

Ma anche immagini di desolante distruzione, di morte, del mondo militare, dalle quali emerge una violenza che coniuga passato e presente, personale e collettivo; la stessa violenza che continua a caratterizzare la storia ciclicamente, come ci dimostra l'odierna situazione di crisi in Medio Oriente.

Questo andamento "aperto" della pratica di Mroué, che abbiamo visto in precedenza anche in altre tipologie di lavori, è particolarmente interessante se connesso al mondo odierno della comunicazione informativa, almeno per due motivi: oggi, con l'avvento di internet e dei mass media, l'informazione è lacunosa e farraginosa. Vi è un bombardamento di immagini e notizie, vere o false, ingigantite o censurate - ci troviamo in un fuoco incrociato in cui discernere l'interessante dal superfluo e il vero dal falso diventa complicato, data la quantità di informazioni che si ricevono e dalla facilità di manipolazione del digitale (Quattrociocchi, Vicini, 2016); inoltre, l'ideologia della chiarezza, adattata a un pubblico sempre più ampio, porta spesso a un invito alla semplificazione (Loporcaro, 2005), che a sua volta induce una banalizzazione delle prospettive e un conseguente fenomeno di polarizzazione

delle opinioni. Inoltre, un discorso attorno alla parzialità dell'informazione e alla libertà di interpretazione è strutturale rispetto al paradigma contemporaneo, da associarsi ai concetti di variabilità e interattività così come li ha teorizzati Lev Manovich (2002), ovvero in quanto caratteristiche centrali della rivoluzione digitale capaci di influenzare la realtà culturale tutta: se da un lato la variabilità dei nuovi media è quel tratto che determina un rapporto attivo dell'individuo con le piattaforme, fatto di preferenze e di prospettive individuali, dall'altro



**Fig. 07. Rabih Mroué, da *Diary of a Leap Year*, 2006-2016.**  
Foto: Courtesy l'artista e Sfeir-Semler Gallery Beirut/Hamburg.

l'interattività è una specificità che prevede che le scelte dell'utente siano date come possibili a partire da una successione di associazioni programmate che seguono non più la struttura mentale dell'individuo, quanto quella del programmatore.

La pratica artistica di Mroué resta sempre attuale anche quando parla del passato, parla del Libano ma dialoga anche con un pubblico non libanese; questa attitudine non impedisce all'artista di preservare la necessaria responsabilità etica nei confronti di coloro che sono coinvolti nella situazione indagata, di portare significato all'avvenimento circoscritto al quale si riferiscono. Le opere di Mroué non generalizzano, si riferi-

scono sempre a situazioni molto specifiche (Samman, 2020), ma possono essere comprese anche con un ampio scostamento geografico o temporale perché indagano la natura umana. In questo risiedono la pregnanza e il valore della sua ricerca (Mroué, 2009).

Altre immagini che Rabih Mroué realizza a partire da quelle di guerra e di morte che circolano in Libano, in particolare dalle fotografie delle persone scomparse affisse nelle strade di Beirut, sono quelle realizzate per la mostra *Again, We're Defeated* presso il Walker Art Cen-

ter, U.S.A, nel 2018. Per rielaborare tali immagini l'artista utilizza per lo più una tecnica molto intima, quella del disegno, adatta a un omaggio alle vittime della guerra in Libano.

In questo caso le immagini sono estrapolate dai contesti propagandistici dei mass media con l'intento di ridare importanza al soggetto. Le ombre che restano sul foglio testimoniano l'esistenza di tutte queste persone, propongono forse la possibilità che le loro anime rimangano nel mondo

come presenze fino al giorno in cui avranno ottenuto giustizia.

Nonostante la tragicità dell'opera, Mroué sottolinea la presenza della speranza: «La ripetitività indica che non è né la prima né l'ultima volta che saremo sconfitti, ma anche che continueremo a provarci, anche quando la sconfitta sarà ormai certa. [...] La speranza è viva» (Mroué, 2024)<sup>16</sup>.

## 7. Conclusioni

Se è la natura violenta dell'uomo ad accomunare il passato e il presente dei popoli, la speranza per il futuro è che nasca una comune volontà di ricostruire, di costruzione di nuovi paradigmi.

Quasi tautologico in questo senso è il video *Old House* (2006), frutto dell'intervento dell'artista sulla ripresa di un edificio in fase di demolizione: l'edificio si rialza; seppur in un loop continuo tra distruzione e ricomposizione, l'andamento è invertito.

Le immagini, che si ripetono alternando questi due momenti, sono accompagnate dalla voce dell'artista che propone alcune considerazioni sulle dinamiche della memoria, a sottolineare la complessità del concetto di memoria come processo, anche di comprensione; memoria che si distanzia sia da quella collettiva, uniformata e semplificata dalla narrazione pre-



Fig. 08. Rabih Mroué, *Again We Are Defeated*, 2018, tecnica mista (dettaglio). Installation view della mostra Schering Foundation Prize for Artistic Research 2020: *Rabih Mroué: Under the Carpet*, presso il KW Institute for Contemporary Art, Berlino, 2022.

Foto: Frank Sperling. Courtesy l'artista e Sfeir-Semler Gallery Beirut/Hamburg.



valente, sia dalla pretesa di fornire certezze ancorate nel ricordo. Come sostiene Aurora Polanco, studiosa e storica dell'arte:

Far from History with a capital H, Rabih Mroué feels much closer to fabrication of stories of memory and forgetting; far from Memory with a capital M too and from everything that the narratives of the memorial industry mean (Polanco, 2013, p. 52).



**Fig. 08. Rabih Mroué, Fotogramma da *Old House*, 2006.**  
Foto: Courtesy Rabih Mroué.

Le immagini, che si ripetono alternando questi due momenti, sono accompagnate dalla voce dell'artista che propone alcune considerazioni sulle dinamiche della memoria, a sottolineare la complessità del concetto di memoria come processo, anche di comprensione; memoria che si distanzia

sia da quella collettiva, uniformata e semplificata dalla narrazione prevalente, sia dalla pretesa di fornire certezze ancorate nel ricordo. Come sostiene Aurora Polanco, studiosa e storica dell'arte:

Far from History with a capital H, Rabih Mroué feels much closer to fabrication of stories of memory and forgetting; far from Memory with a capital M too and from everything that the narratives of the memorial industry mean (Polanco, 2013, p. 52).

A fare da collante tra passato e futuro può essere la memoria, nella sua capacità di ricordare ma anche di dimenticare, di decostruire e ricostruire. È proprio in questa visione dialogica del rapporto tra memoria e immaginazione che si instaura il concetto di speranza:

I am fascinated with the idea of imagining and inventing a past as much as with the idea of remembering a future. We predict the past as we predict the future. We also remember a past that we have never lived as we remember a future that we have dreamt of and spent years fighting to have achieved it. Nostalgia ex-tends to both the past and the future-and with it, hope. Hope is situated in the present but emanates from a certain past and longs for a certain future. In the end, how we can live without hope? (Samman, 2020, p. 64).

La forza dell'arte si pone all'intersezione tra memoria e immaginazione del futuro, nella sua capacità di stimolare riflessione e, di qui, visioni. Per questo motivo Mroué desidera che la sua pratica possa essere nutrimento per la mente del pubblico, in quanto gruppo composto da singoli individui, cittadini, coloro ai quali è affidata la responsabilità del futuro.

La sua ricerca si pone come spinta alla conoscenza: tra fatti reali e inventati, tragicità, ironia e ripetizione, le sorprendenti *non academic lecture* di Mroué invitano alla curiosità, al pensiero critico e a una postura interrogativa sia rispetto alle tematiche affrontate nelle opere, sia a tutte quelle che verranno sollevate in seguito, come quelle che continueranno a essere poste nel futuro dalla macchina mediatica, dalle dinamiche geopolitiche.

Questo grande valore dell'arte è prezioso tanto per le democrazie consolidate, che, come è sempre più chiaro, non sono entità da dare per certe, quanto per le delicate realtà dei paesi politicamente instabili. Quella di Rabih Mroué è una pratica significativa da conoscere per chiunque desideri essere cittadino e per chiunque voglia approfondire la conoscenza del suo contesto di provenienza, quello mediorientale, sul quale è bene che, soprattutto oggi, l'attenzione si catalizzi, in cerca di soluzioni.

---

<sup>1</sup> La definizione di non academic lectures è stata precisata da Rabih Mroué stesso nell'ambito di *Rabih Mroué. On the border between reality and representation*, talk con l'artista al quale l'autrice ha partecipato personalmente, tenutosi il 12 marzo 2025, presso ADVANT Nctm Studio Legale, con introduzione di Gabi Scardi e intervento di Vincenzo Estremo, realizzato nell'ambito di *nctm e l'arte*, un progetto di ADVANT Nctm, in collaborazione con Scuola di Dottorato di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, e MUDEC, Museo delle Culture di Milano. Di seguito il link a un breve estratto del talk e alla pagina web dedicata all'iniziativa: <https://www.nctmelarte.it/rabih-mroue/>

<sup>2</sup> Trascrizione dell'autrice dalle parole di Rabih Mroué, nell'ambito di *Rabih Mroué. On the border between reality and representation*, talk con l'artista al quale l'autrice ha partecipato personalmente, tenutosi il 12 marzo 2025, presso ADVANT Nctm Studio Legale, con introduzione di Gabi Scardi e intervento di Vincenzo Estremo, realizzato nell'ambito di *nctm e l'arte*, un progetto di ADVANT Nctm, in collaborazione con Scuola di Dottorato di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, e MUDEC, Museo delle Culture di Milano. Di seguito il link a un breve estratto del talk e alla pagina web dedicata all'iniziativa: <https://www.nctmelarte.it/rabih-mroue/>

<sup>3</sup> <https://www.amnesty.it/oltre-un-milione-di-anni-a-chiedere-dove-sono-le-famiglie-degli-scomparsi-sincontrano-a-beirut/>

<sup>4</sup> Intervista realizzata da Ana Janevski e May Makki a Rabih Mroué, pubblicata il 23 maggio 2023 sul sito del MoMa, in occasione della proiezione *Pixelated Revolution* presso il Museo. <https://www.moma.org/magazine/articles/905>

<sup>5</sup> Fadi Toufiq è uno scrittore e artista, nato a Beirut nel 1975. Le sue opere sono multimediali: libri, video, installazioni, performance... Il suo interesse principale risiede nella decostruzione delle Grandi Narrazioni e nella ricostruzione di eventi frammentati, il più vicino possibile al modo in cui si svolgono e colpiscono coloro che li hanno vissuti, in opposizione al "conflitto mediatizzato" solitamente prodotto dai giornalisti. I suoi interventi performativi e le sue installazioni sono stati esposti in diverse sedi e spazi in tutto il mondo, tra cui il Württembergische Kunstverein in Germania, il MUMOK di Vienna, Performa a New York e il Centre chorégraphique de Rennes et de Bretagne in Francia. Biografia sul sito del Zoukak Theatre: <https://zoukak.org/event/the-story-of-the-man-who-inhabited-his-shadow/>

<sup>6</sup> Ziad Antar è un videoartista e fotografo libanese. Antar lavora con diversi materiali fotografici, come negativi scaduti che sfidano i progressi tecnologici della fotografia digitale, e collezioni di immagini d'archivio. Concentrandosi sulla prassi produttiva e sulla qualità visiva di un'immagine, il suo approccio ruota attorno all'interrogazione sulla natura del mezzo fotografico, sui suoi vincoli e limiti. Di fronte alla porosità dei confini artistici e

geografici, le esplorazioni di Antar mirano a iscriversi in un'interazione dinamica di luoghi, culture, memorie e discipline. Biografia sul sito della galleria Almine Rech: <https://www.alminerech.com/artists/385-ziad-antar>

<sup>7</sup> Hatem Imam (nato nel 1978 a Sidone) è un artista visivo e un graphic designer che vive e lavora a Beirut.

Ha conseguito una laurea in Belle Arti in graphic design presso l'American University of Beirut e un master in Belle Arti presso l'University of Creative Arts di Canterbury, nel Regno Unito. Ha co-fondato l'agenzia di design Studio Safar e la rivista di design e cultura visiva Journal Safar. È anche uno dei co-fondatori del collettivo di fumetti Samandal e direttore artistico dell'etichetta discografica Annihaya. Dal 2007 insegna graphic design e incisione presso l'Università Americana di Beirut. Biografia sul sito dell'artista: <https://hatemimam.com/info/>

<sup>8</sup> Lina Saneh è attrice, scrittrice e regista libanese. Ha conseguito il dottorato di ricerca nel 2005 alla Sorbonne Nouvelle di Parigi. Il suo lavoro si concentra sulla riflessione sulla particolarità dell'esperienza libanese, interrogandosi sui segni della realtà sociale e politica quotidiana, sulle contraddizioni e sui conflitti generati dal progetto sospeso della politica e della modernità in Libano e in Medio Oriente. Se inizialmente il suo pensiero si articolava essenzialmente attorno al corpo dell'attore e al suo rapporto con lo spazio, oggi si orienta verso la narrazione politica e la sua diffusione. Interroga la sua cittadinanza e il suo posto nello spazio pubblico, la nozione di rappresentazione e il rapporto tra finzione e reale. Lina Saneh è professoressa associata presso l'Università Saint Joseph di Beirut e l'HEAD di Ginevra. Biografia sul sito della Freie Universität di Berlino: <https://www.fu-berlin.de/en/index.html>

<sup>9</sup> Araba e britannica in egual misura, Samar Maakaroun è una designer e direttrice creativa rinomata per il suo approccio multilingue e creativo al design. Cresciuta a Beirut prima di trasferirsi a Londra, Samar parla fluentemente tre lingue. Con oltre 20 anni di esperienza tra branding, storytelling digitale, scenografia e tipografia, la sua carriera si è concentrata sull'equilibrio tra estetica, contesto e tradizione. In un mondo globalizzato con comunità diasporiche in rapida crescita in ogni città, Samar crede nell'abbracciare la fluidità e le sfumature dell'identità, vedendo la complessità come fonte di ispirazione creativa e potere narrativo. Il suo lavoro esplora lo spazio intermedio, dove culture e lingue si intersecano, si integrano, si allineano o divergono. Biografia sul sito dell'artista: <https://samarmaakaroun.co.uk/About-1>

<sup>10</sup> Elias Khoury è uno scrittore libanese, nato a Beirut il 12 luglio 1948. Proveniente da una famiglia borghese greco-ortodossa, si è formato come storico prima a Beirut e poi a Parigi. Ha affiancato la sua attività di romanziere a quella di drammaturgo, critico letterario, attivista politico, ed è considerato tra i più influenti intellettuali arabi contemporanei. Biografia sul sito dell'enciclopedia Treccani: [https://www.treccani.it/enciclopedia/elias-khoury\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/elias-khoury_(Enciclopedia-Italiana)/)

<sup>11</sup> Conversazione di Rabih Mroué con Catherine David. <https://vimeo.com/138174607>

<sup>12</sup> Dalle parole di Rabih Mroué, nell'ambito di *Rabih Mroué. On the border between reality and representation*, talk con l'artista al quale l'autrice ha partecipato personalmente, tenutosi il 12 marzo 2025, presso ADVANT Nctm Studio Legale, con introduzione di Gabi Scardi e intervento di Vincenzo Estremo, realizzato nell'ambito di *nctm e l'arte*, un progetto di ADVANT Nctm, in collaborazione con Scuola di Dottorato di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, e MUDEC, Museo delle Culture di Milano. Di seguito il link a un breve estratto del talk e alla pagina web dedicata all'iniziativa: <https://www.nctmelarte.it/rabih-mroue/>

<sup>13</sup> Intervista realizzata da Ana Janevski e May Makki a Rabih Mroué, pubblicata il 23 maggio 2023 sul sito del MoMa, in occasione della proiezione *Pixelated Revolution* presso il Museo. <https://www.moma.org/magazine/articles/905>

<sup>14</sup> Trascrizione dell'autrice dalle parole di Rabih Mroué, nell'ambito di *Rabih Mroué. On the border between reality and representation*, talk con l'artista al quale l'autrice ha partecipato personalmente, tenutosi il 12 marzo 2025, presso ADVANT Nctm Studio Legale, con introduzione di Gabi Scardi e intervento di Vincenzo Estremo, realizzato nell'ambito di *nctm e l'arte*, un progetto di ADVANT Nctm, in collaborazione con Scuola di Dottorato di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, e MUDEC, Museo delle Culture di Milano. Di seguito il link a un breve estratto del talk e alla pagina web dedicata all'iniziativa: <https://www.nctmelarte.it/rabih-mroue/>

<sup>15</sup> Testo dalla scritta a muro parte dell'installazione *The Crocodile Who Ate the Sun*, presso ADVANT Nctm Studio Legale, Milano, 2025.

<sup>16</sup> Dal comunicato stampa della mostra *Rabih Mroué. A Love Letter, Nonetheless*, presso Galleria Laveronica, Modica, 2024.

## Bibliografia

Bentivegna S., *Politica e comunicazione*, in G. Balbi, F. Comunello, F. Pasquali, M. Sorice (a cura di), *Studiare i media. Prospettive disciplinari e parole chiave*, Carocci editore, Roma 2025.

Berlangieri M.G., *Performing Space. Lo Spazio Performativo e l'hacking digitale. Nuove tecnologie e transmedialità*, Bordeaux, Roma 2021.

- Coppens J., How Images Survive (in) Theatre. On the Lives of Images in Rabih Mroué's *The Pixelated Revolution* and *Three Posters*, in «The International Journal of the Image», vol. 2, issue 2, 2018, pp. 55-71.
- De Marinis M., *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, La Casa Usher, Firenze 1988.
- Giovannelli M., Serrazanetti F. (a cura di), *Stratagemmi. Approfondimenti e sguardi sul teatro*, vol. ACT? #3 Rabih Mroué, n. 43, 2021.
- Honer J., Schankweiler K. (a cura di), *Affect me. Social Media Images in Art*, Spector Books, Leipzig 2017.
- Lobinger K., Comunicazione visiva, in G. Balbi, F. Comunello, F. Pasquali, M. Sorice (a cura di), *Studiare i media. Prospettive disciplinari e parole chiave*, Carocci editore, Roma 2025.
- Loporcaro M., *Cattive notizie. La retorica senza lumi dei mass media italiani*, Feltrinelli, Milano 2005.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano 2002.
- Martin C., *Introduction*, in R. Mroué, *The Pixelated Revolution*, in *Revolutions: A Batch from TDR* (MIT Press Batches), The MIT Press, 2016.
- Mroué R., *Image(S), Mon Amour. Fabrications*, Centro de Arte Dos de Mayo, Madrid 2013.
- Mroué R., *The Pixelated Revolution*, in *Revolutions: A Batch from TDR*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2016.
- Mroué R., *Diary of a Leap Year*, Kaph Books, Beirut 2017.
- Mroué R., *Between Here and Here*, in *Why Theatre?*, Verbrecher Verlag, Berlino 2020.
- Pitozzi E., *Figurazioni: uno studio sulle gradazioni di presenza*, in E. Pitozzi (a cura di), *On Presence*, «Culture Teatrali. Studi, interventi e scritture sullo spettacolo», n. 21, I Quaderni del Battello Ebbro, Porretta Terme (BO) 2021, pp. 107-127.
- Pizzo A., Il corpo medializzato. Corpo e personaggio nel teatro intermediale, in «Scritture della performance», vol. 7, n. 1, Mimesis Journal, giugno 2018, pp. 113-125.
- Ponte di Pino O., Introduzione, in A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- Quattrociocchi W., Vicini A., *Misinformation. Guida alla società dell'informazione e della credulità*, FrancoAngeli, Milano 2016.
- Rae P., *Theatre and Human Rights*, Red Globe Press, New York 2009.
- Samman N., *Rabih Mroué. Interviews*, Hatje Cantz, Berlino 2020.
- Tueni G., *Une guerre pour les autres*, Jean-Claude Lattès, Parigi 1985.

Valentini V., *Forme della presenza: performing arts e nuove tecnologie*, in E. Pitozzi (a cura di), *On Presence*, «Culture Teatrali. Studi, interventi e scritture sullo spettacolo», n. 21, I Quaderni del Battello Ebbro, Porretta Terme (BO) 2021, pp. 71-87.

## Sitografia

<https://www.amnesty.it/oltre-un-milione-di-anni-a-chiedere-dove-sono-le-famiglie-degli-scomparsi-sincontrano-a-beirut/> (consultato il 31/03/2025)

<https://gallerialaveronica.it/media/exhibitions/2024-a-love-letter-nonetheless/67.pdf> (consultato il 27/03/2025)

<https://gallerialaveronica.it/artworks/rabih-mroue-003-too-close-but-yet-inaccessible/> (consultato il 27/03/2025)

<https://vimeo.com/138174607> (consultato il 12/03/2025)

<https://www.nctmelarte.it/rabih-mroue/> (consultato l'11/07/2025)

<https://www.alminerech.com/artists/385-ziad-antar> (consultato il 10/07/2025)

<https://zoukak.org/event/the-story-of-the-man-who-inhabited-his-shadow/> (consultato il 10/07/2025)

<https://hatemimam.com/info/> (consultato il 10/07/2025)

<https://www.fu-berlin.de/en/index.html> (consultato il 10/07/2025)

<https://samarmaakaroun.co.uk/About-1> (consultato il 10/07/2025)

[https://www.treccani.it/enciclopedia/elias-khoury\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/elias-khoury_(Enciclopedia-Italiana)/) (consultato il 10/07/2025)

## Biografia dell'autrice/ Author's biography

La ricerca di **Arianna Lasca** si concentra sulle ultime tendenze dell'arte contemporanea e discipline limitrofe. È assistente di Gabi Scardi (critica, curatrice e docente di arte contemporanea) per la curatela di mostre e progetti espositivi in Italia e all'estero, per le attività del progetto nctm e l'arte, per l'attività di docenza e per quella di co-direzione della rivista Animot. È stata assistente curatrice e di produzione presso Fondazione ICA Milano. Scrive articoli e saggi su riviste e pubblicazioni del settore. Si è laureata nel 2021 presso l'Università degli Studi di Milano in Culture della Comunicazione, con una tesi sull'attività artistica del gruppo Wurmkos.

**Arianna Lasca's** research focuses on the latest experiences in contemporary art and related disciplines. She works as assistant to Gabi Scardi (critic, writer, curator and professor of contemporary art) supporting the curating of exhibitions and projects in Italy and abroad, the activities of the nctm e l'arte project, teaching activities, and for the co-editing of Animot magazine. In addition, Lasca has worked as curatorial and production assistant at Fondazione ICA Milano. Currently she writes articles and essays for magazines and publications in the contemporary art field. She holds degree in Communication Cultures from the Università degli Studi di Milano in 2021, with a dissertation focusing on the practice of the artistic group Wurmkos.

*Articolo sottoposto a double-blind peer-review*

# ***archivia*. Nuove drammaturgie per trasmettere e trasformare un repertorio coreografico**

Ida Malfatti

## ***Abstract***

*archivia* è un progetto di ricerca coreografica che intende trasmettere e trasformare il repertorio prodotto tra gli anni Ottanta e i primi Duemila dalla coreografa Monica Francia. Il progetto nasce nel 2021 dal desiderio di Zoe Francia Lamattina, artista e performer, figlia di Monica Francia. Il presente testo, scritto dal punto di vista della *dramaturg* del progetto, vuole mostrare come sia possibile fare un archivio di un repertorio coreografico senza anteporre i materiali scritti, registrati, fissati all'esperienza corporea, alla trasmissione corpo a corpo, alle narrazioni parziali e fittizie. L'archiviazione avviene quindi tramite la trasmissione, la ripetizione e la trasformazione di tutti i corpi coinvolti nel processo e del repertorio stesso, fino a risalire alla turbolenza originale che agita il passato e che apre ai futuri ancora possibili. Scardinando il principio patriarcale e parricida dell'archivio, la relazione tra generazioni e tra temporalità differenti rimane complessa e conflittuale, senza mai risolversi nel presente storico di una narrazione lineare e definitiva.

*archivia* is a choreographic research project that aims to transmit and transform the repertoire produced between the 1980s and the early 2000s by choreographer Monica Francia. The project was born in 2021 from the desire of Zoe Francia Lamattina, artist and performer, daughter of Monica Francia. This text, written from the point of view of the project's *dramaturg*, aims to show how it is possible to archive a choreographic repertoire without putting written, recorded, fixed materials before bodily experience, body-to-body transmission, partial and fictitious narratives. The archiving thus takes place through the transmission, repetition and transformation of all the bodies involved in the process and of the repertoire itself, up to the original turbulence that agitates the past and opens up still possible futures. Disrupting the patriarchal and parricidal principle of the archive, the relationship between generations and between different temporalities remains complex and conflictual, never resolving itself in the historical present of a linear and definitive narrative.

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

*Archivio; Danza; Nuove drammaturgie; Trasmissione; Repertorio.*

*Archive; Dance; New dramaturgies; Transmission; Repertoire.*

**DOI: 10.54103/connessioni/28688**



*archivia* è un progetto di ricerca coreografica che intende trasmettere e trasformare il repertorio di pratiche e di partiture prodotte tra gli anni Ottanta e i primi Duemila dalla coreografa Monica Francia<sup>1</sup>. Il progetto nasce nel 2021 dal desiderio di Zoe Francia Lamattina, performer e ricercatrice, figlia di Monica Francia, e coinvolge un gruppo aperto ed eterogeneo di giovani artiste/i. L'obiettivo è manomettere il dispositivo normativo della memoria, dell'archivio e dell'eredità per articolare nuove modalità di relazione e di contatto tra corpi. Il repertorio in oggetto consta di pratiche e partiture coreografiche, utilizzate per la creazione di spettacoli ma soprattutto per la preparazione alla scena, che sono state fondanti per la formazione di un'intera generazione di danzatrici, danzatori e performer in Italia. L'urgenza è di rimettere in circolo questo materiale all'interno di un sistema che tracci la trasformazione reciproca dei corpi e del repertorio. Il progetto si svolge tra Ravenna e Venezia grazie al supporto di una rete di relazioni locali che, radicando il processo di ricerca nel territorio, rendono in realtà possibile la sua indipendenza. Si ringraziano in particolare CorpoGiochi per il supporto più che amministrativo, Ravenna Teatro per l'ospitalità nell'atelier-laboratorio di Vulkano e Ravenna Festival, e il suo direttore artistico Franco Masotti, per aver creduto nelle potenzialità della ricerca di tornare a prendersi la scena. La prima emersione spettacolare di *archivia* è *FRAGOLE SANGUE* di Zoe Francia Lamattina, Ida Malfatti e Monica Francia, il cui debutto è previsto il 29 giugno 2025 alle Artificerie Almagià a Ravenna nella cornice del Ravenna Festival 2025. Prodotto da Ravenna Festival e coprodotto da Nanou Associazione Culturale ETS, *FRAGOLE SANGUE* è una riscrittura in prospettiva epico-femminista di *Fragole e sangue* (Compagnia Monica Francia 1994)<sup>2</sup>.



Fig. 1. Cartolina di *Fragole e Sangue* di Compagnia Monica Francia, 1994.

## 1. Nota metodologica

Scrivo questo testo da una posizione implicata nel processo di ricerca. Dal 2021 prendo parte ad *archivia* con il ruolo di *dramaturg*, ossia di colei che appicca i fuochi teorici dopo aver fatto esperienza delle pratiche e delle partiture coreografiche del repertorio. Il mio coinvolgimento nel processo di ricerca si articola così: prendo parte alle sessioni di allenamento insieme alle altre partecipanti e solo altrove, tra una sessione e l'altra, arriva la parola che riflette e diffrange quanto esperito<sup>3</sup>. La parola è prima di tutto intensa conversazione con Zoe Francia Lamattina, ideatrice e curatrice del progetto, la quale si occupa di mettere fisicamente le mani nell'archivio, di estrarne alcuni documenti, digitalizzare quando serve, disordinare quando necessario a riattivare. Le nostre conversazioni vertono su metodologie e obiettivi, direzioni e deviazioni della ricerca in corso e sono luogo di produzione delle domande e delle richieste che, rivolte a Monica Francia, rialzano in continuazione la posta in gioco dell'intera operazione artistica. Solo dopo, ancora altrove, tra una conversazione e l'altra, arriva la ricerca bibliografica, la lettura di testi e la scrittura, che appare qui e lì come un fiume carsico. Il processo appena descritto ha quindi significative ripercussioni sul lavoro in sala, sposta i termini e delinea le modalità della costruzione delle sessioni di allenamento, che in ogni caso rimangono il nucleo centrale della ricerca. La trama sulla quale si intreccia il progetto rimane infatti l'esperienza corporea e collettiva della pratica di attraversamento del repertorio di Monica Francia che modifica ed è a sua volta modificato dai nostri corpi in trasformazione. È in questo senso forte che sostengo quindi di scrivere da una postura di "testimone somatica", per dirla con le parole del *dramaturg*, critico e studioso di danza Guy Cools.

Nel tentare di tracciare i confini dentro i quali si muove e opera la figura del *dramaturg* nella danza, Guy Cools segnala in primo luogo come questo ruolo sia relativamente recente: la prima persona ad essere inserita nei crediti come *dance dramaturg* è Raimund Hoghe per Pina Bausch nel 1979. Molte altre figure si avvalgono successivamente di questa nomina per prendere posizione all'interno del groviglio dei processi creativi, finendo talvolta a produrre parallelamente vera e propria teoria critica. Scrivono a partire da una "prossimità somatica" con i processi creativi nell'ambito della danza e della performance, per fare solo alcuni nomi: André Lepecki, Bojana Cvejić, Pil Hansen, lo stesso Guy Cools e, guardando al contesto italiano, Piersandra di Matteo e Ilenia Caleo. Ciò che ne risulta sono "saperi situati" che, come afferma Donna Haraway nel saggio *Saperi situati. La questione della scienza nel*

*femminismo e il privilegio di una prospettiva parziale* (1995), sono oggettivi in quanto radicati nel corpo e consapevoli della parzialità del proprio punto di vista e delle condizioni specifiche della propria potenza di enunciazione.

Il fiorire della drammaturgia della danza ha permesso inoltre alla drammaturgia stessa, intesa sia come disciplina che come pratica, di liberarsi dalla sua incrostazione testuale e di aprirsi a ciò che accade tra i corpi e nel bel mezzo dei processi creativi: «Since there is most of the time no text or script to start from, dance dramaturgy [...] is much more process oriented and is based on dialogical skills and the capacity to stimulate group dynamics and exchange» (Cools, 2019, p. 42). Le nuove drammaturgie, non relazionandosi più esclusivamente o prioritariamente con testi, libretti e copioni, si rivolgono a tutti i differenti elementi materialsemiotici convocati nell'azione scenica – corpi, spazi, tempi, ritmi, memorie, colori, suoni, movimenti, premonizioni, luci, parole, scie – e in particolare al loro coesistere, al loro confliggere e al loro proprio generare senso. Si tratta di far emergere una nuova possibile organizzazione delle materie sceniche e non di imporre loro da sopra, da sotto, da dietro o da fuori un “significato” che possa, infine, legittimarne la consistenza estetica e l'esistenza socio-politica. Nel quadro di un cambio di paradigma che investe trasversalmente le arti performative contemporanee, le nuove drammaturgie sono capaci di elaborare metodologie di lavoro che si intrecciano ai processi creativi, senza spiegarli o interpretarli, ma costruendo ponti tra teorie e pratiche, tra artisti e pubblici e, non da meno, tra arte e accademia. Ciò che salta, prima di tutto a livello epistemologico, è il bisogno di una legittimazione teorico-concettuale fondata sulla distanza rassicurante, sull'imparzialità e sulla netta separazione tra chi pratica e chi teorizza, tra chi agisce e chi osserva. Stando così le cose, va in crisi l'oggettività del fantomatico “occhio esterno”, ritenuto capace di giudicare ciò che “realmente” accade in scena proprio sulla base di una sua dichiarata dissociazione dal corpo – come se esistesse visione che non è già sempre incorporata in un sistema biotecnologico (Haraway, 1995, p. 112).

Nella singolarità del processo di ricerca di *archivia*, la “prossimità somatica” è chiave d'accesso per una comprensione sensibile prima che concettuale, tattile prima che visiva, politica prima che estetica del potenziale trasformativo del repertorio in oggetto. A partire dalle premesse metodologiche sopra enunciate, il lavoro drammaturgico si è delineato in particolare come individuazione di una serie di strumenti utili per tradurre. Intendo qui “tradurre” nel senso di, etimologicamente, portare da un'epoca poetico-politica ad un'altra ter-

mini anatomici, frasi di movimento, interi sistemi di nominazione, narrazioni, linguaggi e grammatiche dei corpi – puntando all'intraducibile, come si dirà meglio nel terzo paragrafo. Strumenti alla mano, la ricerca di *archivia* è passata attraverso una fase di esercizio collettivo di nominazione e di definizione messo in moto da quegli stessi corpi allenati alle pratiche e alle partiture coreografiche del repertorio. Si è trattato di un esperimento di trasmissione-trasformazione di portata generazionale del linguaggio convocato dalle pratiche corporee. La ricerca si è dotata di una modalità di produrre conoscenza a contatto con l'esperienza corporea, scrivendo a partire da ciò che solo cronologicamente viene dopo: i sintomi, gli effetti, le tracce, le impressioni, le memorie che l'esperienza distribuisce sensibilmente (Rancière, 2016) nei corpi che ne prendono parte – una conversazione plurivocale<sup>4</sup> dopo una grande festa. Raccogliendo “a caldo” le impressioni dell'esperienza appena fatta, emerge la causa scatenante che ha portato i corpi a convergere in uno stesso snodo dello spaziotempo. In questo caso, parlo di gioia, intesa in senso spinoziano come variazione affettiva sprigionata dall'ampliamento di ciò che un corpo può, ovvero di ciò che un corpo si trova ad essere capace di fare (Deleuze, 2007). In questa direzione, *archivia* non si rivolge a corpi già “educati” alla danza o alla performance – per alcune/i partecipanti anzi si è trattato in primo luogo di “diseducarsi”. Le partecipanti, tramite le pratiche e le partiture del repertorio, si trovano nella condizione di poter saltare, rotolare, tagliarsi, prendere, arrotolarsi, assemblarsi, tuffarsi e così via e, soprattutto, di sentire che sono già sempre state capaci di farlo.

## 2. Sparire alla vista, rimanere (appiccicata) dappertutto

La prima questione da affrontare è quella dell'archivio e, in particolare, di ciò che dell'archivio diventa problematico e quindi interessante se guardato con la lente critica della performance e della danza. Se la danza è, per definizione, effimera e se l'archivio, per definizione, raccoglie solo ciò che non è effimero, come si fa un archivio coreografico? Il problema, è evidente, sono le definizioni. Nel senso che queste definizioni sono quelle sbagliate perché non utili per fare ciò che ci serve fare. Rebecca Schneider si domanda:

If we consider performance as 'of' disappearance, if we think of ephemerality as 'vanishing', and if we think of performance as the antithesis of 'saving', do we limit ourselves to an understanding of performance predetermined by a cultural habituation to the patrilineal, West-identified (arguably white-cultural) logic of the Archive? (Schneider, 2001, p. 100)

In una logica patriarcale, occidentale e bianca<sup>5</sup>, l'archivio raccoglie solo documenti, ciò che, per definizione, è solido, discreto, fisso, ciò che anche se prima si muoveva ora ha smesso. L'archivio è organizzato secondo una logica rigorosa e il rigore, ci ricorda lo studioso di *Performance Studies* José Esteban Muñoz nel saggio *Ephemera as Evidence. Introductory Notes to Queer Acts*, rimanda in primo luogo al *rigor mortis*, ovvero alla prova empirica che fa di un corpo vivo un corpo morto (Muñoz, 1996, p. 7). Non che la danza non produca documenti, ma i documenti che la danza produce non sono la danza, non la possono rappresentare, cioè non possono parlare per lei, al posto suo. La danza non è riducibile alle sue rappresentazioni. In altri termini: ciò che di una performance è scritto, comunicato, filmato, registrato non può sostituire l'esperienza vissuta da corpi vivi in pericolosa prossimità ad altri corpi vivi. Per quanto una performance possa essere rigorosamente documentata e documentabile, la sua vita resta primariamente nel tempo e nello spazio del presente. «Performance's only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations of representations: once it does so, it becomes something other than performance. Performance [...] becomes itself through disappearance» (Phelan, 1993, p. 146). Questa definizione della performance come assolutamente presente e quindi intrinsecamente effimera è stata, e può essere ancora, utile per fare delle cose. Sempre Rebecca Schneider segnala che tale definizione risulta operativa nell'ambito della storia dell'arte per segnalare la singolarità dell'arte performativa nel momento in cui, entrata nei musei, è stata messa accanto a quadri, statue e installazioni. La radicale "scomparsa" della performance mette infatti in questione l'egemonia del senso della vista nella fruizione, nella catalogazione e nella trattazione dell'arte. Questa definizione però non è utile per cogliere il fatto che non è esatto dire che la performance scompare. La performance rimane, ma rimane differentemente, non rimane visibile, certo, ma rimane: lascia tracce materiali e affettive nei corpi di coloro che ne hanno preso parte<sup>6</sup>. È qui che si incrina la logica dell'archivio inteso come raccolta di documenti organizzati architettonicamente per essere reperibili a necessità. In *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Jacques Derrida parla dell'archivio come della "casa" dei documenti a partire dall'etimologia che fa risalire il termine ad *archeion*, ossia la residenza dei magistrati supremi, gli arconti, coloro che comandano (Derrida, 2005, p. 12). Da qui l'archivio inteso come arresto domiciliare, come l'obbligo di restare ferme lì dove è sempre possibile essere consultabili, reperibili, tracciabili, un indirizzo, delle coordinate, un punto fermo in una rete che

cattura ciò che si muoveva solo in una vita passata. La danza invece resta – e in movimento – nelle memorie, nei gesti, nei racconti, nelle posture, nelle ripetizioni che la conservano, la trasmettono e la trasformano corpo per corpo per corpo per corpo<sup>7</sup>. La danza produce quindi “prove” tali che, nella loro stessa natura effimera, riconfigurano radicalmente le narrazioni egemoniche di cosa è materiale e cosa è immateriale, di cosa è conservabile e cosa non lo è, di cosa resta e cosa sparisce (Muñoz, 1996).

Articolando ulteriormente la questione, è utile introdurre il termine “repertorio” per come la studiosa di *Performance Studies* Diana Taylor lo pone in relazione al termine “archivio”: «The rift, I submit, [...] lies between [...] the *archive* of supposedly enduring materials (i.e., texts, documents, buildings, bones) and the so-called ephemeral *repertoire* of embodied practice/knowledge (i.e., spoken language, dance, sport, ritual)» (Taylor, 2003, p. 19). “Archivio” e “repertorio” non sono tanto uno l’opposto dell’altro, quanto invece indicano, portando alla luce presupposti etnografici e coloniali, una differente modalità di conservare, una differente relazione con la scrittura, una differente configurazione spaziale tra il soggetto e l’oggetto della conoscenza e, soprattutto, una differente relazione con il potere costituito. Nella sua analisi, il repertorio implica la trasmissione di conoscenze corpo a corpo e costituisce una potenziale fonte di disturbo per il potere costituito, mentre l’archivio è costruito in una relazione vincolante con il potere che decide cosa e chi è degno di essere ricordato e cosa e chi merita solo di essere dimenticato. Su questo punto, André Lepecki, nel passaggio del libro *Singularities. Dance in the Age of Performance* dedicato alla figura di Richard Move, nota come invece sia potuto accadere anche l’opposto: mentre alla compagnia di Martha Graham era proibito eseguire il repertorio per questioni legali successive alla sua morte, Richard Move, appena qualche isolato più in là, ne incarnava la figura nelle sue performance drag, costituendo il suo stesso corpo come archivio delle sue coreografie (Lepecki, 2016, p. 137).

Tornando quindi al processo di ricerca di *archivia*, non si tratta di scegliere da che parte stare – archivio o repertorio – ma di mettere sul tavolo tutti gli elementi necessari per articolare in maniera complessa la domanda: che effetto fa fare l’archivio di un repertorio? Per trarre qualche conclusione, archiviare un repertorio implica raccogliere tutti i documenti disponibili – registrazioni audio e video, fotografie, testimonianze e racconti, testi di ogni genere – e constatare che questi, soli, non bastano. Ciò porta a mettere in crisi, spostare, ripensare i modi di analisi e i modi di catalogazione e, di conseguenza, un intero modo di co-



noscenza, un'episteme, che, se basato sul primato della visione, non scalfisce mai la vernice delle cose ed è destinato, questo sì, a sparire senza mai toccare e trasformare le nostre vite. Si apre invece la possibilità e si delinea l'urgenza di ampliare la nozione di scrittura oltre i documenti, oltre il testo<sup>8</sup>. È scrittura anche e soprattutto quella che traccia i corpi e che i corpi tracciano quando ripetono, trasmettono e trasformano un repertorio di pratiche e partiture. Nel comporre un archivio coreografico, tra l'altro, una componente prettamente testuale c'è, anche se ricopre un ruolo secondario, anomalo, a sua volta instabile: sono appunti, schede tecniche, messaggi da recapitare, sentenze da decifrare. È un testo che non è autonomo ma direttamente implicato nel movimento, nell'azione, nella trasmissione, nella comunicazione. È un testo che non finisce lì dov'è, ma ha la capacità di evocare corpi passati e corpi futuri, trasformando così i corpi presenti.



Fig. 2. Foto d'archivio di *Déjà vu* di Monica Francia, 2004.

Fare un archivio di un repertorio implica inoltre una buona dose di invenzione, di immaginazione, di creatività. Si tratta anche di comporre un archivio fittizio, a partire da zone d'ombra e di indecifrabilità, come fanno bene coloro i quali conoscono la necessità di mentire a parole per esistere nei fatti. Mi riferisco a chi ha attraversato esperienze minoritarie, di deviazione, contesti underground, i margini della legalità e della moralità, le controculture. Se da un lato è forte la necessità e il desiderio di lasciare traccia della propria esperienza, nondimeno rimane fondamentale una certa relazione problematica e complessa nei confronti

delle regole e delle norme con le quali si esprime e si imprime quotidianamente il potere egemonico: «Gli archivi sono una fiction. Nessuno lo sa meglio delle persone queer, che hanno dovuto gestirsi la finzione di un'eterosessualità socialmente prescritta. Le persone queer inventano genealogie e mondi. Allora fateceli scrivere» (Muñoz, 2009, p. 157). In questa direzione, *archivia* vuole scrivere, o meglio riscrivere, la propria narrazione, nella consapevolezza che i mondi creano narrazioni ma anche le narrazioni creano mondi. Il lavoro coreografico di Monica Francia ha infatti creato sì una propria cornice narrativa, per lo più ermetica e come tale ancora significativa, ma si è anche di fatto connesso alle narrazioni presenti e possibili nel suo contesto specifico di emersione. Alcune di queste narrazioni, come si diceva prima delle definizioni di “archivio” e di “performance”, non sono più utili per noi oggi. Si tratta per esempio dell'accostamento al teatrodanza, e quindi ad un certo simbolismo, oppure alla *contact improvisation*, intesa come pratica “democratica” fondata sul contatto. Questi nomi e le relative narrazioni, pur contestualizzando e rendendo fruibile il repertorio in un passato che ancora risuona e in un contesto specifico che è quello del sistema della danza, oggi ne bloccano la trasformazione. *archivia* sceglie di farla finita con queste storie, di rivendicarne altre, tra cui i vent'anni di CorpoGiochi dentro al sistema scolastico<sup>9</sup>, e di inventarne quindi di nuove.

### 3. Ripetere, fino a ricordare, fino a trasformarci

La questione della ripetizione è dirimente nella pratica coreografica e, di conseguenza, nella discussione riguardante l'ontologia della danza e della performance. Se la performance è ontologicamente nel presente e, allo stesso tempo, vive nella ripetizione, c'è qualcosa che inquieta profondamente la nozione stessa di temporalità. La performance è nel presente e, allo stesso tempo, la sua ripetizione la lancia nel passato e la rispedisce nel futuro, che è come dire, là da dove viene. La temporalità della performance è complessa: non è lineare, cioè non fa il percorso più breve tra due nodi dello spaziotempo, e non è univoca, cioè non va in una sola direzione, da dietro verso avanti. La ripetizione e l'archiviazione sono due attributi dello stesso movimento, sono due modi di intendere lo stesso ripiegarsi complesso della temporalità della performance<sup>10</sup>. Come afferma André Lepecki nel quarto capitolo del libro *Singularities* intitolato *The body of the archive. Will to reenact and the afterlives of dances* (2016), questo movimento di archiviazione-ripetizione può essere sia reattivo, riproduttivo, imitativo e, quindi, nostalgico sia invece attivo, generativo, infedele e differenziale. Preso in

questa seconda accezione, il *reenactment*<sup>11</sup> è un movimento critico, un'espressione critica della differenza insita nella ripetizione: si tratta per la precisione della realizzazione, dell'attivazione di quanto c'è di potenziale, di virtuale, di ancora possibile in un passato che non è ancora finito, che resta appiccicato alla pelle molto tempo dopo la fine. Lepecki passa quindi ad analizzare lavori performativi di artiste e artisti che hanno imboccato questa seconda via, la via della differenza critica, della disaderenza all'originale, del guardare al passato senza nostalgia al fine di rivolgersi al futuro: «in all these works there is not a desire for reproductive adherence to an original, but the deep understanding that every origin is always in a deep state of turbulent becoming» (Lepecki, 2016, p. 130).

Più si scava nell'archivio coreografico, più è chiaro ciò che intende dire Lepecki: quello che poteva sembrare un originale è in realtà una turbolenza, un conglomerato di evocazioni di qualcosa che è già apparso e di prefigurazioni di ciò che apparirà ancora. Tentando, come pratica, di mappare l'emersione di una partitura del repertorio che *archivia* ha nominato, sulla traccia della scrittrice lesbica femminista Monique Wittig (1996), "le guerrigliere": la prima apparizione è nel 1991, in forma di solo, nello spettacolo *Il profumo del respiro*; torna, sempre in forma di solo, nel 1992 dentro al duetto *Fino alla fine della fine* nel contesto del Gran Gala di danza e nel saggio al teatro Alighieri a Ravenna; riappare nel 1993, moltiplicata per tre e rimessa in un "originale" assemblaggio a due, al festival di Santarcangelo in *L'uomo coriandolo*; torna nel 1994, in forma di solo e moltiplicata per due, in *Fragole e sangue*; riapparirà nel 2025, in forma di solo e moltiplicata per dieci, in *FRAGOLE SANGUE*. In ogni originale è condensato un divenire turbolento che più si tenta di afferrare più fiorisce, più si tenta di fermare più esplode. La questione dell'archiviazione-ripetizione della performance mette quindi in crisi la stessa nozione di originale come qualcosa di stabile e di discreto. In questo quadro, ripetere è un'azione che porta a ricordare il potenziale che era stato messo da parte al fine di chiudere una forma, ciò che era stato scartato nella logica dell'arte che richiede di impacchettare prodotti da portare in scena e lanciare sul mercato. Fare l'archivio di un repertorio implica invece riaprire ciò che era stato chiuso e, nel fare ciò, «trafficare con le intenzioni non realizzate è una delle esperienze più istruttive» (Di Matteo, 2024, p. 15). Se la ripetizione porta a risalire alla turbolenza originale e a ricordare le potenzialità in essa ancora condensate, si tratta poi di scegliere: nello spettro delle possibilità, quale ha senso realizzare? Quale trasformazione ha senso intraprendere? Qual è la più sensata, la più necessaria, la più felice in relazione al contesto

presente? È un movimento di ritorno e slancio insieme, un andare indietro che apre davanti, un ritirarsi per attaccare, un prendere la rincorsa per saltare.

Questo movimento è analogo al movimento della traduzione, per come lo traccia Walter Benjamin in *Il compito del traduttore*: così come ripetere-archiviare, tradurre non è l'operazione di rendere accessibile un contenuto ad un diverso pubblico in un diverso spaziotempo. «E la traduzione sarebbe per lettori che non capiscono l'originale? [...] Sembra questa l'unica ragione possibile per dire ripetutamente “la stessa cosa”. Ma cosa “dice” una poesia? Cosa comunica? Molto poco a chi la capisce» (Benjamin, 2007, p. 7). Si tratta invece di risalire alla traducibilità che inerisce agli originali, in virtù di quella turbolenza, di tutto quel potenziale ancora lì incastrato. La traduzione dispiega quindi in forma rinnovata la vita dell'originale. La traduzione non può puntare a “somigliare” all'originale, poiché la traduzione è un “rapporto di vita” e quando c'è di mezzo la vita c'è sempre di mezzo la trasformazione. La traduzione ha inoltre la capacità di tornare ad attingere a ciò che è intraducibile, a quello che Benjamin chiama “il rapporto più intimo tra le lingue, che resta tuttavia segreto”. L'intraducibile è propriamente quel qualcosa che «non è accessibile a nessuna [lingua], se considerata singolarmente, ma solo alla totalità delle loro intenzionalità reciprocamente integrate» (Benjamin, 2007, p. 13).

Tornando al processo di ricerca di *archivia*, che effetto fa parlare di “traduzione” e di “intraducibile” in relazione al repertorio di pratiche e partiture prodotte da Monica Francia?

Prima di tutto, ciò serve a produrre un distacco tra le pratiche e le partiture del repertorio e le opere, i prodotti, le forme che esse assumono quando diventano spettacolo. *archivia* non ha come principale e unico obiettivo rifare e rimettere in scena spettacoli del repertorio, traducendoli da un'epoca poetico-politica ad un'altra, come sta per accadere per *FRA-GOLESANGUE*, ma punta all'intraducibile, a una modalità di relazione e di contatto tra corpi che costituisce il nucleo della scrittura coreografica del repertorio e che trasforma tutti i corpi coinvolti e il repertorio stesso. Le opere infatti nascono all'interno di un contesto estetico-politico in relazione al quale prendono posizione, ma c'è dell'altro che ribolle sotto, c'è una turbolenza originale, un segreto che non è, ripetendo e trasformando le parole di Benjamin, «accessibile a nessuna [opera], presa singolarmente, ma solo alla totalità delle loro intenzionalità reciprocamente integrate» (*Ibidem*). Come con una poesia, chi capisce davvero un'opera non è perché capisce ciò che essa vuole “dire” o, peggio ancora, “comunicare”, ma perché intuisce un potenziale di trasformazione che, sotto sotto, può cambiarti la vita.



Fig. 3. Foto d'archivio di *L'uomo coriandolo*, coreografie di Monica Francia, versione urbana, 1993.

#### 4. Non per la pace, per questo ci vogliamo vive (te compresa)

In *Mal d'archivio*, Derrida (2005, p. 115) nota come l'archivio esprima un principio non solo patriarcale – trafficando con il potere di tenere agli arresti domiciliari i documenti e le prove che permettono di ricordare qualcosa e dimenticare qualcos'altro – ma anche parricida. L'archivio si istituisce in nome del padre, a patto che il padre sia morto o, più precisamente, sia stato ucciso. Cosa implica il parricidio come atto fondativo dell'archivio? Questo “far fuori” qualcuno per “chiudere dentro” qualcosa? Torna quel *rigor mortis* di cui si diceva sopra, quella consistenza rigida e immobile che è necessaria a tenere sotto controllo ciò che prima era in movimento e che permette a chi istituisce l'archivio di parlare in nome di qualcun altro senza che questo qualcuno sia, di fatto, in grado di rispondere. L'archivio si fonda sulla morte del padre o della madre perché raccoglie i documenti e le prove che parlano *di loro*, senza mai parlare *con loro*. Salta il principio di responsabilità, intesa con Haraway come *response-ability*<sup>12</sup>: la capacità di rispondere e, insieme, di rendere gli altri e le altre capaci di rispondere. In questo



senso, l'archivio si fonda su un atto di rappresentazione, ovvero su un atto di presa di parola in rappresentanza di, a nome di, al posto di qualcuno o qualcuna che non può più parlare.

Poste queste premesse, in che modo la ricerca di *archivia* prevede la presenza di Monica Francia tra le partecipanti? Monica è convocata da Zoe non come madre, non come maestra, non come guida, ma come corpo che, in forza di un'esperienza e di una sapienza propria, è capace di trasmettere saperi che sono sia singolari che collettivi, e di cui, come singole e come gruppo di ricerca, sentiamo l'urgenza e la necessità. La ricerca artistica è infatti trattata e praticata come processo del comune, intreccio di vite vissute in un "assemblaggio affettivo" che è costitutivo e istituyente della creazione – e non suo mero incidente<sup>13</sup>. La presenza di Monica nel processo di trasmissione e trasformazione del suo stesso repertorio è un gesto pericoloso e necessario che implica una presa di responsabilità da parte di ogni persona che prende parte a questo «segreto appuntamento tra generazioni» (Sacchi, 2024, p. 251). Ciò che rende quest'operazione pericolosa è precisamente la messa in questione di alcune dicotomie, ovvero di alcune coppie di termini che strutturano materialmente e semioticamente le istituzioni della famiglia, della scuola e quindi della società: madre/figlia, maestra/allieva, guida/seguace ma anche, tra le altre, vecchia/giovane, sapiente/ignorante, attiva/passiva. Non è possibile toccare un termine della coppia senza toccare anche l'altro: la trasformazione è radicale perché è reciproca e, quindi, sposta tutta la relazione. Nella ricerca di *archivia*, le partecipanti stanno l'una accanto all'altra dando voce alle differenze specifiche di esperienza, genere, età, ruolo, inclinazione senza presupporre né una gerarchia né una parità astratta. Si tratta di un processo che, trattando le relazioni come alleanze piuttosto che come filiazioni (Deleuze, Guattari, 2002), tocca e trasforma tutti i corpi coinvolti, in maniere differenti, mai definitive e spesso imprevedibili. Monica ne parla in questi termini:

Mia figlia mi ha invitata a partecipare all'esplosione del mio archivio e alla trasformazione delle memorie in esso contenute. Mi ha chiesto di farlo in vita, di farlo adesso, con i corpi che ci sono qui. [...] Richiamare in vita l'archivio non significa scavare nella psicologia personale, ma riconfigurare le tracce che sono rimaste incollate nel corpo, tracce che richiamano pezzi di tutti i corpi che ho incontrato in passato. [...] Ho provato una serie di sensazioni che riconosco come i miei sintomi alla memoria che torna. Sento una grande gioia nello scoprire che ogni azione vibra ancora in tutte le cellule e che le mie alleate non sono mai andate via. (Francia, Francia Lamattina, Malfatti, 2024, p. 11)

*archivia* rivendica quindi una temporalità che accosta passati, presenti e futuri in maniera non lineare: contatti presenti che evocano contatti passati che richiamano contatti futuri che



pretendono nuovi contatti presenti e così via. Si aprono, quindi, varchi per una fantascienza trapassata e per una nuova epica transfemminista. C'è sempre però il rischio che queste temporalità differenti collassino nel presente storico proprio della narrazione archivistica, in quella pace dei tempi, in quel silenzio assordante e spettrale<sup>14</sup> che regna quando coloro che hanno vinto, rimasti soli, scrivono la storia. Per fare che ciò non accada, è necessario tenere alto il conflitto, inteso come resistenza reciproca delle parti in gioco, come processo sempre in divenire che non appiana le differenze ma le esalta<sup>15</sup>. Nelle pratiche di *archivia*, “resistenza” è un termine fondamentale e ricorrente che indica una modalità di relazione tra corpi che si incontrano in una dinamica di attrazione conflittuale che non si risolve nell'abbandono di una parte e nella prevaricazione dell'altra. “Resistenza” è uno dei termini che, in modo collettivo e disomogeneo, abbiamo riscritto in un esercizio di nominazione – come si accennava nel secondo paragrafo. È una modalità di relazione che non ha necessità di approdare al più presto ad una situazione di immobilità e calma apparente che permetta di “archiviare il caso” e passare oltre, ma che vive e si trasforma nella gioia degli incontri e dagli scontri corpo per corpo per corpo per corpo.

---

<sup>1</sup> Monica Francia (1961), cresciuta nell'ambiente della danza di avanguardia di New York alla fine degli anni Settanta, decide di intraprendere un percorso di ricerca in Italia nell'ambito della danza contemporanea. Dal 1981, anno in cui fonda a Ravenna il gruppo teatrale Linea Maginot, si dedica alla ricerca di un linguaggio/metodo personale. Con la Compagnia Monica Francia le sue produzioni coreografiche vincono numerosi premi e riconoscimenti: il Concorso Internazionale di Cagliari, il Premio coreografico del Festival Internazionale di Vienna, il *Prix Volinine* di Parigi, il Concorso Europeo *Les Pépinières*, il Premio Ricordi per la migliore sceneggiatura Video-Danza sezione speciale del Coreografo Elettronico, il Concorso Iceberg, la partecipazione alla Biennale Giovani Artisti di Lisbona, il Premio Danza&Danza e la partecipazione in rappresentanza dell'Italia nel progetto TransDanse Europe 2000 in tournée nei più importanti Festival Europei: Avignone, Bergen, Praga, Bruxelles, Bologna, Helsinki, Reykjavik. Dal 1994, anno in cui fonda a Ravenna l'Associazione Cantieri di Fine Millennio, oggi Cantieri Danza, che dirige artisticamente fino al 2005, si impegna attivamente nelle battaglie di categoria contro l'immobilismo del sistema danza italiano, con l'obiettivo di promuovere e stimolare lo sviluppo di una cultura originale della danza d'autore e di ricerca. Nel suo percorso di ricerca costruisce metodologie per formare prima le persone della sua compagnia poi le/i partecipanti ai numerosi laboratori aperti alla cittadinanza. Dal 2003 sistematizza le sue pratiche per trasmetterle a molti corpi, sia adulti che bambini, ideando il metodo CorpoGiochi. Fonda l'associazione CorpoGiochi ASD per promuovere e organizzare i laboratori condotti da istruttrici certificate, portando dentro le scuole dell'obbligo pratiche corporee relazionali che mirano alla trasformazione personale, estetica e politica. Dal 2021 è richiamata alla creazione artistica dal gruppo di ricerca “archivia”. Cfr. Ruffini, 2022 e Piazza, 2024.

<sup>2</sup> Per approfondire il processo di ideazione e costruzione dello spettacolo *FRAGOLE SANGUE* (2025) a partire da *Fragole e Sangue* (1994) cfr. Malfatti, 2025.

<sup>3</sup> Sulla “diffrazione” come metodologia, cfr. Haraway, 2019, p.56 e Barad, 2017, pp. 63-64.

<sup>4</sup> Il neologismo “plurivocalità” è stato coniato a partire dal neologismo “plurifonia”, un'invenzione di Adriana Cavarero per prendere distanza dalla classica nozione di “polifonia”. La “plurifonia” indica una forma di corallità che non agglutina le differenti voci in un'unità omogenea e che sprigiona, invece, una gioia che ha capacità istituenti. Cfr. Di Matteo, 2024.

<sup>5</sup> Sulla bianchezza, o meglio sullo “sbiancamento”, dell'archivio e sulle sue radici profondamente coloniali cfr. in particolare Taylor, 2003.

<sup>6</sup> Per approfondire la nozione di “archivio affettivo” cfr. Pustianaz, Palladini, Sacchi, 2013.

<sup>7</sup> Cfr. la sezione VI, *Trasmettere*, in Franco, Nordera, 2010, pp. 321-373, ma anche Franco, 2019.

<sup>8</sup> Cfr. il concetto di “corporeografie” in Kirby, 1997.

<sup>9</sup> CorpoGiochi è un metodo per la trasformazione personale, estetica e politica che, a partire dai corpi e dalle relazioni, mira a rendere possibili altre percezioni del mondo e, quindi, altri mondi. È un insieme di pratiche corporee create, trasmesse e organizzate da Monica Francia in una drammaturgia di “gioco” scandita da “prove”. CorpoGiochi a scuola nasce nel 2003 dalla riscrittura delle pratiche avvenuta con lo scontro con il sistema scolastico, con le sue abitudini e le sue prescrizioni, resasi necessaria per incontrare le giovanissime e poi, tramite loro, le insegnanti e le famiglie. Cfr. Francia, Francia Lamattina, Malfatti, 2024.

<sup>10</sup> Cfr. la nozione di “queer temporalities” elaborata all’intersezione tra studi performativi, *queer studies* e fisica quantistica in particolare da Muñoz, 2022 e Barad, 2017. Si tenga inoltre presente la trattazione di “temporalità disordinate” che pertengono, attraversano e inquietano la performance per come sono messe a fuoco da Caleo, Sacchi, 2024.

<sup>11</sup> Sul concetto di *reenactment*, che è possibile rendere in italiano come “rifacimento”, “ricreazione”, “reinvenzione”, “ripresa”, cfr. anche Franko, 1989.

<sup>12</sup> C’è *response-ability* quando c’è cura della relazione, quando nessuno agisce da ventriloquo, rispondendo per altri ritenuti incapaci di prendere la parola per sé – fuori, quindi, da un’ottica di rappresentazione: «Chi parla per il giaguaro? Chi parla per il feto? Entrambe le domande si fondano sulla politica semiotica della rappresentazione. Permanentemente senza parole, sempre bisognosi dei servizi di un ventriloquo, senza mai rivendicare diritto di revoca, in ogni caso gli oggetti o i fondamenti della rappresentazione realizzano il sogno più amato dal rappresentante» (Haraway, 2019, p. 88).

<sup>13</sup> Cfr. la metodologia che nutre il progetto di ricerca *INCOMMON. In praise of community. Shared creativity in arts and politics in Italy (1959-1979)*, <https://in-common.org/>.

<sup>14</sup> Per approfondire cfr. Gordon, 2022 e, per l’intersezione tra spettralità e performance, Primultini, 2023-2024.

<sup>15</sup> Per approfondire in merito alla nozione di “conflitto” e al suo ruolo all’interno del dibattito urgente e attuale intorno alla giustizia trasformativa, cfr. Schulman, 2022 e Laboratorio Smaschieramenti, 2024.

## Riferimenti Bibliografici

Barad K., *La performatività della natura. Quanto e queer*, Edizioni ETS, Pisa 2017.

Benjamin W., *Il compito del traduttore* (1920) in «aut aut», 334, 2007, pp. 7-20.

Caleo I., *Performance, materia, affetti. Una cartografia femminista*, Bulzoni editore, Roma 2021.

Caleo I., Sacchi A., *The Archive is Out of Joint: Messy Corporeality and Temporality in Contemporary Performing Arts*, in Bottirolì S., Melgares M. A. (a cura di), *What Can Theatre Do*, Bruno, Venezia 2024.

Cools G., *On Dance Dramaturgy*, in «Cena», vol. 29, 2019, pp. 42-52.

Deleuze G., *Cosa può un corpo? Lezioni su Spinoza*, Ombre Corte, Verona 2007.

Deleuze G., Guattari F., *L’anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia* (1972), Einaudi, Torino 2002.

Derrida J., *Mal d’archivio. Un’impressione freudiana* (1995), Filema Edizioni, Napoli 2005.

Di Matteo P. (a cura di), *The Dramaturg, Today*, in «Sound Stage Screen», vol. 1, n. 1, 2021, pp. 193-242.

Di Matteo P., *Plurifonie e godimento vocale. Una conversazione con Adriana Cavarero*, in «Relazioni», 2024, in <https://relazioni.online/plurifonie-e-godimento-vocale-una-conversazione-con-adriana-cavarero/> (ultimo accesso 12/06/2025).

Di Matteo P., *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea*, Luca Sossella Editore, Roma 2024.

- Francia M., Francia Lamattina Z., Malfatti I., *CorpoGiochi in 20 pratiche*, Edizioni CorpoGiochi, Ravenna 2024.
- Franco S., *Corpo-archivio. Mappatura di una nozione tra incorporazione e pratica coreografica*, in «Ricerche di s/confine», n. 5, 2019, p. 56.
- Franco S., Nordera M. (a cura di), *Ricordanze. Memoria in movimento e coreografie della storia*, Utet, Torino 2010.
- Franko M., *Repeatability, Reconstruction and Beyond*, in «Theater Journal», vol. 41, n. 1, Johns Hopkins University Press, 1989, pp. 56-74.
- Gordon A., *Cose di fantasmi. Haunting e immaginazione sociologica* (1997), DeriveApprodi, Roma 2022.
- Haraway D. J., *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 1995.
- Haraway D. J., *Le promesse dei mostri. Una politica rigeneratrice per l'alterità inappropriata*, DeriveApprodi, Roma 2019.
- Kirby V., *Telling Flesh. The Substance of the Corporeal*, Routledge, New York 1997.
- Laboratorio Smaschieramenti, *Ci siamo cancellate? Note su giustizia trasformativa e soggettivazione vittimaria nel contesto italiano* in Maree Brown A., *Per una giustizia trasformativa. Una critica alla cancel culture* (2020), Meltemi editore, Milano 2024.
- Lepecki A., *Singularities. Dance in the Age of Performance*, Routledge, New York 2016.
- Malfatti I., *Fragolesangue. Per una drammaturgia del conflitto*, in «OperaViva», 2025, in <https://operavivamagazine.org/fragolaesangue/> (ultimo accesso 12/06/2025).
- Muñoz J. E., *Ephemerality as Evidence: Introductory Notes to Queer Acts*, «Women and Performance: Journal of Feminist Theory», vol. 8, 2, 1996, pp. 5-16.
- Muñoz J. E., *Cruising Utopia. L'orizzonte della futurità queer* (2009), NERO, Roma 2022.
- Phelan P., *Unmarked. The Politics of Performance*, Routledge, New York 1993.
- Piazza F., *Tutta l'attualità di CorpoGiochi. Monica Francia: «Guardo oltre il sistema danza»*, in «RavennaeDintorni», 2024, in <https://www.ravennae dintorni.it/cultura/2024/09/21/tutta-lattualita-corpogiochi-monica-francia-guardo-oltre-sistema-danza/> (ultimo accesso 12/06/2025).
- Pontremoli A. (a cura di), *Drammaturgia della danza*, Milano, Euresis, 1997.
- Primultini, T., *Materie fantasma. Tre conversazioni. Haunting e metodologie performative*, tesi di laurea magistrale in «Teatro e arti performative», relatrice Annalisa Sacchi, Università luav di Venezia, a.a. 2023-2024.

Pustianaz M., Palladini G., Sacchi A. (a cura di), *Archivi affettivi*, Vercelli, Edizioni Mercurio, Vercelli 2013.

Rancière J., *La partizione del sensibile. Estetica e politica* (2000), DeriveApprodi, Roma 2016.

Ruffini P., *Altri percorsi di danza. Incontro con Monica Francia*, in «Limina Teatri», 2022, in <https://www.liminateatri.it/altri-percorsi-di-danza-incontro-con-monica-francia/> (ultimo accesso 12/06/2025).

Sacchi A., *Inappropriabili. Relazioni, opere e lotte nelle arti performative in Italia (1959-1979)*, Marsilio Editori, Venezia 2024.

Schneider, R., *Performing remains*. «Performance Research», vol. 6, 2, 2001, pp. 100-108.

Schulman S., *Il conflitto non è abuso. Esagerazione del danno, responsabilità collettiva e dovere di riparazione* (2016), minimum fax, Roma 2022.

Taylor D., *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*, Duke University Press, Durham and London 2003.

Wittig M., *Le guerrigliere* (1969), autoproduzione delle Lesbacce incolte, Bologna 1996.

## Sitografia

*FRAGOLESANGUE* (2025), pagina del Ravenna Festival:

<https://www.ravennafestival.org/events/fragolesangue/> (ultimo accesso 12/06/2025)

*INCOMMON*, pagina del progetto di ricerca: <https://in-common.org/> (ultimo accesso 12/06/2025)

## Biografia dell'autrice / Author's biography

**Ida Malfatti** è ricercatrice, performer e dramaturg. Si forma all'incrocio tra filosofia politica materialista, femminismi e pratiche corporee. È performer in "kiss" di Caleo e Calderoni. È autrice di progetti performativi site-specific: "pubblicità" realizzata in alleanza con Zoe Francia Lamattina e "infesta", un'indagine su nomi, liste e cadute. È performer e dramaturg in "elettrica" "ccc" di Francesca Dibiasi. Dal 2021 è coinvolta nella riscrittura divinatoria dei materiali del metodo CorpoGiochi© e nella ricerca coreografica "archivia" di Zoe Francia Lamattina. Primo esito scenico della ricerca, nel giugno 2025 debutta "FRAGOLESANGUE" di cui firma la regia insieme a Zoe Francia Lamattina e Monica Francia.

**Ida Malfatti** is a researcher, performer and dramaturg working between materialist political philosophy, feminisms and bodily practices. She performed in 'kiss' by Ilenia Caleo and Silvia Calderoni. She is author of site-specific performance projects: 'pubblicità', created in collaboration with Zoe Francia Lamattina, and 'infesta', an investigation into names, lists and falls. She is dramaturg and performer in 'elettrica' and 'ccc' by Francesca Dibiasi. Since 2021, she has been involved in the divinatory rewriting of the materials of the CorpoGiochi© method and in the choreographic research 'archivia' by Zoe Francia Lamattina. The first theatrical result of this research is the debut of 'FRAGOLESANGUE' in June 2025, which she directed together with Zoe Francia Lamattina and Monica Francia.

*Articolo sottoposto a double-blind peer-review*

# Per un ascolto trans-corporeo: sulla performatività acustica di Christine Sun Kim

Piersandra Di Matteo

*Università Iuav di Venezia*

## **Abstract**

L'ascolto, storicamente modellato da paradigmi udenti e sistemi audio-fonocentrici, viene ripensato attraverso le epistemologie Sorde come performatività trans-corporea, oltre la mera competenza cocleare o l'articolazione di un suono dato. Nel lavoro dell'artista Sorda Christine Sun Kim, il suono si configura come intreccio di intensità tattili, correnti affettive, vettori dello sguardo, pattern di frequenze che plasmano la sfera acustica in una commistione di vibrazioni, movimenti, odori e variazioni di temperatura e vettori discorsivi. Integrando Deaf, Sound e Performance Studies con il neomaterialismo ecocritico, le dinamiche dell'ascolto vengono osservate come co-emergenza di corpi, materie vibranti e saperi incarnati in relazioni intra-agenti. La soggettività che "sente" non si limita a inserirsi nell'*entanglement* delle cose, ma vi partecipa modulando e venendo modulata da pressioni, sfioramenti, tocchi, discorsi e pratiche di resistenza e riparazione. In questo contesto, l'ascolto diventa un *con-vibrare*, una pratica etico-politica capace di sfidare posizioni audiste, gerarchie sensoriali e barriere del suono, all'interno di un orizzonte di «giustizia acustica» che richiede di costruire, ridefinire e contestare valori e norme.

Listening, historically shaped by hearing-centered paradigms and audio-fonocentric systems, is reconceptualized through Deaf epistemologies as a trans-corporeal performativity, extending beyond mere cochlear competence or the articulation of a given sound. In the work of Deaf artist Christine Sun Kim, sound emerges as an entanglement of tactile intensities, affective currents, visual vectors, and frequency patterns, shaping the acoustic sphere through a confluence of vibrations, movements, scents, and temperature variations. Integrating Deaf, Sound, and Performance Studies with ecocritical new materialism, listening dynamics are approached as the co-emergence of bodies, vibrant matter, biological rhythms, and situated knowledge in intra-active relations. The subjectivity that "feels" does not simply inhabit the webs of things but participates actively in them, modulating and being modulated by pressures, grazes, touches, discourses, and practices of resistance and repair. In this context, listening becomes *con-vibrating*: a dynamic entanglement of human and more-than-human energies and material-discursive force, configuring itself as an ethical-political practice capable of challenging audist position, sensory hierarchies, and sonic barriers within a horizon of «acoustic justice», where values and norms are enacted, renegotiated, and unsettled.

## **Parole chiave/Key Words**

*Ascolto trans-corporeo; Giustizia acustica; Cultura sorda; Christine Sun Kim.*

*Trans-corporeal listening; Acoustic justice; Deaf culture; Christine Sun Kim.*

**DOI: 10.54103/connessioni/28789**

To many in the deaf community, being deaf has nothing to do with 'loss' but is, rather, a distinct way of being in the world, one that opens up perceptions, perspectives, and insights that are less common to the majority of hearing persons.  
H-Dirksen L. Bauman & Joseph J. Murray (2014, p. 9)

Sound is like money, power, control, social currency. In the back of my mind, I have always felt that sound was your thing, a hearing person's thing. And sound is so powerful, that it could either disempower me and my artwork, or it could empower me. I choose to be empowered.  
Christine Sun Kim (2015)

Trans-corporeality foregrounds the ways in which human bodies are profoundly entangled with nonhuman forces, substances, and agents — how bodies are always already caught up in larger ecological and material networks.  
Stacy Alaimo (2010, p. 2)

## 1. Una storiella in un luogo di un'introduzione

C'era una volta un minatore sordo. Come tutti alla miniera, doveva essere al lavoro alle 5 del mattino. Ma non riusciva mai a svegliarsi in tempo. Un vicino accettò di aiutarlo, legando al suo piede una corda abbastanza lunga da penzolare fuori dalla finestra. Ogni mattina alle 4:30 il vicino tirava la corda. Il minatore raccontò questo sistema a un amico sordo, che gli suggerì un altro metodo invitandolo a utilizzare una sveglia a carica manuale legata a un ferro pesante. Al suono della sveglia, il ferro sarebbe caduto e la vibrazione lo avrebbe destato. Passò dunque a questo metodo. In seguito il suono stridulo della sveglia divenne il segnale che tutti gli altri nel villaggio usarono per svegliarsi. Invece che essere lui a dipendere dagli altri, furono gli altri a dipendere da lui. È Benjamin J. Bahan, influente studioso Sordo della Gallauded University, a raccontare questa storiella in occasione della lecture *Deaf Ways: Extending Sensory Reach* al MIT, nell'aprile 2009 (cit. in Friedner, Helmreich, 2012, p. 73).

Il Mondo Sordo<sup>1</sup> (Bauman, Murray, 2014; Bragg, 2001; Lane *et al.*, 1996) è ricco di barzellette, motti di spirito, aneddoti divertenti in Lingua dei Segni che le persone sorde raccontano per rendere plastiche e riconoscibili, nel giro di una battuta salace, le forme di sorveglianza, marginalizzazione e discredito subite dalla violenza epistemica, istituzionale, sociale imposta dal mondo udente. È un umorismo che prende di mira i tropi, le convenzioni e le imposizioni del paradigma fono- e audio-centrico. Sono narrazioni brillanti che traggono la propria ragione da esperienze vissute dalle persone sorde nella vita quotidiana e, rigettando ogni forma di autocommiserazione, rilanciano nella "paradossalità" generata dal punto di vista Sordo sulle cose, un'ilarità che ha un valore intrinsecamente critico e politico (Sutton-Spence, Napoli, 2012; Bienvenu, 1994).



Nel racconto sul minatore, un elemento mi preme, più di altri, rilevare a fini del discorso che intendo suggerire qui, ed è che il primato dell'udito (esemplato nel suono della sveglia) è decentralizzato a favore delle implicazioni trans-corporee della percezione vibrazionale che agisce *tra* le cose. Nella storia di Bahan, la messa in discussione della competenza co-cleare nell'orientare la vita quotidiana, si palesa in un ribaltamento contro-acustico che investe il modo stesso di concepire l'ascolto, interrompendo le movenze concettuali, i comportamenti e i sistemi di valore determinati dalle «barriere del suono» (Padden, Humphries 1988), imposte in una normatività che ostacola e interdice forme di vita Sorde.

La differenza tra persone sorde e udenti è stata plasmata storicamente da norme, pedagogie, discorsi culturali, dinamiche sociali, teorie medico-scientifiche e sistemi legali come una questione puramente audiologica (Baynton 1992). La nozione centrale, su cui si fonda, presuppone che la differenza tra udenti e “non udenti” risieda nella “difettività” uditiva delle persone sorde, legittimando interventi medici, pratiche discorsive e profilassi mirate a “curare” la sordità per conformarla alle griglie culturalmente e politicamente definite di “normalità” (Lenard 1995). In un testo inedito del 1975, due anni dopo ripreso nella tesi dottorale, il linguista sordo Tom L. Humphries conia il termine “audismo”, destinato a descrivere un ventaglio di azioni, pratiche e dispositivi discriminatori contro le persone sorde, radicati in un sistema di credenze costruito su standard, condotte e valori disabilitanti stabiliti dal mondo udente. Negli anni Novanta, è lo psicolinguista Harlan L. Lane a rilanciare il dibattito, riconoscendo nell'audismo una forma di oppressione istituzionalizzata e sistemica, celata dietro le maschere “razionali” del buon senso e della benevolenza (Lane, 1992; Humphries *et al.*, 2012). L'impulso a “correggere e guarire” la sordità si iscrive nella storia di patologizzazione del corpo sordo da parte del «triumvirato imperialista-medico-scientifico» (Ladd, 2003, p. 117) che ha dato vita a strategie correttive e di sorveglianza, esemplate in pratiche invasive – trombe auricolari, elettroterapia, salassi e trapanazioni craniche – che trovano continuità nella biomedicina contemporanea (Virdi, 2020). Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, in piena fobia positivista per l'esplorazione della “macchina umana”, il progetto Oralista radicalizza normativamente la supremazia della lingua orale (e scritta) sulla Lingua dei Segni, visiva e incarnata, a partire dal sillogismo ontologico secondo cui le persone sorde – indistintamente etichettate come mute – sarebbero incapaci di parlare e, quindi, “inumane”: «Language is human; speech is language; therefore deaf people are *inhuman* and deafness is a *problem*» (Brueggemann, 1999, p. 11).

Ne scaturisce una catena di stigmatizzazioni che considera i soggetti sordi come cognitivamente deficitari, mentalmente deboli, ontologicamente immaturi (perché improduttivi), simili ad animali o a più-che-primitivi a causa del presunto mutismo e della comunicazione gestuale del corpo segnante. L'esclusione delle Lingue dei Segni dal sistema educativo<sup>2</sup> si accompagna a un piano correttivo fondato su esercizi di lettura labiale, addestramento coatto alla fonazione e metodi invasivi di allenamento uditivo, con l'obiettivo di assimilare le persone sorde al mondo udente al fine della loro deliberata invisibilizzazione.

Questa rapida esposizione evidenzia come il «sistema di privilegio basato sulla capacità uditiva» (Bauman, 2004, p. 240) abbia generato regimi di sapere, norme condivise e pratiche pedagogiche che hanno delegittimato e negato modalità alternative di accesso al suono e al linguaggio, restringendo l'ascolto alle funzioni di un "orecchio ideale". Si tratta di dispositivi che si sono strutturati, secondo Christopher Krentz, lungo la «linea dell'udito» (*hearing line*). Krentz, che stabilisce un parallelo intenzionale con la nozione di «linea del colore» (*color line*) di W. E. B. Du Bois, riconosce nella *linea dell'udito* una frontiera biopolitica e socioculturale che, analogamente alle linee razziali o di genere, struttura disuguaglianze sistemiche. Questo confine «invisibile» tra persone sorde e udenti (Krentz, 2007, p. 18) si impone tramite etichette e gerarchie dettate dal mondo udente considerando irrilevanti i saperi sordi e la cultura della Lingua dei Segni, fino a innescare processi di autodiscredito in forme di audismo interiorizzato.

Attraverso la nozione di «giustizia acustica», Brandon LaBelle, interessato a indagare le condizioni materiali, istituzionali e sociali dell'ascolto, evidenzia come discriminazioni, silenziamenti e forme di controllo dei regimi dominanti di auralità determinino chi può essere ascoltato e in quale modo, influenzando profondamente le dinamiche sociali e forme di riconoscimento, autodeterminazione e posizionamento sia individuale sia collettivo. In *Acoustic Justice* (2021), LaBelle opera una svolta significativa: riconfigura l'acustica come spazio creativo e critico, capace di svelare le implicazioni biopolitiche e necropolitiche che sostengono norme, consuetudini e sistemi di controllo del suono. Integrando prospettive psico-, socio- e bio-acustiche, il teorico e *sound artist* propone un ribaltamento epistemico che estende l'ascolto oltre la mera competenza uditiva, risignificando profondamente il concetto stesso di acustica.

L'acustica non è mai semplicemente un insieme di costruzioni materiali o apparecchiature all'interno di una determinata architettura. Piuttosto, è *un'azione, un fare*, un sistema di valori e norme da costruire, ridefinire, contestare. In breve, è ciò che facciamo per ascoltare e farci ascoltare; pertanto, l'acustica suggerisce una *performatività* intrinseca alle

sue operazioni, che qui definisco «acusticizzazione» (*acousticking*) e che va oltre l'effettiva articolazione di un dato suono. L'acustica, come sto evidenziando, concerne i modi in cui il suono si diffonde al di là dell'orecchio, manifestandosi come uno sfioramento tattile, come una forza vibrante, come cicli di pressione (LaBelle, 2023, p. 25).

Indagare gli aspetti legali, sociali e spaziali dell'ascolto corporeo e ambientale costituisce la preconditione per un processo di «acusticizzazione»: un insieme di pratiche e saperi che estende l'ascolto oltre la dicotomia vista–udito, superando modalità sensoriali essenzializzate (Friedner, Helmreich, 2012, p. 72) trasformandolo in un campo relazionale, tattile e affettivo, una forma dell'attenzione e della cura che si manifesta anche attraverso tocco, vibrazione e animazione visiva. Considerando il suono come vitalità di forze percepite più che udite, l'ascolto diventa uno spazio trasformativo che sfida le norme acustiche che stigmatizzano sonorità e posture considerate socialmente inadeguate o persino immorali, com'è accaduto alla comunità sorda. LaBelle, indagando il Mondo Sordo, mette in luce un'acustica sorda che si discosta dalle concezioni imposte di suono, linguaggio e udito, orientandosi verso un «ascolto-tattile», un «vedere-ascoltare», e la «corporeità visivo-gestuale» della Lingua dei Segni, i cui significati emergono dal posizionamento e dalle relazioni delle mani, dalle espressioni facciali e dalla distribuzione corporea nello spazio, attraverso il movimento incarnato in presenza (LaBelle, 2021, p. 166-208).

Lungo questa traiettoria, il mio intervento intende mostrare come la cultura Sorda costituisca un punto nodale per ripensare la performatività dell'ascolto in chiave non-cocleare, vibrazionale e trans-corporea, riconoscendo l'importanza delle agenzialità materiali. Inserendosi in un quadro epistemologico rinnovato che intreccia Deaf, Sound e Performance Studies con le prospettive del neomaterialismo ecocritico, si delineano le condizioni metodologiche per oltrepassare i modelli fonocentrici e audisti basati sulla «fedeltà al suono» (LaBelle, 2023, p. 47) e per analizzare le dinamiche dell'ascolto così come emergono e si negoziano nelle pratiche performative contemporanee.

## 2. Performatività contro-acustica

Per penetrare saperi e dispositivi della performatività acustica Sorda, esploro la scena contemporanea attraverso il lavoro di Christine Sun Kim, artista, performer e attivista sorda americana, che rivendica con determinazione il proprio statuto di *sound artist*. Dalla sua esperienza situata, Kim indaga ruolo, norme e funzioni del suono nella società, trasformando

la sua pratica artistica in un laboratorio per decostruire la politica del suono come dominio esclusivo dell'udito, che plasma canoni e concezioni estetiche occidentali. Performance, installazioni visive, pratiche situate e opere grafico-concettuali rivelano un'operatività estetico-politica che mostra e colpisce gerarchie, barriere e aspettative sociali fondate sulla «supremazia acustica» (Antrobus, 2018).

Da persona CODA, nata sorda da genitori udenti, immigrati negli Stati Uniti dalla Corea, Kim impara la Lingua dei Segni Americana (ASL) mentre la famiglia fatica ad apprendere l'inglese. Fin dall'infanzia, la necessità di affidarsi a una mediazione per comunicare, e i continui ammonimenti a “stare zitta” per evitare di produrre rumori con bocca, piedi o mani, hanno alimentato una propria pragmatica comunicativa da cui rigettare la preminenza attribuita al linguaggio orale su quello visivo-gestuale dei segni<sup>3</sup>. Fino ad allora concentrata sulla pittura, Kim sperimenta nel 2008 a Berlino, durante una residenza di ricerca, un'epifania, visitando musei e gallerie che espongono opere sonore alle quali non ha accesso. È in quel momento che prende forma la decisione di liberarsi dalla condizione di esilio prodotta del suo «udito soggiogato» (*subjugated hearing*) (Mills, 2023, p. 11) e, con un gesto intenzionale, rivendica il diritto di riappropriarsi del suono, fino ad allora interiorizzato come dominio estraneo alla propria sfera di pertinenza. In un passaggio del suo acclamato TED Talk *The Enchanting Music of Sign Language* (2015), non lascia spazio a fraintendimenti:

It [the sound] could be felt tactually, or experienced as a visual, or even as an idea. So, I decided to reclaim *ownership of sound* and to put it into my art practice. And everything that I had been taught regarding sound, I decided to do away with and *unlearn*. I started creating a new body of work (Kim, 2015, *enfasi di chi scrive*).

Per Kim, disimparare le etichette sonore del mondo udente significa riconoscere il suono in un campo materiale dotato di propria *agency*, un universo di impressioni viscerali, percezioni corporee, con-tatti sensibili e tracce grafiche che dispongono altre sensibilità e visibilità, oltre l'udito.

Il ritratto-documentario *Christine Sun Kim, A Selby Film* (2011) di Todd Selby documenta con precisione le prime esplorazioni di Kim sulla performatività dell'ascolto dalla sua prospettiva sorda. Nel breve film, vediamo Kim uscire dal suo appartamento nel Lower East Side, attraversare le strade di Chinatown e catturare, con un registratore multitraccia ad alta definizione, i suoni dell'ambiente circostante, spinta dalla peculiarità degli avvenimenti urbani (movimenti frenetici, rumori visivi, odori invasivi, animazioni disturbanti). Tornata nello

studio di Brooklyn, l'artista si dedica alla composizione, utilizzando synth e mixer per la manipolazione in tempo reale dei suoni raccolti sul campo. Per questo processo, Kim stabilisce una correlazione materiale tra subwoofer, microfoni, amplificatori e una drammaturgia di oggetti disposti nello spazio, fatta di palloncini che vengono riempiti di elio, polveri colorate, vernici e fibre di plastica. Le "tracce" del *field recording* vengono suonate dall'artista, che al microfono produce colpi di glottide, borborigmi e soffi in tempo reale, in correlazione alle reazioni di oggetti e materiali stimolati da frequenze e vibrazioni che generano impronte, scie e macchie depositate su pavimento, tavole e carta. Particolarmente rivelatrici, nel film, sono le sue parole in ASL, quando sostiene:

My work deals with the *physicality of sound*, a loose translation of sound to another form, and it incorporates performance. I want to explore sound without a mediated interpretation of what sound is, I want to find its meaning through my experience. [...] I love creating *feedback*. It's one of my favorite sounds. Feedback can often be fierce and rough which sends vibrations *through my body*. It becomes physical. It moves my body. Sound vibrations are visceral and internal in contrast to Sign Language which because of its *kinetic nature* is more external and spatial. Let's listen with our eyes and not just our ears. That would be the ideal. Let's look at the bigger picture (Kim in Selby, 2011, *enfasi di chi scrive*).

Il suono si manifesta ora come energia vibrazionale che attraversa corpi umani e non umani, traducendosi in forme visibili senza mediazioni; ora come forza tattile-e-spaziale e viviva in azione *nel* corpo-archivio della Lingua dei Segni. La tecnica compositiva per hertz-e-materie è alla base della serie pittorica *Seismic Calligraphy*, che Kim avvia nel 2008 al Whitney Museum: si tratta della realizzazione di quelli che lei stessa definisce «speaker drawing», prodotti appunto dall'impiego di subwoofer e campionamenti sonori che letteralmente disegnano il suono con marchi di vernice, polveri e residui. Il poeta Sordo Michael Davidson, a proposito di questi lavori, parla di «poesie concrete disegnate», in cui l'*agency* delle vibrazioni, prodotte dal suono, opera in modo «da rendere il rumore visibile e tattile, e da rendere il tono e la dinamica colorati» (Davidson 2021: 225-226).

Le soglie affettive che si rivelano nei movimenti nello spazio, pulsazioni e oscillazioni, articolazioni cinestetiche, volumi tangibili e ritmi visivi non solo liberano l'arte sonora da esiti automaticamente "udibili", ma rivelano l'ascolto con un universo denso di materialità in «intra-azione». Nella prospettiva agenziale di Karen Barad (2010; 2017), l'intra-azione indica il processo mediante cui le entità co-emergono e si costituiscono reciprocamente nel loro intreccio (*entanglement*). A differenza dell'interazione, che presuppone entità già definite e

autonome, l'intra-azione evidenzia la configurazione dei fenomeni come assemblaggi dinamici di accadimenti nella/della materia, nello spazio e nel tempo, in un quadro di agenzialità distribuita che coinvolge esseri umani e non umani. È proprio nella materializzazione intra-agente degli *speaker drawing*, che intrecciano materiali, vibrazioni, tracce sonore spazializzate e temporalità non lineari, che si delinea una traiettoria che permette di pensare l'ascolto in un orizzonte performativo e trans-corporeo.

### 3. «Deaf Way» per una critica in situ

Sulla ricerca allografica di Christine Sun Kim tornerò altrove, né mi occuperò delle performance/installazioni visivo-sonore immersivo-interattive. Mi concentro, invece, su un suo intervento urbano, scelto per la forza con cui rende immediatamente visibili le implicazioni dell'ascolto come spazio relazionale, tattile-affettivo e trans-corporeo, modellato dai saperi Sordi situati. Tra pelle del mondo, esperienza corporea, sfere sociali, orizzonti simbolici e norme imposte, Kim rivela l'infrastruttura ideologica che regola la normatività del suono nella sua esperienza.

«Incontriamoci all'angolo tra la 14th Street e Avenue C, alle 13:00 (pioggia o sole)»<sup>4</sup>. Sono le istruzioni, inviate via email e social, alle persone interessate a partecipare a (*LISTEN*). Nel 2016, in un temperato ottobre newyorkese, Kim invita un gruppo di partecipanti, sia sordi che udenti, a percorrere con lei alcune strade di Manhattan del *Lower East Side*, non troppo distanti dall'East River.

Nel 1966, a cinquant'anni di distanza, nello stesso incrocio, Max Neuhaus aveva radunato un nugolo di amici per compiere un'esperienza urbana dopo aver timbrato a caratteri cubitali la parola "LISTEN" sul dorso delle loro mani. In quel momento, affermato percussionista nella scena della musica d'avanguardia, con *LISTEN* Max Neuhaus abbandona la sala da concerto per immergersi nelle sonorità del mondo, invitando tutti e tutte, senza una parola, a sintonizzarsi con l'ambiente circostante durante la camminata. L'intento è quello di rifocalizzare, a livello aurale, la percezione dei suoni *ambientali in continuo cambiamento*. Fino ad allora Neuhaus aveva operato per il graduale inserimento di rumori quotidiani all'interno dei suoi concerti, elevandoli al rango di musica, lungo una traiettoria genealogica che, a suo dire, lo poneva in linea di continuità con Luigi Russolo, Edgar Varèse e John Cage. L'imperativo epidermico di ascoltare in *LISTEN* (1966-1974) – concepito come «dimostrazione in situ» (Neuhaus 1990: 158) – trasforma l'esperienza musicale, generata dall'immersione nel pae-



saggio urbano, in un'azione performativa partecipata che dissolve la separazione tra esecutore e pubblico e, al di fuori delle cornici istituzionali dell'arte, riconosce la sfera pubblica come spazio di percezione acustica (Trockimezyk 2001)<sup>5</sup>.

La micro-geografia urbana di Christine Sun Kim con (*LISTEN*) celebra criticamente l'anniversario dell'originale, invitando a esperire la vita urbana non secondo la preminenza di competenze cocleari, ma attraverso la performatività dell'ascolto sordo. Durante il tragitto Kim comunica in ASL, con la collaborazione di un interprete e con l'impiego di didascalie poetiche sul suo iPad. Nessuna audio-guida, cuffie o dispositivi di diffusione o riproduzione del suono. L'immersione nella trama della città si compie con il suo corpo che funge da vettore mobile e discorsivo situato, attraverso una partitura intenzionale di tappe che mappano il legame con il quartiere, in un gioco sottile di ricomposizioni narrative, creazione di memorie e echi di ingiustizie vissute nella quotidianità. Nei luoghi in cui sceglie di sostare, Kim intreccia aneddoti, note critiche, frasi evocative e storie personali, da cui affiora spesso quella che l'artista definisce «rabbia sorda» (*Deaf Rage*)<sup>6</sup>, vale a dire quel sentimento di frustrazione disabilitante, esperita in quanto persona Sorda ed essenzializzata come sorda, in un mondo che perpetua pratiche sociali, usi culturali e dinamiche istituzionali che limitano l'accesso e la piena partecipazione alla vita urbana della comunità Sorda.

Il gruppo convenuto per (*LISTEN*) si ritrova davanti al cancello smaltato di blu, dietro il quale campeggia l'imponente centrale elettrica Con Edison<sup>7</sup>, che fornisce energia a cinque distretti della città di New York. La prossimità con la centrale, compattamente inserita nel tessuto razionale di Manhattan, diventa – come accadrà per altri appuntamenti della camminata – un dispositivo d'attivazione mnestico-affettivo, che intreccia le percezioni presenti con storie e umori passati. Per associazione con il luogo, Kim si risitua nella notte del famoso blackout del 14 agosto 2003, quando un'interruzione improvvisa del sistema di distribuzione elettrica in un'area compresa tra il Nordest di Stati Uniti e il Canada blocca l'animazione della città, arrestando metropolitane e ascensori, semafori e ospedali.

In ASL ricorda di essersi mossa a piedi per le strade, avvolte nella quasi totale oscurità e allarmate esclusivamente dal pulsare ritmico delle luci rotanti dei veicoli di emergenza, come se tutto fosse assoggettato a un mesmerizzante effetto strobo. Racconta che, mentre le persone faticavano ad adattarsi a un mondo privo di luce, un senso di sospensione avvolgeva ogni angolo del quartiere, amplificato dal disagio crescente nel percepire l'aria rovente

di quell'agosto soffocante, privo di condizionamento attivo. Le sensazioni di quella notte emergono dall'immersione nell'urbano per *allerte sensibili*, che plasmano la sfera acustica in una commistione di odori, vibrazioni, movimenti luminosi e cambi di temperatura.

La tappa successiva è alla Tanya Towers, una struttura residenziale per persone sorde e sordo-cieche, che offre a Kim l'opportunità di parlare di politiche di *welfare*, accesso ai servizi e distribuzione delle risorse sempre più limitate per le persone con disabilità. Queste politiche sono strettamente interconnesse con i processi di gentrificazione e pianificazione urbana indifferenti alle trasformazioni sociali e alle appartenenze locali, fenomeni che, secondo l'artista, stanno progressivamente cancellando i luoghi di aggregazione delle persone sorde, essenziali per il riconoscimento comunitario. Attraversando il giardino Suen Dragon, Kim avvia un dialogo con un uomo che non conosce la ASL, instaurando una comunicazione basata su espressioni facciali, sintonizzazione visiva, orientamento e movimento corporeo. L'artista rivendica il diritto alla Lingua dei Segni nella sfera pubblica, mostrando come i parametri corporei e i marcatori spaziali della ASL, con le sue forze tattili e visive, possano veicolare forme di contatto e significati non immediatamente riconosciuti dall'interlocutore, aprendo così a possibili configurazioni discorsive alternative. Nella Bowery, Kim sceglie di fermarsi davanti al New Museum. Non si tratta solo di raccontare dell'incidente in bicicletta causato da un tassista distratto, ma dell'apertura di un capitolo sulle esclusioni sistemiche che le persone sorde affrontano nel mondo dell'arte, ancora segnato da spazi marginali per l'accessibilità, assenza di interpreti e didascalie insufficienti o inadeguate. Davanti alla galleria Audio Visual Arts, Kim racconta di aver dovuto posare le mani contro le pareti gialle per percepire, attraverso le vibrazioni, le onde pulsanti che trasmettevano il contenuto audio delle opere sonore esposte. La tappa davanti alla ATM Gallery diventa invece l'occasione per parlare della sua formazione artistica e dell'incontro decisivo con il gallerista Bill Brady, noto per il sostegno ai talenti emergenti dell'arte contemporanea. Sarà una sua lettera di raccomandazione a permetterle l'ingresso insperato alla School of Visual Arts di New York. Alla stazione della metropolitana di Delancey Street invita i partecipanti a percepire le comunicazioni dei treni come vibrazioni che attraversano gli interstizi tra pelle e abiti; sul Williamsburg Bridge, a cogliere i rimbombi viscerali del passaggio dei veicoli, impossibili da ignorare; poco oltre, l'aria conduce gli odori di una creperia vicina, che segna la fine del percorso. Ed è lì che Kim cancella (*LISTEN*), timbrato su entrambe le mani all'inizio dell'itinerario (Voon, 2016).

Da questo breve racconto di *LISTEN* emerge con chiarezza come, per Kim, l'ascolto sia una pratica di conoscenza espansa, generata dalla trama trans-corporea di infra e ultrasuoni, frequenze basse e alte, onde ed elettricità che attraversano i corpi *in situ*. Forze tangibili, spazialità ritmico-visive e densità temporali, strettamente intrecciate al mondo in movimento e al soggetto percepente come vettore di transito, si rivelano connesse a piani discorsivi che risuonano nei pensieri, nei colpi di memoria e nelle sensazioni presenti, emergendo dal gioco incessante delle interconnessioni materiali.

#### 4. Vibrazioni, intensità e trame affettive

Nel tragitto performativo di *LISTEN*, Christine Sun Kim articola l'ascolto attraverso frasi proiettate sul suo iPad, che brillano per concisione, ironia e una certa qualità poetica. Tuttavia, la forza di queste slide non risiede soltanto nei loro giochi sinestetico-ossimorico, bensì nella capacità di rendere tangibile l'interrelazione tra ascolto, corpi-materie, correnti affettive. Le brevi sentenze, che intervallano il discorso in ASL, invitano i partecipanti a sintonizzarsi con «Il suono della temperatura che sale», «Il suono del pavimento di pietra», «Il suono dell'incertezza», «Il lamento delle lampadine fluorescenti».

Gli enunciati di (*LISTEN*) di fatto rilanciano il suono in una rete di odori, vibrazioni tattili, ritmi biologici, desideri e mescolanze sensibili che posizionano l'ascolto nell'interfaccia tra usi culturali, coefficienti individuali e organizzazioni spaziali, interferenti con i significati consolidati dell'urbanesimo, i suoi flussi materiali e immateriali, i sistemi di sorveglianza visibili e invisibili, rivelando la città come un intreccio di interdizioni, microclimi, tabù, storie e valori d'uso, qui illuminati dalle forme di vita Sorda.

Queste frasi, e gli *shift* concettuali che veicolano, saranno utilizzati e sviluppati successivamente in esplorazioni allografiche su carta, disegni con grafici a torta, billboard e murali di grandi dimensioni. Diventano il tratto peculiarissimo di una tattica di riconcettualizzazione di suono e ascolto che si origina dal parallelismo e dalla riconosciuta similarità tra la notazione musicale e il *glossing*, il sistema di trascrizione grafica della ASL. Diagrammi e infografiche, su fogli o grandi pareti museali o muri pubblici, si trasformano in misuratori poetico-politici di stati affettivi, attriti culturali, aspettative sociali, intensità emotive, flussi temporali e temperature percepite, materializzati in un linguaggio trans-semantic che deve molto alle

partiture concettuali di Fluxus (Tan 2020), come emerge dal caso esemplare della serie *the sound of non-sounds* (2017).

Se le didascalie sono tradizionalmente impiegate per trasmettere informazioni del linguaggio parlato alle persone sorde, Kim rifiuta ogni tensione narrativa o comunicativa funzionale. Le sue parole diventano vere e proprie chiamate all'ascolto attraverso una gamma di tonalità, visibilità e dinamiche sensibili che emergono nell'incontro animato tra le cose. Attenta al ruolo della tecnologia nel mediare le comunicazioni degli udenti, in (*LISTEN*), Kim impiega la lettura situata del testo non solo per rivelare e sovvertire le grammatiche di potere in azione ma soprattutto perché si faccia esperienza, *in situ*, della qualità «incredibilmente multidimensionale» del suono (Kim in Chan, 2015), inafferrabile attraverso sottotitoli o didascalie convenzionali, che troppo spesso oscillano tra vaghezza o inutile ridondanza. In questo senso, le frasi diventano «portali» per un ascolto Sordo: un intreccio di forze gravitazionali, vettori dello sguardo, variazioni di temperatura, stratificazioni fantasmatiche e odori galvanizzanti, sensitività barometriche che emergono da un percepire locale, incorporato e idiosincratico, «nell'interfaccia tra sé e l'altro, materiale e immateriale, umano e non umano, dentro e fuori, in modo tale che i processi che potrebbero essere designati come psicologici (sono) sempre trans-soggettivi, condivisi, collettivi, mediati e sempre tesi a estendere i corpi oltre se stessi» (Blackman, 2012, p. 23).

Se Max Neuhaus abbandona la sala concerto, Christine Sun Kim si lascia alle spalle il museo, e va in strada per far emergere, dalla prospettiva radicata nell'esperienza, l'abbandono di *habitus sensoriali* e *abitudini di ascolto* definite socio-culturalmente da valori, dispositivi fisici e barriere imposte o celate. L'esperienza diretta dell'ordinamento spaziale, temporale, simbolico e discorsivo stabiliti dal mondo udente, che impiega il suono come «valuta sociale» (Kim 2015), sollecita i partecipanti a sperimentare saperi Sordi, acquisire consapevolezza di infrastrutture e gerarchie sensoriali, aprendo alla vitalità di percezioni e intensità ignorate dal mondo udente (Bauman & Murray, 2014; Ladd, 2003).

Nella riattivazione di *LISTEN*, Kim mette letteralmente tra parentesi la concezione co-cleare dell'ascolto, e con essa ogni residua nostalgia per il «modello acusmatico estrattivo» dell'originale, «dove i suoni sono separati non solo dalle loro fonti, ma anche dai sistemi di potere che organizzano la società attraverso una politica dell'ascolto che rafforza la *linea dell'udito*» (Eppley, 2021, p. 111). Partendo dalle teorie e pratiche del loro WalkingLab, Ste-

phanie Springgay e Sarah E. Truman (2017) analizzano il camminare in un orizzonte ecocritico che riconosce gli spazi urbani come assemblaggi di flussi, vettori di movimento e tonalità affettive che travalicano il corpo del singolo camminatore. Con lo stesso approccio, l'ascolto in (*LISTEN*) si configura come un *con*-vibrare: un percepire *tra* e *con* le cose che trascende la centralità dell'ascoltatore (con la sua competenza uditiva), privilegiando circolarità, mescolanza, intreccio e connettività intra-agente, un *engagement* «co-relazionale *tra-le-cose*, a partire dal *essere-tra* dei soggetti-come-cose» (Voegelin, 2019, p. 47).

## 5. Risonanze trans-corporee

Nel suo contributo al catalogo della mostra *Oh Me Oh My* di Christine Sun Kim alla Art Gallery di Vancouver (2022), Mara Mills, direttrice del Center for Disability Studies alla NYU, osserva che l'ascolto sordo si compie nell'interazione tra occhi, vibrazione e tatto, partendo dalla constatazione che «tutti ascoltiamo attraverso più di un organo, e [che] l'orecchio stesso è multimodale, trasmettendo il suono attraverso aria, solidi e liquidi mediante processi meccanici ed elettrochimici» (Mills, 2023, p. 11). Vale la pena ribadirlo: l'udito è, in fondo, una forma specializzata di tatto. Il suono, materia vibrante, viene trasformato dall'orecchio in segnali elettrici interpretati dal cervello, ma cosa fondamentale non è l'unico senso in grado di percepirlo. Con l'aumentare della frequenza, l'udito prende il sopravvento, sovrastando il più sottile “sentire” corporeo delle vibrazioni, che agisce «collegando mondi interni ed esterni» (Trower, 2012, p. 9), forza che taglia trasversalmente le soglie del palpabile, del visibile e dell'udibile.

In *Sensing Sound* (2015), la musicologa statunitense Nina Sun Eidsheim propone un *re-framing* epistemologico del suono, della musica e dell'ascolto come «pratiche vibrazionali intermateriali» (Eidsheim, 2015: 3; 181). Suono e musica vanno pensati in assetti dinamici e contestuali, non come schemi fissi, poiché «non solo l'auralità, ma anche le sensazioni tattili, spaziali, fisiche, materiali e vibrazionali sono al cuore dell'esperienza musicale» (p. 8). In dichiarata sintonia con il neomaterialismo di Jane Bennett, Eidsheim riconosce l'ascolto come «energia trasferibile» (*transferable energy*), una vitalità pulsante e trasformativa che ripositiona l'ontologia del suono in reti materiali percorse da forze processuali e componenti vibrazionali e affettive (p. 16), configurandosi in quello che la studiosa definisce «ascolto etico» (p. 150). Superare le «figure del suono», quei tropi che riducono suono e musica a forme

conoscibili a priori, significa concepire il suono come un insieme di arene energetiche differenziate e relazionali (p. 163).

L'ascolto si manifesta come energia multimodale, emergente da un plasma di intra-azioni fisiche e discorsive, da legami più-che-umani e sintonizzazioni che si generano in relazionalità trans-corporee. In *Bodily Natures* (2010), Stacy Alaimo mostra come i fenomeni della realtà, di qualsiasi natura essi siano, si costituiscano sempre nell'interconnessione tra materie umane e più-che-umane, processi chimici, biologici e ambientali. La nozione di trans-corporeità, si fonda sull'idea che i corpi non preesistono ai loro incontri né esistono come entità autonome, ma si costituiscono come intrecci di agenzialità trans-connesse, come emerge con particolare chiarezza in questo passaggio:

Imagining human corporeality as trans-corporeality, in which the human is always intermeshed with the more-than-human world, underlines the extent to which the substance of the human is ultimately inseparable from "the environment." It makes it difficult to pose nature as mere background [...]. By emphasizing the movement across bodies, trans-corporeality reveals the interchanges and interconnections between various bodily natures. But by underscoring that *trans* indicates movement across different sites, trans-corporeality also opens up a mobile space that acknowledges the often unpredictable and unwanted actions of human bodies, nonhuman creatures, ecological systems, chemical agents, and other actors (p. 2).

La prospettiva neomaterialista di Alaimo, debitamente intrecciata all'intra-azione di Barad e alle teorie delle *agency* non umane, orienta il «trans» verso attraversamenti, transiti e trasformazioni, disattivando le dicotomie mente/corpo, cultura/natura, soggetto/oggetto. In questo quadro non è possibile concepire forme della percezione senza contemplare «gli scambi materiali tra corpi umani, luoghi geografici e vaste reti di potere» (Alaimo, 2010, p. 32) vale a dire la co-emergenza di energie sociali, piani simbolici, dispositivi discorsivi e norme da flussi materiali che ridefiniscono le relazioni tra corpi, modi di sentire e pratiche.

L'orizzonte trans-corporeo, in dialogo con le epistemologie sorde, permette cioè di ripesare la nozione di ascolto come intreccio dinamico di corpi, materie ed energie che si influenzano reciprocamente in variati pattern ritmico-vibrazionali, corporeità spazializzate e saperi interconnessi. Leggere il lavoro di Christine Sun Kim alla luce dell'ontologia della trans-corporeità sancisce piena legittimità a trasmissioni corpo a corpo, intensità tattili, flussi sensoriali e temporalità non lineari come forme di performatività acustica. L'ascolto smette di coincidere con la percezione di una sequenza di gesti sonori o vocali discreti, per essere



un'eterogeneità intra-agente di accenti, intensità e vibrazioni, generate in incontri, con-tatti, risonanze co-trasformative. In prospettiva ecocritica, la soggettività che "sente" non si limita a inserirsi nelle trame delle cose, ma vi partecipa modulando e venendo modulata da pressioni, sfioramenti, tocchi, discorsi e pratiche di resistenza e riparazione (LaBelle, 2018).

Seguendo Alaimo (2010, 2018), la trans-corporeità trasforma la comprensione dei corpi e delle azioni in un campo intra-attivo da cui «emergono responsabilità etiche e politiche» (2010, p. 6). Le interconnessioni, smantellato il mito del soggetto autonomo che sente, chiamano a un'assunzione di responsabilità delle interdipendenze tra corpi, ecosistemi, saperi e sistemi sociali. In questo senso, l'ascolto può essere letto come una pratica etico-politica, consapevole delle reti di rischio, danno e sorveglianza, generate da modelli audisti e da sistemi sociali, legali e medico-scientifici che disciplinano i corpi sordi, aprendo al riconoscimento di modi di *sentire con* che sono stati per lungo tempo marginalizzati, invisibilizzati o cancellati. Superata la centralità esclusiva attribuito all'orecchio nell'esperienza del suono, la ricerca di Christine Sun Kim mostra come la performatività dell'ascolto Sordo, in orizzonte trans-corporeo, si costituisca come il diritto radicale di percepire-ed-essere percepite nell'intreccio con arene energetiche, fatte di intensità vibrazionali, soglie affettive, pulsazioni e oscillazioni, articolazioni cinestetiche, volumi tangibili e ritmi visivi, capaci di infrangere barriere e etichette audio e fonocentriche, ridefinendo i presupposti epistemici di suono e ascolto all'interno di una cornice di giustizia acustica.

---

<sup>1</sup> Nei d/Deaf Studies è consolidata la distinzione tra "deaf", con la "d" minuscola, per riferirsi alla sordità come condizione medica o fisiologica, e "Deaf", con "D" la maiuscola, per indicare l'appartenenza comunitaria a una cultura basata sulla Lingua dei Segni e la condivisione di pratiche e valori emersi da una storia comune.

<sup>2</sup> Momento cardine nell'affermazione dell'oralismo in Europa, con ripercussioni anche negli Stati Uniti, è il Congresso di Milano del 1880, che sancisce la supremazia della lingua orale come unico asse moralmente accettabile per il progresso, abolendo l'insegnamento delle Lingue dei Segni e costringendo le persone sorde a trasmettere la propria lingua in segreto.

<sup>3</sup> Carol Padden e Tom Humphries (1988) hanno scritto pagine importanti sui modi in cui ai bambini sordi viene imposto di regolare e censurare la propria voce, apprendendo dolorosamente l'importanza del suono per le persone udenti, di pari passo con un senso vergogna per i rumori del proprio corpo.

<sup>4</sup> (*LISTEN*), soundwalk e iPad performance, 29-30 ottobre 2016, East Village, New York City

<sup>5</sup> Il legame istituito da Max Neuhaus tra due azioni del quotidiano – camminare e ascoltare – rilancia nell'estetica musicale una pratica di connessione sonora con l'ambiente, che, *com'è noto, a metà degli anni Settanta* viene canonizzata nella definizione di "passeggiata sonora" (*soundwalk*) in seno alle sperimentazioni e alle teorie del soundscape promosse da Raymond Murray Schafer e dal suo World Soundscape Project (WSP) alla Simon Fraser University (Schafer 2022). Proprio da quell'esempio precoce di *soundwalking* ha preso avvio una moltitudine di ricerche sonore, esperienze partecipative, performance itineranti, partiture pedestre e audio-etnografie. Queste pratiche, negli anni recenti sempre più presenti in contesti pedagogici e artistici, si caratterizzano per diversi approcci, strategie e impieghi tecnologici, ora privilegiando il contesto sperimentale della sound art, ora lungo traiettorie interdisciplinari legate al pensiero e alle pratiche della critica spaziale e dell'ecologia acustica. Nel loro operare, hanno di volta in volta contribuito a ridefinire le nozioni di composizio-

ne e performatività del suono; si sono impegnati a suggerire interventi localizzati di auscultazione, indagini ambientali a partire dalla coestensività di corpi e spazio. Ma sono state impiegate anche per promuovere forme di partecipazione integrale nella riappropriazione dello spazio attraverso mappature urbane e rurali in dialogo con i contributi di *critical cartography* e geopolitica critica (Biserna 2023).

<sup>6</sup> Nel 2018, Christine Sun Kim realizza *Deaf Rage*, uno dei suoi progetti più noti, composto da disegni a carboncino che, attraverso grafici e diagrammi, esprimono la sua rabbia verso il mondo dell'arte, gli interpreti e altre situazioni, rivelando cosa significhi vivere come persona sorda in un mondo udente.

<sup>7</sup> Non è privo di ironia – sebbene resti implicito – che Christine Sun Kim scelga come punto di partenza un edificio che nel nome rende omaggio alla storia imprenditoriale di Thomas Alva Edison che, parzialmente sordo, con il fonografo contribuì a consolidare negli Stati Uniti l'ideologia oralista nel sistema pedagogico, con il primato esclusivo della lingua parlata e della lettura labiale sulla ASL (Bragg, 2001; Sterne, 2003; Virdi, 2020).

## Riferimenti Bibliografici

Antrobus R., *The Perseverance*, Penned in the Margins, London 2018.

Alaimo S., *Trans-corporeal Feminisms and the Ethical Space of Nature*, in «*Women's Studies Quarterly*», vol. 44, N. ½, Spring/Summer 2016, pp. 15-64.

Alaimo S., *Trans-corporeality*, in R. Braidotti, M. Hlavajova (a cura di), *Posthuman Glossary*, Bloomsbury, London-New York 2018, pp. 435-438.

Alaimo S., *Bodily Natures: Science, Environment, and the Material Self*, Indiana University Press, Bloomington (IN) 2010.

Barad K., *Performatività della natura. Quantum physics e l'entanglement di materia e significato*, a cura di Angela Balzano, Edizioni ETS, Roma 2017.

Barad K., *Quantum Entanglements and Hauntological Relations of Inheritance: Dis/Continuities, Space-Time Enfoldings, and Justice-to-Come*, in «*Derrida Today*», 3(2), 2010, pp. 240-268.

Bauman H-Dirksen L., Murray J. (a cura di), *Deaf Gain: Raising the Stakes for Human Diversity*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2014.

Bauman H-Dirksen L., *Audism: Exploring the Metaphysics of Oppression*, in «*Journal of Deaf Studies and Deaf Education*», 9:2 (Spring 2004).

Baynton D.C., «*A Silent Exile on this Earth*»: *The Metaphorical Construction of Deafness in the Nineteenth Century*, in «*Journal American Quarterly*», vol. 44, 1992, pp. 216-243.

Bennett J., *Materia vibrante. Un'ecologia politica delle cose*, trad. it. di A. Balzano, Timeo, Palermo 2023.

Bennett J., *Influx & efflux. Writing up with Walt Whitman*, Duke University Press, Durham 2020.

Bienvenu M.J., *Reflections of Deaf culture in Deaf humor*, in C.J. Erting, R.C. Johnson, D.L. Smith, B.C. Snider (a cura di), *The Deaf Way: Perspectives from the International Conference on Deaf Culture*, Gallaudet University Press, Washington (DC) 1994, pp. 16-23.

- Biserna E., *Going Out - Walking, Listening, Soundmaking*, Q-02, Bruxelles 2022.
- Blackman L., *Immaterial Bodies: Affect, Embodiment, Mediation*, Sage, London 2012.
- Bragg L. (a cura di), *Deaf World: A Historical Reader and Primary Sourcebook*, New York University Press, New York 2001.
- Brueggemann B., *Lend Me Your Ear: Rhetorical Constructions of Deafness*, Gallaudet University Press, Washington (DC) 1999.
- Chan D., *Christine Sun Kim talks about her exhibition in London*, «ARTFORUM», 25 novembre 2015 [https://www.artforum.com/columns/christine-sun-kim-talks-about-her-exhibition-in-london-226913/] (ultimo accesso 10/04/2025).
- Davidson M., *Siting Sound: Redistributing the Senses in Christine Sun Kim*, in «Journal of Literary & Cultural Disability Studies», Vol. 15, Issue 2, 2021, pp. 219-237.
- Eidsheim N.S., *Sensing Sound: Singing and Listening as Vibrational Practice*, Duke University Press, Durham 2015.
- Eppley C., *A Map of a Sound as a Space: Christine Sun Kim's (LISTEN)*, in L. Rosati (a cura di), *Sound, Colonialism, and Power*, in «MAST - The Journal of Media Art Study and Theory», Vol. 2, n. 2, November 2021, pp. 102-116.
- Friedner M., Helmreich S., *Sound Studies Meets Deaf Studies*, in «Senses & Society», Vol. 7, issue 1, 2012, pp. 72-86.
- Krentz C., *Writing Deafness: The Hearing Line in Nineteenth Century American Literature*, University of North Carolina Press, North Carolina 2007.
- Kim-Cohen S., *In the Blink of an Ear: Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, Continuum, New York-London 2009.
- Kim C.S., *The Enchanting Music of Sign Language*, TED, 19 novembre 2015 [https://www.youtube.com/watch?v=2Euof4PnjDk] (ultimo accesso 04/06/2025).
- LaBelle B., *Sonic Agency. Sound and Emergent Forms of Resistance*, Goldsmith Press, London 2018.
- LaBelle B., *Acoustic Justice: Performativity, Listening, and the Work of Reorientation*, Bloomsbury, New York-London 2021.
- LaBelle B., *Giustizia Acustica. Ascoltare ed essere ascoltati*, trad. it. di P. Di Matteo, NERO Editions, Roma 2023.
- Lane H.L., Hoffmeister R., Bahan B.J., *A Journey into the DEAF-WORLD*, Dawn Sign Press, San Diego (CA) 1996.
- Lane H.L., *The Mask of Benevolence: Disabling the Deaf Community*, Alfred A. Knopf, New York 1992.

- Lane H.L., *When the Mind Hears: A History of the Deaf*, Random House, New York 1984.
- Lennard J., *Enforcing Normalcy: Disability, Deafness, and the Body*, Verso, New York 1995.
- Mils M., *Deaf Graphic Lesson*, in R. Seligman (a cura di), *Christine Sun Kim: Oh Me Oh My*, Distributed Art Publishers, New York 2023, pp. 11-17.
- Napoli D.J., *A Magic Touch: Deaf Gain and the Benefits of Tactile Sensation*, in *Deaf Gain: Raising the Stakes for Human Diversity*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2014, pp. 211-232.
- Neuhaus M., *Listen*, in Biserna E., *Going Out - Walking, Listening, Soundmaking*, Q-02, Bruxelles, 2022, pp. 158-161.
- Padden C., Humphries T., *Deaf in America: Voices from a Culture*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1988.
- Schafer R.M., *Il paesaggio sonoro. Il nostro ambiente acustico e l'accordatura del mondo*, Ricordi/LIM, Milano-Lucca [1977] 2022.
- Sterne J., *The Audible Past: Cultural Origins of Sound, Reproduction*, Duke University Press, Durham 2003.
- Sutton-Spence R., Napoli D. J., *Deaf Jokes and Sign Language Humor*, in «Humor - International Journal of Humor Research», 25(3), January 2012, pp. 311-337.
- Tan E. (2020), *Voicing the Sociality of Sound from a Deaf Perspective: Christine Sun Kim's Plenitude of Silence*, in «Oxford Art Journal», Vol. 43, Issue 2, August, pp. 239-260.
- Trockimezyk M., *From Circles to Nets: On the Signification of Spatial Sound Imagery in New Music*, in «Computer Music Journal», 25, no. 4, Winter 2001.
- Trower S., *Senses of Vibration: A History of the Pleasure and Pain of Sound*, Continuum Books, New York 2012.
- Viridi J., *Hearing Happiness: Deafness Cures in History*, University of Chicago Press, Chicago 2020.
- Voegelin S., *The Political Possibility of Sound: Fragments of Listening*, Bloomsbury Academic, London 2019.
- Voon C., *A Silent Soundwalk, Noisy with Abstract Compositions*, «Hyperallergic», 4 novembre 2016, in <https://hyperallergic.com/335030/a-silent-soundwalk-noisy-with-abstract-compositions/> (ultimo accesso 10/04/2025).

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

**Piersandra Di Matteo.** Studiosa, dramaturg e curatrice nel campo delle arti performative. I suoi interessi spaziano dal teatro contemporaneo alle politiche di voce e ascolto, dalle pratiche curatoriali all'accessibilità nell'arte. È membro dei centri di ricerca PerLA | PerLa - PÉrformance Epistemologies Research Lab e SSH | Sound Studies Hub dell'Università IUAV di Venezia, dove insegna Curatela delle arti performative. Ha tenuto conferenze e seminari in numerose istituzioni internazionali, tra cui School of Creative Media di Hong Kong, Lasalle College of the Arts di Singapore, Shanghai Theatre Academy, SNDO di Amsterdam, Italian Academy di New York, DAS Theatre di Amsterdam, University of Pennsylvania, La MITsp di São Paulo, UQAM di Montréal. Visiting scholar al CUNY Graduate Center nel 2017, è stata recentemente nominata Visiting Associate Research Scholar all'Italian Academy della Columbia University (primavera 2026). Da anni collabora come dramaturg e teorica con Romeo Castellucci e ha ricoperto ruoli di direzione artistica per Short Theatre (Roma, 2021–2024) e Atlas of Transitions Biennale (Bologna, 2017–2020). Tra le pubblicazioni recenti, *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea* (2024), *SPEAKING NEARBY* (2024). È inoltre direttrice editoriale delle collane Short Books (NERO Editions) e Performance+ (Luca Sossella Editore).

**Piersandra Di Matteo.** Scholar, dramaturg, and curator in the field of performing arts. Her research interests range from contemporary theatre to the politics of voice and listening, from curatorial practices to accessibility in the arts. She is a member of the research centers PerLA | Performance Epistemologies Research Lab and SSH | Sound Studies Hub at IUAV University of Venice, where she teaches Curating Performing Arts. She has given lectures and seminars at numerous international institutions, including the School of Creative Media in Hong Kong, Lasalle College of the Arts in Singapore, Shanghai Theatre Academy, SNDO in Amsterdam, the Italian Academy in New York, DAS Theatre in Amsterdam, the University of Pennsylvania, MITsp in São Paulo, and UQAM in Montréal. Visiting scholar at the CUNY Graduate Center in 2017, she was recently appointed Visiting Associate Research Scholar at the Italian Academy, Columbia University (Spring 2026). For years she has collaborated as a dramaturg and theorist with Romeo Castellucci, and has held artistic direction roles for Short Theatre (Rome, 2021–2024) and Atlas of Transitions Biennale (Bologna, 2017–2020). Her recent publications include *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea* (2024) and *SPEAKING NEARBY* (2024). She is also editorial director of the book series *Short Books* (NERO Editions) and *Performance+* (Luca Sossella Editore).

**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.

# Potenzialità e disavventure della drammaturgia multimediale in Italia

Dialogo tra Anna Maria Monteverdi e Andrea Balzola<sup>1</sup>

**Anna Maria Monteverdi:** Cominciamo parlando del rapporto tra spettacolo e nuove tecnologie e della nascita della drammaturgia multimediale... Ce ne occupiamo da anni. Puoi spiegare in sintesi di cosa si tratta e la sua funzione?

**Andrea Balzola:** Dalle pratiche performative che hanno integrato la multimedialità alla fine del Novecento è emersa una nuova disciplina di ricerca e produzione artistica, la drammaturgia multimediale: è la nuova professionalità di coloro che ideano, creano, progettano eventi performativi multimediali, scrivendo e visualizzando copioni drammaturgici che integrano scrittura, sceneggiatura cine-video, storyboard, partiture musicali e modalità performative con l'uso delle tecnologie. Diverse generazioni di autori, registi e attori hanno aperto nuovi orizzonti della drammaturgia, operando una teatralizzazione e una performatività delle arti che nasce dalla connessione tra i differenti linguaggi espressivi: l'Italia è stata all'avanguardia nella sperimentazione: negli anni '70 si impone la Scrittura scenica (Bartolucci, Bene, De Bernardinis-Peragallo), il Teatro Immagine (Perlini), il nuovo teatro e il teatro televisivo d'autore (Eduardo, Fo, Bene, Ronconi, Quartucci); negli anni '80 la Nuova Spettacolarità, la doppia scena (reale/virtuale), il teatro-danza e il videoteatro (Lombardi-Tiezzi, Gaia Scienza-Corsetti e Studio Azzurro, Krypton-Cauteruccio, Martone); negli anni '90 il teatro di narrazione, il teatro interattivo e l'ibridazione teatro-cinema; negli anni 2000 la scena sensibile, digitale, interattiva e immersiva. Una metamorfosi della drammaturgia che integra e sperimenta la tecnologia, con l'uso di cinema e video in scena, con il passaggio dal testo all'ipertesto, dall'autore singolo all'autore collettivo (Giacomo Verde, Motus, Raffaello Sanzio, Fanny&Alexander, Teatrino Clandestino, Roberto Latini), dal testo scritto alla scrittura scenica e alla partitura sinestetica, dal teatro spettacolo al teatro laboratorio, con un coinvolgimento progressivo dello spettatore che diventa spett'attore.

**Anna Maria Monteverdi:** Ci sono state indubbiamente alcune pietre miliari che hanno determinato anche un cambiamento di prospettiva sulle questioni estetiche della nuova spettacolarità, penso a Studio Azzurro, alla Gaia Scienza e a tutto il fertile territorio del teatro interattivo e digitale degli anni Novanta e Duemila, difficilmente incasellabile nelle categorie teatrali di quegli anni. Tutte queste produzioni ormai sono “storia”. Questa svolta tecnologica dello spettacolo ha determinato un cambiamento sul piano della sensibilità del pubblico, una nuova prospettiva critica?

**Andrea Balzola:** A distanza di oltre trent'anni dalla rivoluzione tecnologica, possiamo ormai fare un bilancio storico-critico: la tecnologia si è costantemente evoluta e la ricerca teatrale multimediale in Italia, anche senza essere mai stata favorita e sostenuta, è stata all'avanguardia internazionale. Però ci troviamo ora di fronte a un grande paradosso: nonostante l'evidenza dei risultati artistici e delle straordinarie potenzialità di una sperimentazione che intreccia virtuosamente arti e tecnologie, creando nuovi linguaggi espressivi, invece di riconoscere, valorizzare e rilanciare questa realtà, le grandi produzioni teatrali e le istituzioni formative preposte (anche quelle artistiche) non riescono, o non vogliono, accogliere, elaborare e metabolizzare, o anche soltanto integrare, quello che è successo in questi trenta e più anni di ricerca.

**Anna Maria Monteverdi:** Questo è un momento storico in cui dovremmo mettere in discussione alcune cose all'interno e all'esterno delle istituzioni. Per esempio, possiamo domandarci cosa o chi manca all'interno delle commissioni ministeriali che finanziano i Teatri o nei CDA dei teatri nazionali che potrebbero fare la differenza, incentivando il teatro di ricerca tecnologico con economie adeguate. Perché, per esempio, le direzioni artistiche non provano a programmare spettacoli che utilizzano questi linguaggi anziché rimanere ancorati a un vecchio repertorio e a un mummificato modo di fare teatro? Che tra l'altro respinge un nuovo potenziale pubblico giovanile. Quando al Piccolo Teatro di Milano un anno fa è stato programmato lo spettacolo *Rohtko* di Twarkowski con ampio e intelligente uso del cosiddetto live cinema, il pubblico ha assolutamente apprezzato, e anche la critica! Il problema non è l'ignoranza o presunta limitatezza del pubblico, forse appunto andrebbe abituato al nuovo...

**Andrea Balzola:** Mancano nei contesti decisionali delle personalità che abbiano le competenze e conoscenze necessarie, super partes, che – in Italia sembra fantascienza - non appartengano

necessariamente a uno schieramento politico, a un “clan” culturale o a un ambito produttivo; quindi figure che siano in grado di essere testimoni autentiche e disinteressate di una storia e di una potenzialità. Con una mentalità aperta al nuovo, una capacità di guardare intorno a sé anche all'estero, consapevole che la tecnologia ha trasformato tutti gli aspetti del mondo, della comunicazione e del lavoro, di conseguenza anche delle arti. Non è un cambiamento univoco, ci sono applicazioni e derive inquietanti delle tecnologie, soprattutto sul piano del controllo e della manipolazione dei dati e delle coscienze. Come ammoniva Pasolini “lo sviluppo tecnico non equivale necessariamente a un progresso culturale”, può verificarsi anche il contrario, ma proprio per questo occorre confrontarsi, saper interpretare e appropriarsi in modo creativo e divergente dei dispositivi tecnologici. Il teatro è sempre stato, fin dall'antichità, “un laboratorio antropologico” un non luogo, utopico, in cui gli umani sperimentano scenari dell'anima e del futuro, dove la drammaturgia interpreta la realtà, non la subisce passivamente. Oggi, se il teatro non vuole trasformarsi in un museo (molti giovani lo percepiscono già così), deve avere la capacità di elaborare una nuova drammaturgia della realtà, che comprende inevitabilmente la sfera tecnologica.

**Anna Maria Monteverdi:** Sembra che da una parte ci sia un'esaltazione acritica e consumistica di tutto ciò che il mercato offre come innovazione tecnologica, all'inseguimento dell'ultima moda del momento, dall'altra parte però c'è una grande difficoltà o superficialità di riflessione sulle implicazioni nell'ambito sociale, culturale e artistico.

**Andrea Balzola:** Occorre aprirsi al nuovo senza enfatizzare la tecnologia, ovviamente può esistere benissimo un teatro che non usa e non vuole usare le tecnologie, però non può nemmeno essere penalizzato chi è interessato a integrarle e sperimentarle... Viene voglia di ricordare due passaggi fondamentali della storia del teatro: quando è arrivata l'elettricità in scena e quando si è cominciato ad usare l'amplificazione delle voci. Anche queste svolte “tecniche” inizialmente erano osteggiate dai conservatori, poi hanno cambiato radicalmente il linguaggio della scena teatrale. L'ibridazione tra reale e virtuale negli anni Ottanta ha aperto tante possibilità espressive; su questa linea l'innovazione tecnologica, con interattività, realtà virtuale e AI hanno ulteriormente arricchito le modalità della messinscena, perché ignorarle, o temerle? L'arte è uno strumento fondamentale per interpretare la realtà e il suo divenire. Un principio importante da tenere sempre a mente, non

solo nell'ambito artistico, è che non c'è opposizione tra tradizione e innovazione: una tradizione senza innovazione si fossilizza e muore, un'innovazione senza tradizione è debole e zoppa, perché senza radici storiche e culturali. Purtroppo, in Italia questa opposizione continua a sussistere nelle scelte produttive teatrali e nella formazione artistica, va superata perché è anacronistica, è un segno sconcertante di arretratezza culturale.

**Anna Maria Monteverdi:** Eppure l'uso della tecnologia è stato ormai normalizzato in molti settori artistici, dalle arti visive alla musica, anzi, forse le tecnologie sono iper utilizzate, pensiamo al proliferare delle grandi mostre immersive e dei musei virtuali, sulla cui efficacia comunicativa molti curatori oggi iniziano a interrogarsi...

**Andrea Balzola:** Si tratta di capire come usare la tecnologia, oggi sembrano prevalere due motivazioni principali: la pura spettacolarizzazione, la ricerca dell'effetto speciale fine a sé stesso, che deve attirare e meravigliare il grande pubblico; oppure il risparmio economico, usare i videofondali o il videomapping perché costano meno delle scenografie reali. Ma questo è un uso molto riduttivo e puramente strumentale, il valore della ricerca sta nel capire come le nuove tecnologie trasformino i linguaggi. Gli artisti hanno sempre fatto questo, dall'invenzione della fotografia e del cinema in poi, hanno esplorato un nuovo mezzo tecnico, ne hanno riconosciute le potenzialità, e lo hanno trasformato in linguaggio. Chi ha inventato la fotografia non pensava che sarebbe diventata una delle forme d'arte più straordinarie, chi ha inventato il cinema non pensava che avrebbe rivoluzionato la narrazione.

**Anna Maria Monteverdi:** Un artista come Kentridge ha basato tutto il suo lavoro sull'armonizzazione tra tradizione e innovazione, tra l'effetto pellicola o animazione old style (stop motion) e le nuove tecnologie digitali, e il critico Rosalind Krauss riferendosi principalmente al suo lavoro, ha usato una frase molto efficace: *reinventare il medium*. Il nuovo non necessariamente è meglio del vecchio, devi intervenire creativamente sul medium ogni volta ex novo e ad hoc, perché di per sé il medium non è un valore e la tecnologia diventa obsoleta in fretta. La differenza la fa la creatività intorno al medium.

**Andrea Balzola:** *Rimediazione* è un concetto fondativo: ogni nuovo medium non cancella e non oscura, come spesso si è pensato, quelli precedenti, ma li reinventa, li ridefinisce. Nella rimediazione e ridefinizione del medium, gli artisti hanno un ruolo centrale, sono gli artefici della comprensione di cosa si può fare della tecnologia, vecchia o nuova. Il mercato continua a sfornare novità tecnologiche per mantenere e incrementare il profitto economico senza porsi il problema di come si possono usare. Gli obiettivi militari o scientifici sono quelli che principalmente pilotano gli investimenti nella ricerca e nella produzione tecnologiche, ma tutti gli utenti dovrebbero essere attenti e formati sulle conseguenze di queste strategie, spesso occulte. Le tecnologie accelerano sempre più e parallelamente sarebbe necessario sviluppare una consapevolezza delle continue trasformazioni in corso senza perdere il rapporto con la memoria storica e con il senso (inteso come direzione e come significato) che possono assumere. Ma chi le sperimenta davvero con una visione? Chi prova a utilizzarle non passivamente, ma a dargli un senso? Soprattutto gli artisti, perché e quando si sporcano le mani con esse. La *tecnologia* si differenzia dalla pura *tecnica* in quanto è appunto *logos* tecnico: *discorso, linguaggio della tecnica*, e può per questo modellare i nostri comportamenti più di quanto ce ne rendiamo conto. Se l'approccio che sviluppiamo è puramente tecnico e funzionale rischiamo di diventarne dipendenti e inoltre basterebbero dei tutorial per guidarci. Se invece si vuole stabilire una relazione consapevole e creativa con la tecnologia serve una dimensione di senso...

**Anna Maria Monteverdi:** Bisogna che ci sia una drammaturgia...

**Andrea Balzola:** Il significato etimologico di "drammaturgia" è "scrittura di azioni", vale quindi per il teatro ma anche per i linguaggi più recenti del cinema, del video e dei media digitali. Scrivere azioni significa ideare sequenze di azioni ed eventi che hanno un senso preciso, di carattere morale, filosofico, religioso, culturale etc. Quindi oggi la drammaturgia è anche ciò che dà senso alla multimedialità, dà una direzione e un significato alla multimedialità...

**Anna Maria Monteverdi:** Per questo hanno un ruolo determinante le Istituzioni formative come Accademie e Università, che appunto devono aggiornarsi all'innovazione, ma allo stesso tempo non devono limitarsi alle istruzioni d'uso dei software.



**Andrea Balzola:** Da un trentennio a questa parte (con l'avvento del digitale), molta produzione di ricerca, sia di matrice teatrale sia legata alle arti visive e audiovisive, richiede una formazione specifica con competenze di multimedialità; la multimedialità è, ancora una volta, da intendere non solo come tecnica, ma come linguaggio espressivo, che unisce la tradizione umanistica e artistica con l'innovazione tecnologica. Esiste in merito un'estesa bibliografia, adottata e studiata da tempo in molte Accademie e Università. Queste discipline sono state introdotte nelle Accademie italiane prima come discipline sperimentali (con alcuni docenti artisti e teorici, come Paolo Rosa, Ezio Cuoghi e altri, abbiamo creato pionieristicamente un percorso formativo d'indirizzo nei primi corsi sperimentali di arti e linguaggi multimediali fra il 1999 e inizio 2000 a Carrara, Brera, Macerata), in seguito al loro successo, questi corsi sono stati istituzionalizzati dal Ministero all'interno delle *Scuole di Nuove tecnologie dell'arte*. Una definizione sulla quale noi docenti promotori non concordavamo perché avremmo preferito la titolazione diffusa a livello internazionale *Media Art (Arti e Media)*, in quanto comunicava meglio il senso della multimedialità intesa come linguaggio, mentre "tecnologie dell'arte o per l'arte" suggeriva una visione della tecnica come mero strumento al servizio dell'arte. Non è solo un cavillo terminologico, ma una diversa prospettiva. Infatti, in seguito, fino ad oggi, nelle Accademie i nuovi linguaggi artistici multimediali sono stati schiacciati su una terminologia puramente o prevalentemente tecnica, che trascura la loro valenza espressiva.

**Anna Maria Monteverdi:** Le Università si sono aggiornate con i nuovi gruppi scientifico disciplinari (GSD) entrati in vigore nel maggio 2024 per le procedure concorsuali. Il Teatro rientra nella categoria 10/PEMM-01 che accorpa ARTI PERFORMATIVE, MUSICALI, CINEMATOGRAFICHE E MEDIALI in una logica sempre più di integrazione tra i linguaggi artistici come si legge nelle declaratorie ...nel settore AFAM e nelle Accademie cosa è successo?

**Andrea Balzola:** Recentemente, da marzo 2025, sono stati introdotti i nuovi SAD (Settori Artistico Disciplinari)<sup>2</sup>, elaborati dal Cnam e approvati dal Ministero, in cui è stata confermata una duplice tendenza: conservatrice o tecnicista. Da una parte c'è un'impostazione conservativa che preclude alla ricerca e alla produzione artistica multimediale l'accesso ai settori tradizionali di regia, scenografia, scrittura, dall'altra viene attribuita alla multimedialità digitale un paradigma puramente tecnicista, lo si comprende ancora una volta dalla titolazione

degli ambiti disciplinari: “Tecnologie” o “Applicazioni digitali” al posto dei più corretti “Arti” e “Linguaggi”. In particolare, un profilo disciplinare come la *drammaturgia multimediale*, che esiste da circa 20 anni nelle Accademie<sup>3</sup>, è esclusa dalla sezione delle “Scritture” (che comprende tutte le forme di drammaturgia e sceneggiatura) senza motivo. La tendenza è riconoscere, anzi promuovere, l'innovazione tecnologica nel campo della formazione artistica, ma con un'impostazione tendenzialmente tecnicista. Stupisce che questo accada in un comparto come l'AFAM, dove proprio gli artisti dovrebbero essere i protagonisti, come dicevamo, storicamente gli artisti si sono appropriati delle tecniche per sperimentarle in chiave creativa e trasformarle in linguaggi espressivi. La terminologia ricorrente fa pensare più a un orientamento tecnico professionale, dove appunto insegnano e si formano dei tecnici non degli artisti, degli autori multimediali. La tecnologia contemporanea, multimediale e interattiva, infatti non si “applica” alle arti ma ne diventa sostanza espressiva: come non si può ridurre la pittura alle “tecniche pittoriche”, non si possono ridurre le arti multimediali digitali ai programmi informatici; imparare a usare un software non equivale a creare un'opera d'arte.

**Anna Maria Monteverdi:** La pubblicazione di questi nuovi SAD ha destato un dibattito vivace all'interno del settore AFAM...

**Andrea Balzola:** È notizia recente che il profilo disciplinare *Drammaturgia multimediale* nell'AFAM e quindi nelle Accademie, escluso nel primo testo del Decreto Direttoriale n.205 sui nuovi SAD, dovrebbe essere re-inserito, grazie al dibattito che si è creato su sollecitazione del sottoscritto e di altri colleghi e che ha infine incontrato la sensibilità e l'ascolto di alcuni membri del Cnam. Anche altre discipline che erano state omesse o erroneamente inserite potrebbero essere re-integrate. Si tratta di un riconoscimento e di una integrazione importante e necessaria della *drammaturgia multimediale* nei profili disciplinari dell'AFAM. È stata però inserita in un'area disciplinare prettamente tecnica, non propriamente drammaturgica, come quella delle scritture teatrali e cinematografiche classiche. Questa scelta resta molto discutibile, nella prospettiva di un adeguato aggiornamento della formazione multidisciplinare: il copione classico continua a esistere ma non si può ignorare e negare che la tecnologia sia stata integrata organicamente nel processo creativo. Negli ultimi decenni c'è stato un boom di corsi che usano le tecnologie, ma se non si trasmette un fondamento teorico ed esperienziale, una memoria

storica di come si è arrivati fin qui, dei grandi modelli artistici e culturali, si rischia di creare una generazione di tecnici puri che però non avranno strumenti sufficienti, non solo per comprendere le valenze espressive delle tecnologie passate e attuali, ma anche per interpretare la tecnologia di domani. Come diceva Pasolini "la tecnica si impara" ma senza idee non porta da nessuna parte, nemmeno in ambito commerciale, perché tutti i migliori tecnici sono anche dei creativi, hanno sensibilità e cultura estetiche, e realizzano insieme agli artisti quella che abbiamo definito un'"arte plurale". La creatività fa la differenza: puoi sapere tutto di un software, ma se non hai sensibilità artistica il tuo orizzonte sarà sempre limitato.

**Anna Maria Monteverdi:** Noi abbiamo dedicato molte pubblicazioni alla drammaturgia multimediale e tu l'hai anche sperimentata come drammaturgo e regista multimediale in numerose produzioni artistiche (con Verde, Studio Azzurro, Fabbri, Longhi, Ronconi, Avogadro, Eshetu, Verdastro-Della Monica, Arena, Civilleri-Lo Sicco etc). Bisogna formare i nuovi registi multimediali, i nuovi drammaturghi con la teoria e la pratica.

**Andrea Balzola:** Abbiamo, infatti, documentato e analizzato in modo molto approfondito questa nuova modalità di progettazione e di processualità creativa in molteplici pubblicazioni dall'inizio degli anni Duemila (*si vedi la bibliografia a fine intervista*).

**Anna Maria Monteverdi:** Anche le teorie devono evolvere, pensiamo alla fortuna del termine *post-drammatico* di Han Thies-Lehmann che ha permesso di ripensare il teatro di Wilson, Corsetti, etc. all'interno di una nuova categoria mai descritta prima... qui la tecnologia portata sulla scena viene presa in considerazione come una delle motivazioni del crollo della tradizione drammatica *tout court*. Non c'è una considerazione positiva o negativa in questo senso, solo una presa d'atto che la società evolve e lo spettacolo pure, dando vita a formati performativi e tecno narrativi mai visti prima, che integrano, appunto, la tecnologia nella scrittura. Penso a come dobbiamo rivedere le teorie del virtuale alla luce delle nuove proposte sceniche immersive con uso di Visori, o alla dimensione della delocalizzazione in rete del teatro. Lev Manovich parlava già nei primi anni Duemila di una "computerizzazione della cultura" che svolge due funzioni importanti: 1) contribuisce alla nascita di nuove forme culturali; 2) ridefinisce quelle preesistenti. La logica computazionale ha stravolto anche la scrittura teatrale.

**Andrea Balzola:** C'è una differenza tra spettacolarizzazione fondata sulla pura novità tecnologica e invece una compenetrazione proficua tra progetto drammaturgico e innovazione. Un esempio lampante viene dal cinema, dalla storia della fantascienza cinematografica di fine Novecento: *2001 Odissea nello spazio* di Kubrick. Vedi il film oggi, a distanza di oltre 50 anni, e continui a rimanere incollato alla poltrona, le tecnologie che all'epoca erano all'avanguardia oggi sono molto superate, ma il fatto che siano state utilizzate in una chiave filosofica e con grande spessore artistico e di messaggio mantiene attuale l'opera. Viceversa, la fantascienza cinematografica basata soltanto sugli effetti speciali si rivela molto datata nell'arco di un brevissimo arco temporale, diventa quasi ridicola, è un esempio di come la tecnologia se non accompagnata da un valore artistico e culturale sia qualcosa di effimero e inconsistente. Oppure pensiamo al videoteatro, che ha generato l'invenzione della doppia scena, l'intreccio tra azione reale e virtuale: era un'idea forte, feconda di sviluppi possibili e sorprendenti. Picasso diceva: "Tutti i grandi artisti del passato sono miei contemporanei". La forza delle idee trascende il tempo e le divisioni culturali ed etniche. Si capisce il valore di un uso artistico della tecnologia e quindi di una genesi della drammaturgia se si ha uno sguardo storico, ma tale sguardo storico non deve essere quello tradizionale, scontato e ordinario, dell'impianto puramente cronologico, è più utile invece elaborare un approccio tematico, grazie al quale dalla storia delle arti e del teatro si può cogliere l'intreccio che è sempre esistito, in forme diverse, tra i linguaggi espressivi e tra arte e tecnica.

**Anna Maria Monteverdi:** Ancora una volta la differenza sta nella drammaturgia. A questo proposito ho letto recentemente un interessante saggio che proponeva un'anticipazione di ben trecento anni al concetto di drammaturgia della luce, perché la studiosa del teatro italiano barocco, Francesca Fantappiè aveva analizzato in maniera scientifica tutta la documentazione della messa in scena dell'*Euridice* a Firenze nel 1600, trovando dei fogli in cui era indicata la precisa disposizione dei lumi in scena, studiata apposta per creare determinati effetti drammatici. Il Barocco italiano culla della drammaturgia della luce, quando ancora la luce elettrica non era stata inventata! È una prova che non è l'invenzione o l'innovazione tecnologica a determinare un nuovo concetto drammaturgico, possiamo parlare addirittura di una proto-regia della messinscena grazie alla disposizione proprio delle luci! E se pensiamo a Lepage che affianca alle proiezioni video l'antichissima tecnica delle ombre cinesi per parlare

di Hiroshima, ci rendiamo conto che tradizione e innovazione possono convivere e alimentarsi a vicenda, non c'è discontinuità tra passato e presente. La storia del teatro andrebbe ripensata. Esiste una drammaturgia della macchina, dal Rinascimento e dal Barocco alle scenografie interattive attuali: c'è una continuità che va rintracciata proprio nella cifra registica in grado di organizzare armonicamente tutti i segni del palcoscenico. La macchina scenotecnica non è qualcosa di esterno ed estraneo al dramma che viene raccontato, ha come la funzione di una maschera perché permette migliaia di trasformazioni del luogo e del tempo della storia. Basta estendere il concetto di "maschera", come suggerisce Fernando Mastropasqua, a qualcosa di totalizzante, che va oltre il volto dell'attore.

**Andrea Balzola:** Alla regia delle luci dobbiamo gran parte del teatro moderno e contemporaneo: Bob Wilson, che purtroppo ci ha appena lasciato, ha costruito la sua poetica proprio sulla luce. Wilson con la luce e Carmelo Bene con il suono. Fino agli anni Sessanta, l'amplificazione della voce dell'attore in scena era considerata una blasfemia teatrale, perché l'attore mattatore doveva far sentire la potenza della sua voce fino alle ultime file della platea. Carmelo Bene, Maestro della *phonè*, fa capire che è molto più importante e prezioso valorizzare tutte le sfumature e i registri vocali piuttosto che la potenza, come già accadeva nel cinema. Dà una svolta decisiva e rende l'amplificazione uno strumento straordinario nelle mani dell'artista. La drammaturgia multimediale non è una drammaturgia solo del testo, ma anche del suono, dello spazio, dell'attore, c'è anche la drammaturgia dell'interazione. È una drammaturgia a tutto campo che dà senso a tutto. Il copione cambia, non è più un testo scritto, è un progetto di scrittura che integra diversi linguaggi, visivi, sonori. La drammaturgia multimediale supera la divisione tra linguaggi e i generi e si innesta nel grande filone di ricerca dell'opera d'arte totale e della sinestesia artistica che parte dai Romantici e Wagner e giunge fino a noi, attraverso le avanguardie artistiche storiche del primo e secondo Novecento. Un'arte "degenerata" come la chiamava ironicamente Carmelo Bene, perché supera i generi. Noi abbiamo teorizzato che la multimedialità è la realizzazione tecnica contemporanea dell'utopia dell'opera d'arte totale e sinestetica, è la possibilità che la sintesi cercata dagli artisti di secolare memoria si realizzi e abbia un suo sviluppo e compimento.

<sup>1</sup> Andrea Balzola, saggista, autore teatrale e multimediale, docente di Mass Media e Drammaturgia Multimediale all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino. Coordina l'antologia *R-esistenze. Culture etiche e artistiche differenti*, Albertina Press-Gli Ori e la rivista on line [www.resistenzemaq.com](http://www.resistenzemaq.com)

<sup>2</sup> Nel Decreto Direttoriale (SEGRETARIATO GENERALE - Direzione Generale per le istituzioni della formazione superiore) n.205 del 6.03.2025, che fa seguito al Decreto n.128 del 12.02.2025 con le Tabelle A e B relative ai Settori Artistico Disciplinari del comparto AFAM, si elencano i codici dei nuovi SAD con i relativi profili disciplinari. Notiamo che sono stati inseriti ben 12 SAD riferiti a DESIGN (con materie afferenti presenti come profili, anche in altri SAD) e 6 SAD riferiti a RESTAURO. Nessun riferimento invece nei nuovi SAD alle ARTI MULTIMEDIALI DIGITALI E ALLE ARTI PERFORMATIVE MULTIMEDIALI DIGITALI, di fatto risulta ignorata o minimizzata, in chiave puramente tecnicista, la lunga e gloriosa storia dei rapporti tra la Scena teatrale-performativa e i linguaggi multimediali, che va dalle avanguardie del primo e secondo Novecento ed emerge come protagonista della ricerca artistica e della scrittura scenica di fine Novecento fino agli anni Duemila.

<sup>3</sup> *Drammaturgia multimediale* è stata introdotta all'Accademia di Brera da Balzola ben 20 anni fa, nel 2005 (nella Scuola *Nuove Tecnologie dell'Arte*), e poi si è diffusa in diverse Accademie italiane e nelle Università (il primo è stato attivato al Dams di Bologna nel 2005), ma non si tratta soltanto di una disciplina, è un profilo professionale importante, generato nell'ambito dell'innovazione delle arti performative in atto dagli anni '90.

## Riferimenti bibliografici

Arcagni S., Argano L. (a cura di), *Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, Luiss 2024.

Balzola A., *Drammaturgia multimediale*, in "Digicult", 2012, <https://digicult.it/it/digimag/issue-038/italiano-andrea-balzola-drammaturgia-multimediale/>

Balzola A., e Rosa P., *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, 2011-2019.

Balzola A., *La scena tecnologica*, Dino Audino 2011

Balzola A., Prono F., *La nuova scena scena elettronica*, Rosenberg&Sellier, 1994

Balzola A., *Una Drammaturgia Multimediale*, E&S 2009

Balzola A., *Verso una Drammaturgia Multimediale*, in Balzola A., Monteverdi A.M., *Le arti multimediali digitali*, Garzanti editore, 2004-2019

Monteverdi A.M., *I corsi di teatro digitale e drammaturgia multimediale in Italia nelle Università e nelle Accademie italiane*, in Arcagni S., Argano L. (a cura di), *Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo*, Luiss 2024.

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

Monteverdi A.M., *Nuovi Media, nuovo teatro*, FrancoAngeli, 2011

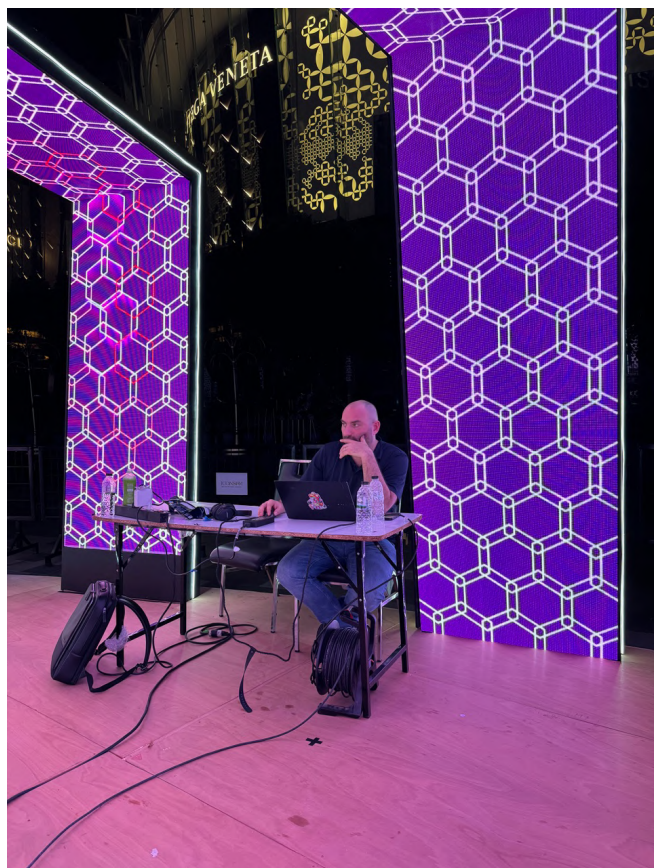
Pizzo A., *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Mimesis 2013

DOI: 10.54103/conessioni/29778



# Interview with Nicolas Gaudalet, technical director of Miguel Chevalier's studio and Voxel Production

Chiara Giulia Toscani



**Chiara Giulia Toscano:** How long have you been collaborating with Miguel Chevalier? When did you discover his work? How did you get in touch and what was the first work you created together?

**Nicolas Gaudalet:** I met Miguel in May 2005. I was doing an internship in a gallery called Numeriscausa and that gallery was presenting *Sur-natures* within its space. Numeriscausa had a long-term relationship with Miguel because the gallery owner Stephane Maguet was also part of the development team behind *Sur-Natures*. Before knowing Miguel's name, I have already seen some of his

work few years before (<https://miguel-chevalier.com/work/intersecting-networks-2003>). At the end of my internship the gallery Stephane told me that Miguel was looking for an administrative assistant. I started to work with Miguel while continuing my studies at Sorbonne university in October 2005. My job title was "exhibition organization assistant". On my first day I told Miguel that I was interested in computers and projectors and that I had already experimented during my studies. Two weeks later Miguel had an exhibition in Korea, and the team of developers were not available to take care of the technical side of this project. He asked Stephane to teach me the software *Sur-Nature* configuration, and I flew to Asia for the first time to install an interactive artwork (<https://miguel-chevalier.com/work/Ultra-Nature-2005>).

**Chiara Giulia Toscano:** What is your specific role within Miguel Chevalier's creative lab, and how do you contribute to the creation of his works? Do you consider yourself a technocreative or an artist? How does the collaboration between you and Miguel Chevalier unfold when developing an immersive installation? Could you describe the creative and technical process? Have you created specific software for your installations? Are there any particular devices that are essential to your work?

**Nicolas Gaudalet:** My role is producer and technical director. My role is quite similar to what a producer is in music or cinema. My mission is to provide to Miguel Chevalier, all the necessary resources to create his work. While Miguel leads the artistic and creative direction, I support him in all technical, logistical, and organizational aspects. I keep a permanent monitoring on new technologies, new equipment and software advancement in order to propose Miguel technological advancement. We are a very small permanent team: daily studio life involves Miguel, Emilie Lesne and me. For exhibitions like Pixels or Digital Beauty in Korea there can be 10 to 15 people working under Miguel and my supervision: scenography, assistants, projection technicians, electricians, Carpenters, etc. From the artistic idea to the exhibition, I would split my work in the following steps:

Step1: software development:

All software programs displayed in exhibitions are proprietary, exclusive and developed by Voxels Productions with help of 3 persons who are not fully part of Voxels but works on projects under my coordination.

When Miguel wants to work on a new theme, he does some artistic research to give a direction and references of what he wants to create. Together we discuss with the software developers (most of the time Cyrille Henry and Claude Micheli).

Miguel has his visual request (aesthetic, animation, mechanics) and I have the technical requirements (how I will set it up: multi-projections, hardware restraints...).

Once a software is ready enough to test in the studio, we work together to test all possibilities.

Miguel designs with it (flowers, patterns, etc..).

Each artwork series uses a different generative software, and we have full control on it.

All software programs are always in progress, and we need new features all the time, either for a specific space configuration or whenever Miguel has a new idea to add.

The first software programs I saw created from scratch was *Fractal Flowers*. We started in 2007 and since then it is still evolving.

For interactions we use another software we developed with Antoine Villeret. It's common to all interactive installations and runs in parallel on the computer.

## Step 2: exhibition project

When we work on an exhibition, we usually discuss together what is possible and how to make it happen.

We receive plans and photos of the location.

Some projects might require preliminary site visits when spaces are big or complex.

Based on that we both discuss what would be artistically interesting and if it is technically possible.

Based on that discussion I prepare plans by calculating projections sizes and projectors positions. Deciding equipment needed.

Miguel works on rendering or simulation.

I make a budget and technical riders.

Budget can be an estimation of the exhibition fully provided by us: the museum or festival provides space and money and we take care of everything.

Or we can split the workload and bring part of the equipment and ask the festival or museum to provide requested equipment: structures, projectors, constructions etc...

For large exhibitions like *Pixels* in Grand Palais Immersif we also collaborate with designers and architects to help design the exhibition and all presentations of work.

Project management also involves a big part of administrative tasks I take care of:

- planning;
- invoices to pay or edit;
- forms to prepare before a construction works: legal forms, safety training and regulations acknowledgment.

-I write some of the contracts based on an agreement model defined with a lawyer.

For large exhibition or commission, I work directly with the lawyer to write an agreement or review terms and conditions of the client

## Step 3: Technical productions

Depending on the project, I take care of ordering and buying equipment.

We always provide our own computer in order to guarantee good stability.

Since 2008 I have worked on specific Linux distribution prepared and updated every 4 years

In collaboration with Cyrille Henry.

This Linux is optimized for our own usage.

We also provide our own interactive system: sensors and infrared cameras.

We work with industrial cameras to also guarantee the best stability.

We also have a small stock of large screens and video projectors from 3 000 to 20 000 lumens.

Outsource equipment rental is very costly and Art space rarely has the correct equipment for our exhibitions so in many case we rent our projectors or screens to the Art space.

We work with outsourced equipment for short exhibitions outside of France or when it is too big to be handled by Voxels' stock.

Apart from virtual artworks I also work and coordinate part of the production of physical artworks along with Miguel.

For printed artwork I prepare files.

I also prepare the video Artworks.

For this I can help working on complex workflows and unusual video files.

I can also help working on 3d printing and robot drawings.

Finally, production is also to organize framing of artworks and construction of pedestals or any wooden accessories.

Step 4: installation.

Each artwork is prepared in the studio as close as possible to the real size.

all software programs are installed on computers and runs a few days at the studio before shipping.

We pack and organize transport of equipment and artwork.

We come on site for all installations.

Miguel and I go together for small projects (like Chioostro del Bramante) or with an extended team for larger installations.

We install our equipment and set the software programs depending on each individual space.

For larger installations we rely on independent audiovisual companies or on our extended team of freelancers.

Step 5: maintenance

While an exhibition is running or for permanent artwork. I provide basic troubleshooting instructions or make remote intervention.

In rare cases equipment replacements.

With all exhibitions running at the same time, good preparation is crucial.

I don't want to waste time with maintenance.

We never release software with known issues.

The only issue we got are hardware failures due to electrical problems or dust creating overheating.

Step 6: Communication.

We all work together on preparing the communication: photos, videos, social media posts, newsletters, websites and catalogues.

**Chiara Giulia Toscano:** How do you address the technical challenges of creating site-specific installations in unconventional spaces?

**Nicolas Gaudalet:** This question depends on the case. We have done a lot of mapping before generic mapping software programs appeared. On one hand creating our own software programs gives us the flexibility to adapt to many situations but on the other hand we have limited resources and time. For complex architectural projects like churches, we have travelled with our software engineers to adapt software programs on site.

**Chiara Giulia Toscano:** How does collaborating with experts from other fields, such as astrophysicist Fabio Acero for Digital Supernova, influence the content?

**Nicolas Gaudalet:** There are not so many collaborations like that. With Fabio Acero, the idea was to have someone who can explain to us what a supernova from a research point of

view. He proposed also to integrate images made by his laboratory or from laboratories he works with to enhance the project.

**Chiara Giulia Toscano:** What was the most technically complex installation you have worked on, and what innovative solutions did you implement to overcome the challenges?

**Nicolas Gaudalet:** One of the most technically complex installations I worked on was at the *Dongdaemun Design Plaza* (DDP) in Seoul. The project posed multiple technical and logistical challenges: the building's architecture was massive and complex, with an aluminum surface that made projection more difficult, and the urban environment was filled with streetlights and large LED screens that added significant ambient light. The project also faced tight deadlines and budget constraints, which meant we couldn't develop our own software solution. Instead, we had to adapt to the local technical team's software (Pixera), which involved an unusual workflow: capturing the videos from Miguel's software, then warping them on the building's 3D model using Cinema 4D. For just 15 minutes of video, the rendering process took 15 days on our most powerful workstation. To avoid any issues related to the tight deadline, I had anticipated this risk by setting up seven computers (five in Paris and two in Seoul) to accelerate the rendering process if necessary. During the first tests on site, we realized that the initial video didn't fully meet our expectations or those of the client. The next morning, we reworked the content by designing a new "virtual garden" with flowers and colours that would produce a better result on the building's complex aluminium façade. After a few hours of work, we launched the renderings on the seven machines and were able to deliver a result that met the project's artistic and technical goals.

**Chiara Giulia Toscano:** How do you see digital art evolving in the coming years, and what technological innovations do you think will have a significant impact on your work?

**Nicolas Gaudalet:** When I read questions like this, I always want to make clear that I make a distinction between The Digital Art made by Artists and what everybody calls "Digital Art" but made by companies which called themselves creative studio. These companies create "immersive experiences" everywhere but are very different to what an Artist studio is. I

don't really know how Artists will evolve in the next years: Today AI has a big impact for some of them and a big rejection for the other parts. Especially when i talk to our interns or young artists or students, AI is like cheating. AI is a new tool which offer lot of possibilities, but which is also very new and not so developed yet and it requires time to work with AI and manage to go further the default Aesthetic. I think also with all "immersive experiences" around, like it was when mapping started to appear everywhere artists want to be original and not be mixed all together. In the Case of Miguel and what we tend to develop together is to create a balance between virtual and material. Miguel has always been interested but making Projections and physical Artwork. We don't try to make a projection with a record number of projectors, but we tend to offer a variety of sensation. Miguel experiments with 3D printed ceramic, machine embroidery, robot drawing, etc... Today we can afford an industrial Robot arm to get in the studio, and we plan to work on live drawing in exhibition.

**Chiara Giulia Toscano:** Nature is increasingly returning to the centre of research for many digital artists and their studios, including yours. In your opinion, why this interest in plants, and in particular flowers? (We are referring in particular to the exhibition *I fiori nell'arte*, currently on at the Chiostro del Bramante in Rome, which presents works by Chevalier.)

**Nicolas Gaudalet:** Nature has always been a recurring subject in Art, I won't do an essay on how historians and philosophers have interpreted that. Miguel has been working on Nature for many reasons: He is passionate and fascinated by nature, landscapes, and flowers. It inspires him. He also likes to work a continuity in Art and Nature and flowers bring him more inspiration than any other subject. When starting with *Sur-Nature* flowers were a good way to work on artificial life with a process simple enough to work (flowers are more easily simulated than animals and humans) and yet it offers a lot of aesthetical possibilities. When working on generative and infinite Art I guess artificial life is also very understandable to the public.

**Chiara Giulia Toscano:** When did you start using AI in your work? Why did you choose to use it? Are technologies like video mapping outdated, or do you still use them?



**Nicolas Gaudalet:** We have started using Chat GPT before it was public we have tried to replace the herbarius text generator from 2009 with GPT2. It was good but not as good as what we have previously done with Jean-Pierre Balpe. When Mid-journey arrived, Miguel started to use it as a sketchbook. He didn't intend to use it to create artworks, but he used it as a tool for research. Then he started to use midjourney to create new kinds of textures used on his other software like Meta-Nature AI. The Trans-Nature Serie uses real texture which Miguel has collected from photos or drawing and mapped on 3D models of flowers. With Mid-journey Miguel could see a new potential to get a wider texture variety. You can ask for a leaf with a snakeskin or an x-ray rendering, an iridescent flower. Things which were possible but took lots of time. And for Trans-Natures we need to get a big variety of texture in order to not create a redundancy feeling. When Pixels exhibition started to be planned in July 2024 the curators asked if Miguel had worked with AI. I realized Miguel has created more than 20 000 images of his AI sketchbook and I suggest him to show this. And I showed him that new software programs arrived which can make animation based on still images. So, Miguel selected part of his previous images, and we made the Artwork you have seen in Grand Palais Immersive with 24 screens with each one a different video. It was a way to show the profusion of images made by Miguel because Artificial intelligence let him work faster. Mapping is not completely over but every city in the world has now their festival, their Christmas mapping. It is less creative than before and again Companies take the place of real artists to do the same thing again and again: bricks falling apart, fire, ornament of architectural details, in a ten-minute show. Today Miguel is less interested in that kind of projection unless a really specific building could inspire him. Miguel is more orientated today toward Museum exhibition where you can see projection and other of his creations.

**Chiara Giulia Toscano:** The use of immersive environments is increasingly becoming a commercial tool. What distinguishes the creative and artistic aspect from the commercial one?

**Nicolas Gaudalet:** I feel like most immersive spaces made by “companies” are soulless. Some might be interesting or impressive or well done technically but we don't see the work of an artist behind. Most of the time these spaces offer nothing more than an elaborate Slideshow based on artwork of famous dead artists, and when it is not a slide show, it's a copy of Refik

Anadol or other real artists. Grand Palais Immersif has proposed to Miguel to work on video immersion only. But Miguel Immersion in Art doesn't resume a flat moving image on every wall. You can immerse yourself while walking between sculptures, structures and paintings. To me Immersion is having your body reacting to an artwork and my body has more reaction in front of Anish Kapoor or James Turrell Artworks than seated in front of a slideshow. When I worked in Chiostro del Bramante, I went to the Vatican Museum for the first time. Without any technology, "the Stanze of Raphael " was the best immersive space I saw in my life.

**DOI: 10.54103/connessioni/29779**

## La difficoltà di fare memoria

Intervista a Giacomo Verde di Daniela Ielasi (2010), Archivio Giacomo Verde.

L'Archivio Giacomo Verde riserva sempre delle magnifiche sorprese. È una costellazione di fatti, eventi, incontri testimoniati da fotografie senza data e senza nome, da video di prova, da locandine, da testi poetici: un vero universo in espansione che pian piano rilasciamo in rete. Abbiamo attinto a questo archivio per articoli sui festival teatrali e sui gruppi degli anni Ottanta, abbiamo dato materiali per un libro sulla prima computer art in Italia, abbiamo prestato video per eventi celebrativi degli anni Ottanta e per rassegne di videoarte... L'Archivio di Giacomo è vivo, come a lui sarebbe piaciuto, vivo e a disposizione di tutti.

Su ogni numero di «Connessioni Remote», mettiamo qualcosa di inedito recuperato dai 3 hard disk dell'artista. E così, ecco una video intervista del 2010 realizzata all'interno dell'Università della Calabria da Daniela Ielasi per il primo giornale telematico del Comune di Cosenza (oggi non più on line) *Monitorebrutio.net*

Chi ha conosciuto Giac sa che la cosa migliore per conoscere i suoi progetti era parlare direttamente con lui o intervistarlo: le sue idee artistiche nelle lunghe chiacchierate con chi voleva approfondire il suo mondo, si coniugavano sempre con le tematiche politiche... trovava connessioni impensabili tra movimenti e riflessioni sulla memoria. Era davvero un artista che viveva il suo tempo e risentirlo parlare in video oggi a distanza di 15 anni è come avere uno spaccato della società di quegli anni, con una generazione passata dalla Genova del G8, dalla memoria del Movimento No global e dall'attivismo. Qua c'è un Giacomo consapevole di fare con i suoi documentari un lavoro utile alle generazioni future che hanno bisogno di memoria, quella memoria spesso cancellata o proprio non registrata, da parte dei partiti politici o dei movimenti stessi. Verde insiste sull'importanza della memoria. E noi con lui.

LINK VIDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=X2rVnqCRPIU>

Di seguito l'intervista:

**Giacomo Verde:** Non mi piace definirmi artista, nel senso che non credo che sia giusto che esistano persone che si definiscano artiste, perché quando tu definisci una persona artista, gli altri si sentono non artisti, quindi meno responsabilizzati di gestire l'arte e essere creativi. All'artista gli deleghi la creatività, io penso invece che la creatività sia qualcosa che tutti devono esercitare e devono poter esercitare.

**Daniela Ielasi:** All'Università della Calabria hai fatto un laboratorio sulla videoarte. Bellissimo questo lavoro su Franco Serantini. I movimenti hanno abbastanza memoria?

**Giacomo Verde:** No purtroppo no, è un bel problema, non hanno abbastanza memoria. I movimenti, proprio in quanto movimenti e non strutture davvero organizzate, tendono a non fare tesoro delle esperienze fatte anche perché ci sono le forze avverse che fanno di tutto affinché la memoria dei movimenti vada dispersa. C'è un altro problema: la memoria dei movimenti è legata alle esperienze personali; quindi, è molto difficile organizzare la propria memoria personale in un contesto collettivo, rendersi conto che quello che fai a livello personale è prezioso a livello collettivo. Solo un partito politico riesce a fare questa trasformazione però spesso lo fa per i leader o a un certo livello, per personaggi legati a partiti politici. I movimenti non riescono a fare né l'uno né l'altro ma non è detta l'ultima parola. Ultimamente c'è una presa di coscienza di questa necessità di riconquistare la memoria e ci stiamo lavorando.

**Daniela Ielasi:** Questo è reso più facile dall'uso più semplice delle tecnologie che ci permettono di documentare le cose? E Solo limoni? Cosa si intende?

**Giacomo Verde:** Bisogna capire cosa si intende per... limoni. Genova è stato un momento importante, un limone è qualcosa che si sprema, con cui puoi condire tante cose, ti fa passare mal di pancia o... le lacrime dei lacrimogeni, hanno un bellissimo profumo. Il limone è un frutto importante, sono stati molto usati a Genova durante la manifestazione. Vi ricordate i limoni finti sugli alberi a Genova? Una trovata di Berlusconi (vengono attaccati limoni finti sugli alberi davanti al Palazzo Ducale che avrebbe ospitato il vertice G8 e vietato a chi risiedeva in centro storico di stendere le mutande alla finestra per motivi di decoro, ndr). Io penso che Genova sia stata... solo limoni e molto di più! Forse tutto il mondo degli agrumi...

**Daniela Ielasi:** Il rapporto tra arte e media ti ha portato a partorire la Minimal TV, ognuno può stare davanti e dietro la telecamera, cosa significa e come funziona la Minimal TV

**Giacomo Verde:** La Minimal tv significa che la tv è di chi la fa, di chi tiene in mano la telecamera come fai tu adesso, e solo in questo modo puoi pensare che ci siano delle forme di comunicazione anche di massa a disposizione di tutti, realmente diverse da quelle che ci sono ora, che sono fortemente controllate dal potere, che si preoccupano di creare un immaginario rispetto agli eventi del mondo, fortemente controllato; solo quando ci sarà più gente in grado di fare informazione, di fare tv o di lavorare in qualunque campo della comunicazione in modo bello e positivo, beh allora cambieranno le informazioni e i mezzi di comunicazione. Perché la tv è di chi la fa. La Minimal TV è nata per scherzo, per gioco ma un gioco molto serio perché ci si diverte ma si cerca di manomettere la televisione, ovvero di mettere mano alla tv facendo sperimentare alle persone in maniera semplice, giocosa, banale e divertente cosa significa stare dall'altra parte della telecamera e quindi sdrammatizzare quella che è l'informazione della tv, così che le persone possano dire "Caspita, posso farlo anche io! Allora questi non sono così importanti e anzi come dicono di essere se posso farlo anche io!"



DOI: 10.54103/conessioni/29780

## ***Storie Mandaliche.***

### **Il passaggio a Flash Mx e l'introduzione del 3D**

Lucia Paolini

La prima volta che ho sentito parlare del progetto Storie mandaliche fu nel 2001 da Giacomo Verde. Eravamo a lezione di computer art e dovevamo decidere quale progetto seguire durante l'anno, tra le varie possibilità il professore ci raccontò la nascita di *Storie Mandaliche*. Aprimmo una Mailing-list e il primo messaggio di Giacomo Verde fu:

**Da:** "Giacomo Verde"

**Data:** Venerdì 30 marzo 2001

**Oggetto:** Storie Mandaliche

FLASH STORIE MANDALICHE

Si tratta di tradurre in Flash la versione Amiga del tecno-racconto *Storie Mandaliche* di zoneGemma ( <http://zonegemma.cjb.net> ) in modo che le immagini interattive usate dal narratore in teatro possano essere fruite anche in Internet. La prossima volta porterò a lezione un video in modo che possiate vedere meglio come funziona lo spettacolo. Non mi aspetto per la fine dell'anno di aver terminato tutte le 7 storie... però forse potremmo anche riuscirci dividendosi bene il lavoro...

Ci venne chiesto se volevamo creare delle nuove animazioni, il mandala system era ormai antiquato e rispetto alle potenzialità dei nuovi programmi offriva poche possibilità allo sviluppo dell'azione teatrale con l'interazione dell'attore. Su di noi l'effetto di queste parole fu lo stesso che potete avere voi leggendole oggi. Non capimmo assolutamente che cosa dovevamo fare e soprattutto non capivamo come si era realmente svolto il vecchio spettacolo e cosa sarebbe diventato il nuovo, ad essere proprio sincera ho avuto un'idea più o meno chiara solo il giorno della prima prova aperta al pubblico tre anni dopo. Per aiutarci nella comprensione Giacomo Verde ci fece vedere un filmato di uno spettacolo fatto a Torino. Le riprese della performance erano raccapriccianti, l'operatore preso dalla vena artistica riprendeva espressioni e particolari, ma solo raramente l'azione scenica nel suo complesso. Alla fine eravamo più confusi di prima e nessuno aveva ancora accettato se far parte del progetto o meno e chi aveva già acconsentito vedendo il tipo di lavoro che stavano svolgendo i compagni rimpiangeva di non aver scelto un altro progetto tipo la costruzione di un sito internet. Giacomo Verde non si



perse d'animo e ci mostrò tutte le immagini dei mandala, spiegandoci che ogni immagine era composta da un centro chiamato icona e che questo centro con il resto dell'immagine prendeva il nome di mandala. Non so se fu proprio questa nostra cocciutaggine comprensiva che fece decidere a Balzola e Verde di inserire all'inizio dello spettacolo una spiegazione di che cosa significa e cosa sono i mandala, fatto sta che gli studenti navigavano ancora in un mare inesplorato e incomprensibile. L'ultima mossa, che si rivelò decisiva, fu quella di inviarci a tutti tramite e-mail i "racconti del mandala" scritti da Andrea Balzola. Mi piaceva l'idea che ci incastrasse il teatro, di più non saprei dire, la cosa importante è che io come gli altri allievi in due settimane lessi *I racconti del Mandala*. Fu una specie di rivelazione, nel giro di alcuni giorni in Accademia non si parlava di altro. Quei racconti, con la loro freschezza, il loro mistero e la loro magia ci incastrarono, e non uso a caso questa parola, dentro il progetto. Ci incastrarono nel senso buono del termine, infatti solitamente in ambito accademico, un esame una volta finito, nel bene e nel male, diventa un voto sul libretto, quando invece un argomento ti coinvolge e ti interessa il voto sul libretto diventa l'ultimo fattore di importanza e tu ti trovi a indirizzare ogni studio verso tale argomento. Per molti di noi *Storie Mandaliche* non fu un solo esame, furono due, per due anni i nostri sforzi produttivi furono indirizzati alla realizzazione del nuovo spettacolo; non contenta, io continuai a lavorarci ancora per altri due anni. Tutto questo fu possibile grazie a quei testi.

Alla fine il primo gruppo che lavorò al progetto era composto da: Lucia Paolini, Tommaso Biondi, Samuele Malfatti, Michele Brogi, Maura Eli, Luca Tuccori, Luigi Volpe, Francesco Menconi.

Il primo problema che dovemmo affrontare fu quale programma utilizzare per la realizzazione del nuovo spettacolo. Le proposte erano indirizzate tutte verso programmi Macromedia e la scelta alla fine si giocò tra Director e Flash. Tutt'ora si discute su quale dei due programmi fosse più adatto la scelta fatta all'epoca fu sicuramente giusta per il tipo di prodotto che dovevamo realizzare: Flash.

Non molti di noi conoscevano il programma, non sapevamo ciò che poteva fare, la scoperta nel campo delle animazioni con flash anche su internet era ancora agli inizi. Cambiare il programma era il primo grande passo per dare un volto nuovo a *Storie Mandaliche*, non solo cambiava la tipologia di interazione, ma la stessa forma grafica prendeva toni completamente differenti. Avevamo a disposizione una tavolozza completa di colori e potevamo muoverli sullo schermo e attivarli semplicemente. Scelto il tipo di programma e quindi deci-

so come si sarebbe sviluppato il lavoro cominciò la fase più complicata da un punto di vista progettuale: dare un nuovo aspetto alle icone.

Le vecchie icone e i vecchi mandala come ci erano stati presentati, erano il frutto di una lunga analisi dei racconti, pertanto a livello concettuale erano perfette. Non sarebbe bastato aggiungere alcuni colori, le nuove icone dovevano essere innovative, dovevano spazzare via qualsiasi impronta del vecchio, dando una nuova immagine al lavoro. Si cominciò a lavorare con Photoshop 5, dovevamo creare dei mandala 400 x 600 e delle icone al centro dove non fu definito una grandezza precisa.

Vennero fatte molte prove, un giorno arrivai a lezione con una prova del mandala in rilievo. Avevo semplicemente applicato un filtro di photoshop che simula l'effetto rilievo. Stavo lavorando all'icona della pietra e anche se trovavo sporchi i vecchi colori e vecchia la texture utilizzata, non riuscivo proprio a immaginare una cosa più adatta da un punto di vista grafico. Volevo provare a "dissacrare" le icone, a renderle "pacchiane", a distruggere lo stile sobrio e sintetico che le aveva caratterizzate fino ad allora, volevo esagerare fino all'estremo limite opposto per vedere che cosa ne sarebbe potuto nascere. In effetti la mia prova era veramente terribile come non mancarono di farmi notare tutti quanti, ma da quella prova si decise di tentare la strada del rilievo. Nel gruppo ci fu una spaccatura concettuale: da un lato c'erano gli esteti delle due dimensioni che non si volevano staccare più di tanto dalle vecchie immagini e dall'altro un gruppo di psichedelici sperimentatori che volevano provare ad utilizzare texture e falso 3d. Discutemmo molto di questi problemi e vennero fatti molti disegni, ma entrambe le fazioni erano esagerate nella loro scelta grafica e carenti di qualche cosa di inspiegabile. Fu Giacomo Verde che mise fine a questa "disputa", amalgamando i due gruppi. Diede lo stesso mandala a due persone che facevano parte di pensieri grafici diversi chiedendo di occuparsi rispettivamente e a turno uno del mandala e uno dell'icona centrale. Se avessi disegnato l'icona 3d avresti dovuto utilizzare il mandala senza effetti e viceversa. Non era per scelta grafica che mi schierai nel gruppo dei 3d, fu solo per cercare una strada differente e Giacomo Verde decise di mettermi in coppia con Samuele Malfatti che capeggiava in assoluto il gruppo dei 2d. Non lavorammo alla pietra, che era stata graficamente il grimaldello del falso 3d (ora potrei anche ammettere che fu per orgoglio, la sentivo un po' mia, ma questa confessione la posso fare solo fra parentesi), bensì all'uomo bambino. Dalle prime elaborazioni vedemmo subito che applicare a tutto il mandala un effetto o una texture rendeva il disegno pesante, mentre se l'effetto era solo nella parte centrale dell'icona gli

faceva acquistare nuovi toni. Sembrava infatti staccarla dal resto dell'immagine, lasciandola parte integrante del mandala, la metteva in evidenza o meglio in primo piano senza però che lo sfondo venisse a perdere di importanza. Arrivammo finalmente alla decisione di applicare effetti di falso 3d a tutte le icone e di lasciare il mandala con uno stile più sobrio. Ci scambiammo i mandala, e tutti lavorarono sui progetti dei compagni (tranne la pietra che era stata lasciata un po' in disparte). Samuele diede un volto all'uomo bambino e disegnò il mandala del labirinto. Utilizzò per entrambi delle immagini esistenti di carattere greco, il labirinto del mandala non è altro che il labirinto iniziatico, io rielaborai un leggero effetto rilievo e applicai allo sfondo del mandala una colorazione mista effetto nuvole in arancione. Tommaso disegnò l'icona del cane, o meglio il muso del cane e Samuele gli applicò un disturbo gaussiano su orecchie e parte finale del muso, io misi il dna in rilievo cuscino al negativo sullo sfondo. Tommaso disegnò pure tutto il mandala riprendendo le prime immagini stilizzate del dna. Luca e Luigi si occuparono di Riza e del Corvo, la Maura e Michele fecero il mandorlo, Francesco realizzò l'ermafrodito e io feci la pietra. Discutevamo insieme i caratteri che ogni icona e ogni mandala dovevano avere e alla fine guardavamo e aggiustavamo i vari lavori. Questo metodo anche se molto bello, fece andare molto a rilento i lavori, Giacomo Verde aveva l'ultima parola sul giudizio delle immagini, ma il commento di tutti era importante e consigli e critiche quasi ben accette. Ci volle un anno intero per avere tutte le icone e tutti i mandala. Le caratteristiche principali che si delinearono furono da guida poi per la realizzazione della grafica delle storie. Per Riza si decise che doveva avere uno stile tribale, arcaico, Luca Tuccori ricercò antiche maschere africane e arrivò alla completa realizzazione solo quando ne traccio i tratti caratterizzanti, ripulendole da qualsiasi altro segno. Per il mandala decise di utilizzare un serpente, la spirale ha un forte significato mandalico che ben si accosta alla storia di Riza. Per il corvo non fu facile. Vennero fatte molte prove dell'icona fino al disegno di un corvo dalle ali aperte. Il problema più grande fu per il mandala. Volevamo ricreare l'idea dell'alchimia e per le prime prove furono utilizzati i simboli dei segni zodiacali moderni. Purtroppo questo faceva perdere all'immagine l'aria antica e l'idea di alchimia non riusciva a venire fuori. Fu fatta una ricerca su tutte le tipologie di simboli sia alchemici che astrologici e dopo molte prove arrivammo alla versione finale. Dall'immagine che avevamo capimmo immediatamente che il senso del tempo, così importante nella storia era stato un po' abbandonato, il mandala si sarebbe ricomposto lentamente durante la storia del corvo, come una pergamena che viene riletta dopo che se ne conosce già il contenuto. Il mandorlo fu elaborato su stile natu-

ralistico, la pietra doveva avere come base la linea, la sobrietà del segno o meglio l'arcaismo del segno. Il cane e l'uomo bambino non presero immediatamente uno stile deciso, solo durante l'elaborazione delle storie siamo riusciti a trovare una grafica che si adattasse bene.

## Disegni e stili delle nuove storie

Lo stile è strettamente legato al tipo di programma che si è scelto di utilizzare. Vi sono alcune funzioni di Flash Mx che caratterizzano lo stile del segno riconducendolo a quel particolare software.

Qualsiasi tecnica utilizzata per animare le storie, anche se predefinita dal programma è stata utilizzata per scopi e in modi ben precisi e soprattutto con l'intento di creare qualche cosa che non dovesse avere una fruizione solamente visiva, ma anche drammaturgica. Le due storie che si sono appoggiate maggiormente alle funzioni di FlashMx sono il corvo e Riza. Una delle tecniche predefinite del programma è chiamata rasterizzazione. Questa tecnica trasforma dei file Bitmap, che generalmente sono molto pesanti e pertanto male utilizzabili nel web in file più leggeri e trattabili. Attraverso due variabili è possibile determinare il tipo di verosimiglianza con l'immagine iniziale e la morbidezza della linea. Da un punto di vista stilistico la risultante è un tipo di immagine ricomposta secondo blocchi di colore. A tale proposito cominciamo ad analizzare le elaborazioni che sono state fatte sul corvo. Per prima cosa vorrei analizzare le differenze del mandala originale con quello ricostruito.



Questa era l'icona presente sul mandala System che aveva come animazione le ali del corvo che si muovevano su e giù.

La nuova icona si presenta invece statica.



L'immagine si presenta al centro rielaborata con Photoshop e ha un effetto rilievo centrale. E' stata studiata perché assomigliasse al tempo stesso ad un corvo ed ad un essere umano, soprattutto la parte centrale, riadattamento della silhouette esterna è stato smussato per poter arrivare alla forma più verosimigliante umana. Per quanto riguarda il mandala la situazione si complicò molto ed infatti dopo varie elaborazioni si arrivò al risultato finale.



Questo mandala aveva una forte valenza simbolica ed era difficile da ricostruire.



L'utilizzo dei segni zodiacali stilizzati, ha mantenuto il senso dell'arcano, ma ha ridato nuovi colori al mandala. Durante le storie il mandala si compone lentamente, ogni parte di colore si forma a seconda dello sviluppo per arrivare alla completezza del racconto in concomitanza con la completezza dell'evoluzione della storia.

#### **IL CORVO - porta est - aria – verde**

*Dove si racconta dell'ambizione e della fatica della trasformazione. Quanto più ci si avvicina al centro tanto più si rischia di perderlo. E si racconta di come l'immortalità non possa fare a meno della morte.*

Queste sono le caratteristiche principali della storia, ma oltre queste vi è il fatto che, come la pietra, la storia nasce nel passato. La soluzione grafica che è stata trovata è stata quella di ricostruire l'ambiente iniziale, Praga, utilizzando delle stampe del sedicesimo secolo, unite con il volto di Federico II. Lo stile prendeva in questo caso un carattere molto arcaico, ci voleva un'idea per poter ravvivare le immagini. Fu deciso di utilizzare la tecnica della rasterizzazione e di virare tutte le immagini in verde. Questo fece in modo che non si creasse un forte distacco tra le prime immagini della storia e le altre ambientate in epoca recente. La storia del corvo ha al suo interno sei punti link l'unica storia alla quale non si può accedere dal corvo è il cane. L'altra tecnica predefinita del programma è l'interpolazione di forma.



Questa fa sì che da una bitmat iniziale si possa arrivare ad una forma differente dandogli solamente il punto di partenza e il punto di arrivo. Purtroppo non è così precisa anche se si possono utilizzare punti di ancoraggio, quindi spesso per poter arrivare all'effetto desiderato si deve ricostruire l'immagine frame by frame.

Lo sviluppo della linea in questo caso deve essere abbastanza semplice e non è utilizzabile con immagini complesse. Per questo suo carattere "tribale" fu utilizzata per la storia di Riza.

**RIZA, LA PRINCIPESSA DEL SUD - sud-ovest / luna / nero**

*Dove si racconta del potere della trasformazione e della trasmissione dei poteri, che avviene attraverso l'amore. Questa è la storia di Riza, la principessa nera, dove si mostra come l'oro anche al buio continui a luccicare, divori le tenebre e ritrovi la strada verso il sole.*

Ma andiamo con ordine e cioè partiamo dalla rielaborazione dell'immagine del centro del mandala.



Questa era l'immagine primigenia che rappresentava una luna centrale e due bocche di coccodrillo laterali. Su questa si decise di intervenire pesantemente ed infatti il risultato finale fu:



In questo caso siamo passati alla rielaborazione di una maschera africana e il falso 3d è stato utilizzato solamente nella luna e negli occhi di Riza. Quello al quale si voleva arrivare era alla semplificazione del segno, ma al tempo stesso la sua maggiore riconoscibilità.

Se l'icona fu trasformata ampiamente, i tratti principali del mandala furono tenuti.



In questo caso il concetto della spirale mandalica e della forma a serpente volevamo mantenerlo, quindi siamo intervenuti soprattutto sui colori.



La linea del mandala è stata assottigliata e resa più fluida e pulita ed è stato inserito il giallo. La cosa interessante nello svolgimento della storia di Riza è proprio questa stilizzazione del segno.

Anche la storia della principessa del Sud nasce in un luogo e si sviluppa poi successivamente in un altro. Si passa da un ambiente africano ad uno di città dove Riza diventa perfino una prostituta. Questa variazione di luogo non è così determinata dal segno, proprio per mantenere i legami della tribù, sempre presenti nella psicologia del personaggio, per tutta la durata dello sviluppo della storia.

Le soluzioni grafiche che sono state adottate sono molto semplici, per descrivere ad esempio la sua prigionia sono semplicemente stati tracciati dei graffi rossi sullo schermo. Per descrivere la furbizia di Riza prima del massacro degli uomini abbiamo semplicemente variato i colori dell'icona e spostato leggermente la luna in una posizione "sorriso", tingendola di rosa.

Tutto questo perché non volevamo perdere il contatto con le origini africane.

Un altro accorgimento che si è usato è stato quello di utilizzare soprattutto colori primari, all'arrivo di Riza nella città questa tecnica è diventata più elastica e anche nei sogni di Riza si è cercato tramite variazioni di colori non primari, di rendere un cambio di ambiente.

La storia di Riza ha quattro link e sono tutti presenti nella seconda parte del racconto, non si può accedere alla storia del mandorlo e a quella del corvo, con le quali non ha una relazione diretta.

Ad essere proprio sinceri questa è una modifica che è avvenuta in corso d'opera. Infatti quando mi sono trovata a rimodellare le immagini dei file mi sono resa conto che nella prima versione dell'uomo bambino, quando Karl incontra il corvo che gli dice di andare alla città di Luz, l'uomo bambino era accompagnato da Riza. Nella storia di Riza invece questo non accadeva. Quello è l'unico punto di incontro tra Riza e il corvo. Abbiamo deciso di togliere la presenza di Riza poiché da un punto di vista drammaturgico era più corretta. In realtà esiste anche un altro momento di contatto tra Riza, il corvo e il mandorlo, e cioè quando Riza è nel parco con il cane e l'uomo bambino è appena sprofondato nella città di Luz, ma non vi è una vera relazione tra i vari personaggi, l'evoluzione dell'uno non contribuisce all'evoluzione dell'altro, pertanto non erano importanti.

Ci siamo anche resi conto nella fase finale che per la chiamata dei link si ha un momento iniziale di racconto, uno centrale dove viene spesso cambiata storia, poi solitamente si preferisce arrivare alla fine e cioè alla storia dell'ermafrodito senza cambiare, si crea cioè un "affetto" per l'ultimo e il primo personaggio narrato. Sulle basi anche di questi ragionamenti si è deciso di non aumentare i link di Riza.

Su queste due storie durante la rielaborazione finale non sono dovuta intervenire particolarmente visto che erano state costruite abbastanza bene, mancava solamente la parte finale del

corvo e alcuni passaggi su Riza, ma in generale anche come tempi narrativi eravamo abbastanza in linea, forse per questo conosco meno la storia del segno che le ha generate, mi posso basare solamente sulle discussioni che avvenivano volta per volta alla revisione dei materiali. A tale proposito ho comunque raccolto alcune mail che trattavano l'argomento.

Per far fronte agli stili predefiniti di flash prenderò ora in considerazione la storia della pietra che è sicuramente uno studio particolare del trattamento dell'immagine.

#### **LA PIETRA - porta nord - acqua – bianco**

*Dove si racconta della trasformazione del tempo e della costruzione del tempio.*

*"Qui sta la comune pietra / Il cui prezzo è assai modesto / Quanto più è disprezzata dagli stolti / Tanto più è amata dai saggi".*

Partendo dall'icona centrale devo dire che ci sono stati notevoli cambiamenti.

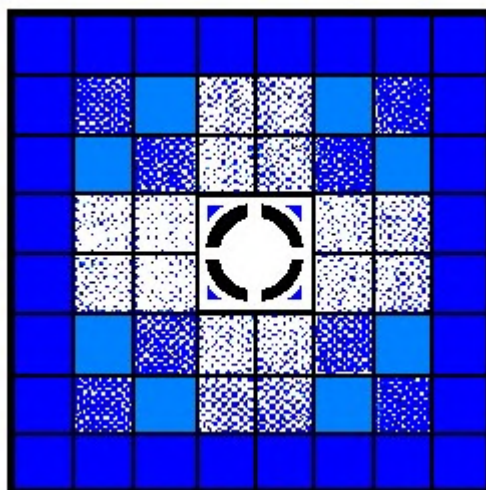


Si parlava del concetto della quadratura del cerchio , che come si può vedere in questa immagine è già abbastanza chiaro, ma ho utilizzato la tecnica delle immagini illusorie per la nuova icona

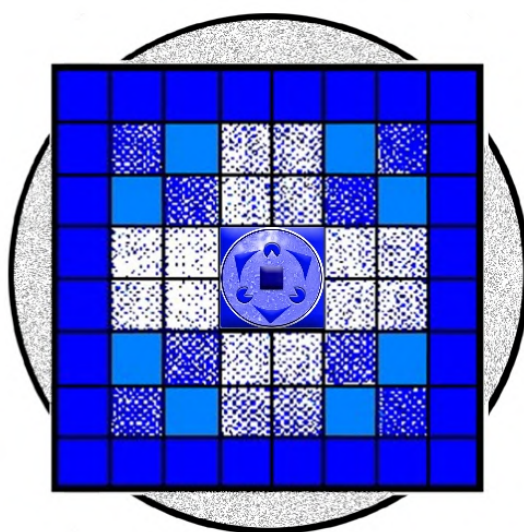


Le tre coppe centrali vanno a creare un triangolo che si sovrappone e contrasta con i triangoli che vanno invece a evidenziare un cerchio. La luce dall'altro è usata sullo stile dell'icona del corvo, ma la base del cerchio centrale è rielaborata con una texture arenaria, per dare l'idea della materialità della pietra.

Se da un lato l'icona centrale è molto differente dall'originale il mandala in sé ricalca abbastanza il vecchio stile



Analizzando la struttura di questo mandala, mi sono resa conto che il trattamento dei colori e delle texture era già molto ben strutturato quindi la nuova rielaborazione non volevo fosse molto differente. Da subito ho pensato che questo carattere semplice della linea dovesse essere il light motive della storia visto che si parlava di solidità, tempo e in qualche modo saggezza.



Ho infatti tenuto la vecchia texture, ma non mi piaceva molto la forma quadrata del mandala, non usciva il concetto della quadratura del cerchio. Ho rielaborato molti file prima di arrivare a questa stilizzazione, creare questo doppio equilibrio di cerchi e quadrati dona all'immagine un'idea di zoom, come un evidenziatore sul concetto restituito dall'immagine. Le cose interessanti della storia della pietra da un punto di vista grafico sono sostanzialmente due.

La scelta di creare uno sfondo con due linee che non si frammentano mai, ma si modellano a formare l'ambiente e gli elementi che interagiscono all'interno della storia sono tutti disegnati prima a mano su carta e poi scannerizzati. Vi sono da un punto di vista tecnico anche un paio di action interessanti. La prima è proprio all'inizio della storia quando si gratta la roccia per staccare la pietra dalla montagna madre. Questo gioco è interamente gestibile da parte del narratore che decide i tempi e le modalità dello sviluppo in base al tipo di narrazione che sta utilizzando. Sono infatti stati inseriti un numero molto grande di bottoni che una volta sfiorati dal mouse producono l'effetto dello sgretolamento. La stessa tecnica viene poi ripresa quando lo scultore incide i simboli sulla pietra.

Vi è un altro momento dove il narratore ha a disposizione una narrazione dove la macchina è completamente assoggettata al suo uso e cioè quando siamo nella grotta. Attraverso un trascinamento di una maschera che dovrebbe simulare la luce si può scoprire lentamente la forma della pietra nascosta nel buio. Ad essere sincera era la prima volta che mi avvicinavo verso questo tipo di utilizzo del programma e anche se successivamente sono stata meno accorta a questo tipo di sperimentazione, nella pietra, questa struttura trova tra tutte le storie la sua migliore applicazione narrativa. Bisogna anche dire che sulla storia della pietra si è ragionato molto anche perché tutta la storia si svolge al passato, ha solamente un link alla fine con tutte le storie, visto che viene a contatto con tutti i personaggi solo dopo che è stata abbandonata nel parco e trova la sua conclusione solo nell'ermafrodito. E' una storia che ancora oggi non si integra benissimo nella narrazione, forse anche perché spaventa molto Giacomo Verde e al contrario delle altre non gli dà grandi possibilità di gioco se non nell'immagine stessa. L'unica discussione interessante a livello di laboratorio che è nata sulla pietra è stata relativamente al parco finale. Inizialmente ci siamo chiesti se era corretto o meno utilizzare un parco uguale per tutte le storie. Credevamo che fosse un modo per unificare il segno, solo dopo ci siamo resi conto che anche se alcuni parchi si assomigliano (non a caso) non aveva significato unire il segno con un unico sfondo che anzi sarebbe andato ad



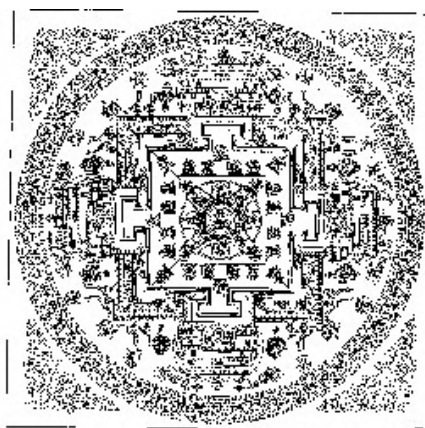
intervenire in maniera eccessiva su alcuni stili. L'unione non era in un segno comune ma si trova nelle scelte che abbiamo man a mano realizzato, ma come ho detto all'inizio era impossibile avere una visione totale del lavoro all'epoca, per riuscire a capirci qualche cosa avremmo dovuto aspettare ancora due anni.

Una delle storie che è stata più discussa e che ha trovato le maggiori modifiche è stata quella del cane.

**IL CANE BIANCO - porta sud - fuoco – rosso**

*Dove si racconta come le biotecnologie clonino i corpi ma non possano copiare l'anima.  
E dove si racconta della fedeltà al fuoco, senza il quale non vi è trasformazione.*

Già il discorso sull'icona centrale è stato abbastanza controverso, inizialmente l'icona è stata modificata in modo che lo sfondo rappresentasse un dna in bassorilievo e con un cane centrale.



Purtroppo della prima versione ho solamente tutto il mandala e non l'icona isolata, ma ho una prima versione del nuovo cane:

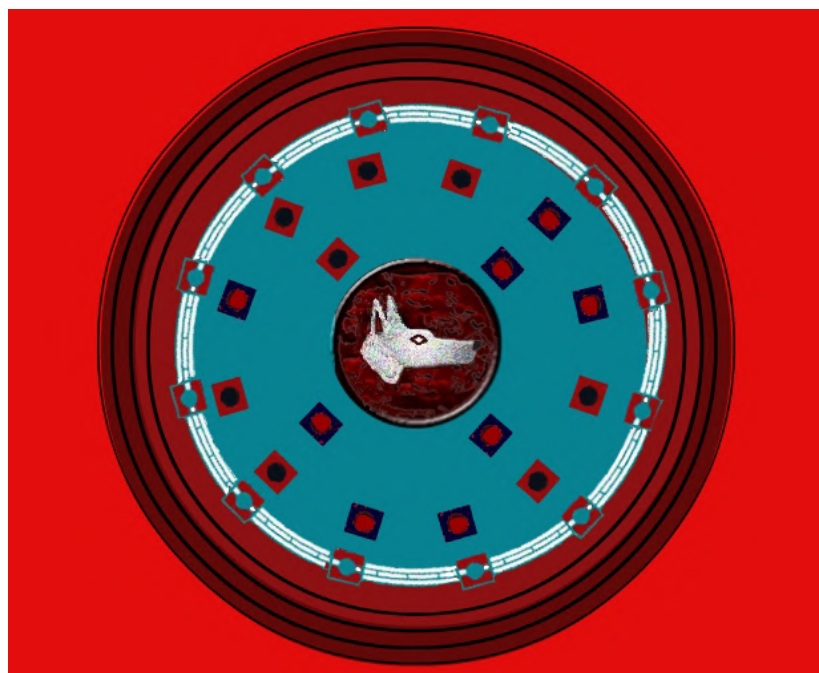


Questa icona però non ha riscosso successo tra il pubblico che non riusciva a capire bene e a distinguere l'iconografia del cane. Sono nate molte discussioni e c'è stata una bambina che è riuscita perfino a vederci un cane che dormiva su un letto, ma comunque a votazione per tutti era una lumaca. Ho rielaborato qualche file fino a quando mi sono resa conto che l'unico modo per poter far capire che era un cane era aggiungergli un collo.

È stato Giacomo a trovare una soluzione per l'icona del cane, utilizzando sia il collo che accorciando orecchie e muso.



Per quanto riguarda il mandala non ci sono stati invece grandi problemi abbiamo tracciato un dna stilizzato che risultava in un secondo tempo anche abbastanza facile da animare.



Per quanto riguarda le animazioni hanno avuto tre fasi di sviluppo. Una prima fase dove ho disegnato la prima parte fino alla fuga di Lola, una seconda fase dove ho disegnato tutta la storia con fondali 3d e una terza dove vedendo l'unione dei personaggi con i fondali ho ridisegnato tutti gli sfondi usando i font. Lo stile determinante è stato quello impostato durante la prima fase. La storia del cane, trattando di manipolazione genetica, è quella che maggiormente necessitava di uno stile aggressivo e moderno, ho scelto di iniziarla come se fosse stato un sito web, il sito della Pekin e Mengele company. Nella logica della costruzione del sito ho utilizzato un'animazione 3d per Lola che scappava dal laboratorio. Nell'idea originaria c'era di tenere il 3d solo in questa parte ed infatti a questo punto la mia elaborazione si era fermata per cercare lo stile migliore per andare avanti. Parlando con Giacomo Verde siamo arrivati alla conclusione che l'idea migliore, anche per staccare il cane dalle altre storie era quella di continuare ad utilizzare il 3d. Ad essere sincera non è che questa idea mi entusiasmasse tantissimo, solo quando sono riuscita a trovare un'interpretazione del 3d all'interno del tessuto narrativo sono stata contenta della scelta.

Pensando all'idea di trasformazione sentivo la necessità di traslare il concetto anche sul 3d ed infatti ho elaborato un'evoluzione del tratto in modo che questo si fondesse con la storia.

Dopo la prima immagine di Lola che subisce anch'essa un cambio di tratto durante la fuga, sono stati toccati alcuni dei punti cruciali del 3d. I primi uomini della Pekin e Mengele company che vanno a cercare Lola nel paesino, hanno una struttura che ricorda i primi videogiochi di animazione, la mamma nel parco comincia ad avere una definizione migliore anche se compie volontariamente un gesto innaturale, Karl che gioca sulla pietra è l'ultimo stadio del 3d, ma si muove in maniera scoordinata. Questa evoluzione trova il suo compimento nella scena finale dove vediamo Attila, identico alla madre, pulito nel movimento: l'evoluzione lì trova il compimento.

Altro discorso sono invece i fondali. Inizialmente avevo mantenuto lo stile del 3d anche nei fondali, trattandoli come i personaggi e quindi non dandogli mai un'idea di naturalezza che dovrebbe invece essere alla base delle animazioni con questa tecnica. Purtroppo questo creava effettivamente un grosso stacco dalle altre storie e soprattutto non faceva risultare i personaggi, ma creava nella percezione una mancata concentrazione sui punti focali. Nella rielaborazione di dicembre 2003 a Castiglioncello ho cambiato completamente tutti gli sfondi e insieme con Giacomo abbiamo deciso di utilizzare una tecnica il più bidimensionale possibile. Abbiamo cercato tra i font e le clip art e alla fine abbiamo deciso di utilizzare questa tecnica a maschera di colore.

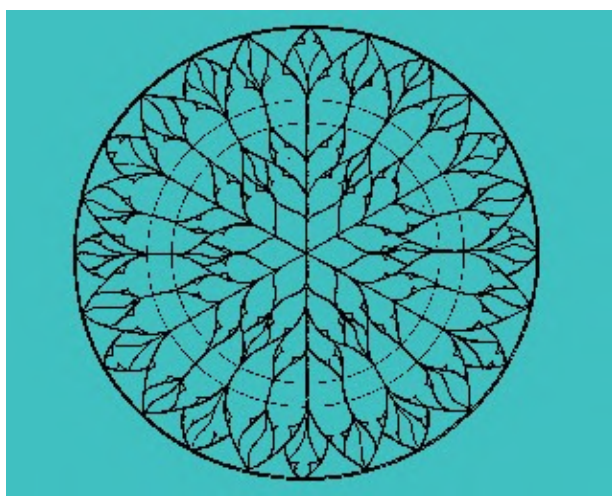
Nella costruzione dell'immagine ho ritenuto opportuno utilizzare quattro colori fondamentali: rosso, bianco, nero e grigio. Il risultato ottenuto da questa nuova trasformazione ha fatto in modo che oltre ad avere una risultante estetica di maggiore impatto faceva risaltare gli elementi tridimensionali collocandoli in una più corretta visione narrativa dell'immagine, lo spazio percettivo acquistava un equilibrio e una cornice che facilitava la comprensione visiva dell'immagine.

Da un punto di vista stilistico anche io, come molti spettatori che hanno visto più volte il racconto di storie Mandaliche, la storia che più mi piace ed è quella del mandorlo.

**LA MANDORLA - ovest / terra / giallo**

*Dove si racconta come le mandorle possano trasformarsi in sogni, annunciare il futuro e aprire le porte della misteriosa città di Luz. Ed infine diventare alberi di luce.*

Il mandorlo come era disegnato nel mandala System non aveva lo sfondo di colori che siamo riusciti invece a dargli con Flash, già nella rappresentazione dell'icona e del mandala vi sono notevoli differenze anche se vedendoli si può capire quanto il secondo trovi una sua diretta discendenza dal primo.



Questa è la prima versione del mandala, non è presente l'icona centrale.





È stato strutturato un centro tridimensionale innestato direttamente sul mandala originario trasformato per tratto e colori. Lo stile che volevamo dare era di stampo Liberty, non credo di esserci particolarmente riuscita, se non per la flessuosità della linea. La prima differenza con le altre storie si ha dalla presenza di una cornice, questo perché comunque il mandorlo in sé non ha possibilità di movimento, ma ha uno sviluppo interno, racchiudere quindi le immagini in una cornice narrativa serviva per poter evidenziare questa caratteristica. Le linee sono molto morbide e è anche interessante l'uso della prospettiva assolutamente assente nelle altre storie. Il parco è per la prima volta visto in prospettiva. A livello di tavole è quello meno complesso, ma non per questo meno efficace. Forse proprio perché molto semplice sono riuscita a tenere questa caratteristica anche nel segno. L'animazione è lenta e racchiude tutti i tratti caratterizzanti di un albero che nasce, cresce e muore. La storia del mandorlo è quella più eterea come tratto e anche quella che secondo me è più da "vedere" che non da "giocare", quando viene scelto durante la narrazione, riesce a donare un respiro di sollievo, una sorta di pausa. Quando mi sono trovata a disegnarlo avevo da poco finito il cane e avevo affrontato il faticoso problema dell'uomo bambino, inizialmente non riuscivo proprio a trovare uno stile che gli fosse realmente congeniale, mi sembrava ogni volta che creavo una tavola di aver già usato quelle linee e di aver già usato quei tipi di colore. In questo caso mi è venuto in soccorso Andrea Balzola, gli avevo portato a far vedere delle prove di alberi, che in parte si avvicinavano all'idea che poi ho realizzato, erano interessanti, ma non ancora adatti alla tipologia della storia. E' stato lui che parlando del liberty mi ha consigliato di fare due passi nella mia città, Viareggio, patria dello stile. Dopo ore infruttuose davanti allo schermo luminoso ho deciso di met-

tere in pratica tale consiglio e sono uscita a fare due passi. Sono andata davanti a Villa Argentina, una stupenda villa che stavano e stanno ristrutturando, pertanto tutti i muri erano coperti da teli e impalcature. Ho pensato alla mia solita sfiga, ma poi mi sono fermata a guardare, un grosso albero, che non ho proprio idea di che cosa fosse, aveva un ramo con delle foglie che veniva incorniciato da un tassello di una finestra della villa dove i teli, forse per il vento erano crollati. Da questa immagine ho tratto l'idea della cornice e della linea. A parte queste dissertazioni sulle mie follie creative trovo che il risultato finale sia molto inerente al tessuto drammaturgico e abbia una buona valenza estetica.

La storia che da un punto di vista narrativo è più forte invece ha subito una sorte nelle immagini peggiore delle altre, l'uomo bambino.

**KARL, L'UOMO BAMBINO - nordovest / sole / arancio**

*Dove si racconta delle avventure e dei pericoli della trasformazione, di come il tempo si fermi in un labirinto telematico e di uno strano viaggio dentro la terra e oltre la morte. Qui si potrà sapere come un bambino diventi re del nord e incontri la principessa del sud, e cosa generi la loro unione.*

Partiamo dall'icona centrale.



Di questo segno abbiamo mantenuto la struttura dei cerchi e basta, per il volto abbiamo usato un discobolo disegnato su un vaso greco e nei cerchi abbiamo inserito una sorta di labirinto.





Questa è la nuova icona che nel corso della storia subisce un'evoluzione, infatti nelle prime tavole il cerchio esterno non è presente, ad indicare che con la crescita si ha un'evoluzione dell'icona stessa e non solamente la costruzione del mandala.

I due mandala sono molto simili.



Ho già parlato all'inizio delle diatribe causate dalla formazione di questo mandala che a differenza degli altri che hanno un'applicazione tridimensionale solo nella parte centrale, questo ha un'evoluzione di segno anche all'interno del mandala. Tecnicamente questo disegno si distacca dalle teorie che sono state utilizzate per la costruzione degli altri mandala, ma la storia stesso dell'uomo bambino crea questa distinzione.

Purtroppo la storia ha avuto un'evoluzione molto travagliata a causa in questo caso dello stile laboratoriale delle storie e a causa del tempo.

Come spiegavo all'inizio non tutti hanno vissuto questi disegni con l'affascinante fantasia dell'avventuriero, e se da un lato io come gli altri ci sentivamo un po' come il Capitano Nemo alla conquista dei mari (io successivamente ho scoperto che più che Nemo mi sentivo Ulisse ), per alcuni questo era solo un esame. L'uomo bambino nella sua prima versione non era molto elaborato, non aveva un gran stile, insomma, per dirla in breve era proprio brutto.

È a questo punto della sua nascita che contro di lui si è messo pure il tempo, dovevamo andare in scena e la storia dell'uomo bambino proprio non stava in piedi. Nel giro di qualche giorno rielaborai velocemente le immagini che avevo a disposizione, senza fare un gran lavoro creativo, non è semplice dare un carattere ad una storia con poche e confuse immagini.

È stato a Castiglioncello la svolta della storia e questa volta ad onor del vero grazie ad Anna Maria Monteverdi. Stavamo riguardando le immagini per vedere le cose da aggiustare e alla fine dell'uomo bambino Annamaria era veramente triste, e dispiaciuta perché si ricordava con piacere i giochi presenti nella vecchia versione. Quella stessa notte rimisi mano ai file e tirai giù una bozza dei giochi che erano stati completamente trascurati nella nuova versione. Non erano completi, mancavano di sfondo, ma erano già abbastanza interessanti per poter fare la prima prova aperta.

Ci sono voluti altri mesi per dare un assetto estetico alla storia che ha trovato il suo vero compimento solo dopo l'ultimo incontro a Castiglioncello a dicembre. Un'altra parte che non era stata disegnata e che invece ha acquistato un buon impatto a livello di immagini è quando Karl va nella città di Luz. In questo momento lo stile dell'uomo bambino si fonde perfettamente con lo stile del mandorlo, le storie infatti si intrecciano non più solo a livello di link ma coabitano l'una nell'altra.

La forza dell'uomo bambino sta nel suo carattere giocoso e divertente, è spesso intrigante e anche se non brilla per intuizioni stilistiche è una delle storie che ha una risultante maggiore con il pubblico.

A livello di link è la più complessa sono presenti, infatti, ben 12 punti di intersezione ipertestuale e spesso capita che vi si ritorni più volte durante la narrazione. Per Giacomo Verde è narrativamente una delle più difficili da gestire la perdiamo e la rincontriamo continuamente e può essere raccontata da qualsiasi punto. Nasce e si sviluppa nel parco che è il

punto nevralgico di tutte le storie e viene a contatto con tutti i racconti in un rapporto di crescita e trasformazione costante.

Non credo personalmente di essere riuscita a rendere graficamente la complessità del racconto e me ne dispiaccio molto, ma fortunatamente questo è uno spettacolo teatrale e ogni singolo elemento va a creare la struttura dello spettacolo, se non ci fosse un narratore e una musica non credo proprio che avrebbe lo stesso impatto che ha se viene semplicemente letta. L'ultima storia è quella dell'ermafrodito che include a livello di mandala anche il mandala delle storie iniziali.

Tranne che per i colori non sembra che vi sia una forte differenza dalla prima versione, ma sicuramente nello sviluppo successivo delle storie si è venuta a creare una profonda spaccatura.

### **L'ERMAFRODITO**

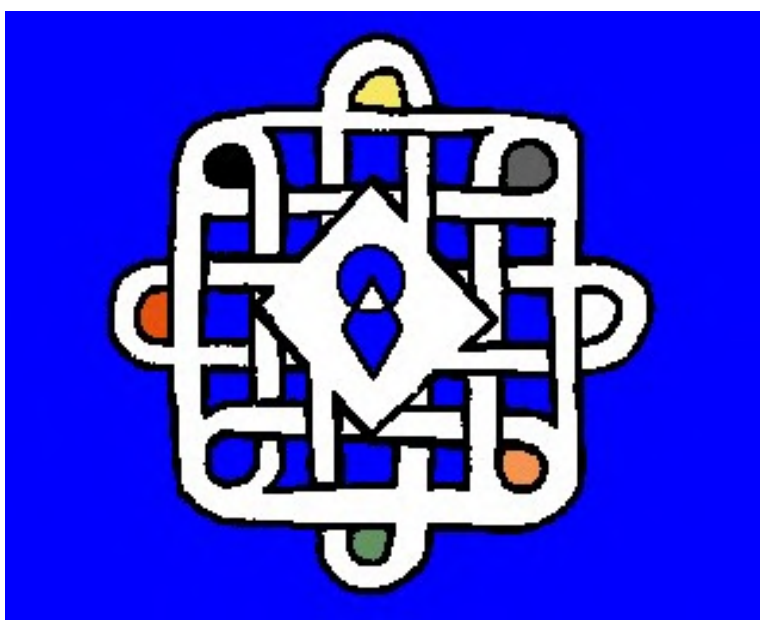
*Qui si racconta di uno strano essere.*

*Di come attraverso di lui tutte le storie portino al centro  
e di come dal centro sorga la montagna sacra.*

*Sulla quale la trasformazione si compie  
e la terra sposa il cielo.*



Le due icone centrali sono sostanzialmente simili abbiamo solamente una perdita dell'effetto pixel.



Parlare dello stile utilizzato per l'ermafrodito è quanto mai complicato, parlare della struttura tecnica dell'ermafrodito è peggio. E' la storia più mistica sia a livello di racconto che a livello di immagini, è complessa e poetica e le immagini non potevano che seguire questo fascio di luci e parole. Stiamo lavorando ancora tanto su questa storia perché è difficile da integrare, le immagini non sono più narrative, ma qui il segno diventa racconto e le parole sostegno. Come non sarebbe possibile cambiare una sola virgola del testo, che infatti viene letto da Giacomo Verde e non raccontato, anche le immagini sono necessarie a se stesse e si auto-compiono in un rapporto non più di trasformazione ma di totalità. Il mandala iniziale, il mandala delle storie dove ad ogni colore si racconta di un elemento trova il suo compimento nella sua stessa rotazione e l'apice e il pedice qui si vengono ad unire sia nel testo che nelle immagini. Pensavamo che non fosse comprensibile ai bambini, invece rimangono come affascinati, e anche gli adulti capiscono che dopo essere intervenuti durante la narrazione è il momento della vista e dell'udito come se questi unisci sensi bastassero a comprendere un gioco di un'ora dove si è riso, e scherzato, ci siamo affezionati ad alcuni personaggi e li abbiamo abbandonati, dove tutto inizia e si conclude in una spiegazione che rimane dentro e che nemmeno il nero del click finale può spiegare.

Quando ci siamo incontrati a Castiglioncello ad agosto con Zonegemma, il lavoro si è diviso in tre parti; riadattare le immagini alla narrazione, inserimento del suono, inserimento dei link. Riadattare le immagini alle storie è stato stranamente il lavoro più semplice anche perché si svolgeva su due fronti, testo e animazione infatti venivano riadattati contemporaneamente a seconda delle esigenze. La parte più complessa è stato sicuramente l'inserimento dell'audio. Per quanto riguarda la sperimentazione del suono in flash Mx si sono fatti negli ultimi anni passi da gigante, ma in generale il programma viene utilizzato in ambito web e quindi non ha caratteristiche precise per l'uso in teatro. Mauro Lupone è giustamente molto esigente per quanto riguarda l'inserimento del suono e quello che tentavamo di fare era di non dare un'impronta videogioco all'audio. Abbiamo utilizzato dei tappeti sonori che si andavano a sommare l'uno sull'altro in una simbiosi già presente nei racconti e nelle immagini. Questa elaborazione è stata abbastanza difficile visto che Flash gestisce molto male cambiamenti di volumi, fade e effetti su file in loop molto grandi.

Il momento però più bello e magico in assoluto è stato il giorno della prima prova aperta. Sapevamo dei problemi che avremmo incontrato, avevamo montato tutti i link durante la

notte e non sapevamo assolutamente se avrebbero funzionato. E' assurdo ma fino a quel momento non avevamo idea del lavoro nella sua complessità. Per la prima volta dopo tre anni abbiamo visto le immagini proiettate sullo schermo che si muovevano da una storia all'altra e sotto la musica di Mauro che andava a coronare il momento in un quadro di una magia unica. Giacomo, in piedi accanto allo schermo guardava le immagini e giocherellava con il mouse, saltellando tra i file. Vi sono stati molti commenti dopo quel giorno e tante decisioni prese non più sul piano grafico, ma sul piano della narrazione. Per facilitare il compito a Giacomo è stato cambiato il puntatore del mouse ogni volta che un link era attivo. Sono iniziate le prove domestiche e lentamente sono iniziati i vari aggiustamenti.

**DOI: 10.54103/conessioni/29781**



# Diario di *Storie Mandaliche 2.0*

Giacomo Verde

**21 Agosto 2003**

## **Castello Pasquini - Castiglioncello**

Ieri ho provato la prima narrazione con link chiesti dagli spettatori. Erano gli attori che stanno lavorando con Cesar Brie. È andata abbastanza bene anche se mi sono dimenticato i passaggi di alcune storie. Ho iniziato con il cane poi mi hanno chiesto la pietra e poi l'uomo-bambino, ho terminato leggendo la prima versione dell'ermafrodito. Però non l'ho letta in prima persona ma sempre in terza persona.

Adesso è importante:

- Avere chiari gli schemi di ogni storia e quali sono i punti chiave
- Decidere i link tra una storia e l'altra
- Provare a raccontare in modo da prendere più confidenza possibile con le storie
- Portare avanti il lavoro sulle immagini e sulla musica.

**23 Agosto 2003**

## **Castello Pasquini - Castiglioncello**

Ieri ho fatto la seconda narrazione con Cesar Brie, sua moglie, Alessandra, un po' Anna Maria e poi è arrivata Angela e sul finale Massimo Paganelli. Alessio Pizzech è dovuto andare via prima che facessi l'ermafrodito.

Il "problema" sono i link.

Ho iniziato dal corvo sono passato all'uomo-bambino e poi al cane. Avrei voluto terminare con il corvo ma non sono riuscito ad agganciare un link per tornarci.

Intanto ho fatto un primo schema delle storie che dovrebbe servirmi per impararle meglio e per studiare i link.

Secondo me i link devono essere attivati appena il personaggio compare e prima che sia soggetto/oggetto di una azione in modo che così ci posso tornare e da lì decidere se

continuare con il nuovo personaggio oppure se riprendere la storia iniziale così non racconto due volte la stessa azione/evento.

Al momento abbiamo terminato i fondali del cane e del mandorlo. Si sta rifacendo Riza.

Fino a che non ho fatto uno schema chiaro dei link non vale la pena di metterli nei fondali.

Continuo a leggere l'ermafrodito e devo capire bene come impararlo e come dirlo.

## **25 Agosto 2003**

### **Castello Pasquini - Castiglioncello**

Ho passato gli ultimi giorni a fare gli schemi delle storie e la tavola dei link. L'ho fatta al computer, ma adesso con delle matite colorate voglio segnare i link sugli schemi di questo quaderno.

Il 23 alle 17 ho fatto la terza narrazione. C'erano Massimo Paganelli, Fabio, Caterina e le altre dell'organizzazione. Ho iniziato con il cane poi l'uomo-bambino poi non ricordo bene. Di certo sul finire gli ho raccontato il viaggio dell'uomo-bambino nel cuore di Luz.

Paganelli è rimasto molto contento del lavoro.

Devo solo stare più calmo durante la narrazione.

Ho aggiunto la fuga con lo stecchino del gelato all'inizio della storia di Lola. Mi serve per far capire meglio il personaggio, e farlo entrare nelle simpatie del pubblico. Infatti ha funzionato.

Tra poco farò la quarta narrazione. Stavolta non mostro nessuna immagine anche perché è per alcuni amici di Lucia che hanno visto come stiamo realizzando i fondali. Ci sono anche Francesco Menconi e Andrea che è arrivato oggi.

Dopo la narrazione:

Schema narrazione di oggi: uomo-bambino – pietra – mandorlo - viaggio dell'uomo-bambino per Luz - ermafrodito

C'è stato un temporale fortissimo che ci ha distratto. Ho fermato la narrazione e poi ho ripreso.

Il mio modo di raccontare migliora anche se c'è ancora molto da fare. Non vedo l'ora di provare/capire come sarà raccontare con le immagini e la musica.

Dopo la narrazione Tommasino si è voluto sedere sullo sgabello che uso per raccontare e ha voluto raccontarci una storia. E' stato bellissimo.

## **30 Agosto 2003**

### **Castello Pasquini - Castiglioncello**

Ieri abbiamo fatto la prima anteprima. C'era molta gente, più del previsto. Non sono riuscito a provare la narrazione con le immagini prima di farla con il pubblico. Abbiamo finito alle 6,30 del mattino di mettere i link. Al pomeriggio, quando abbiamo testato le immagini, ci siamo accorti di un "bug" nella pietra. Abbiamo perso molto tempo per cercare di sistemarlo e quindi non sono riuscito a provare da solo. La narrazione con il pubblico è stata più piatta di come l'avevo fatta nelle ultime prove senza immagini.

Come al solito il pubblico ha apprezzato comunque il lavoro. Mentre certi "teatranti" hanno fatto le solite critiche partendo dalla propria concezione di teatro. Come immaginavo guardano il dito invece della luna che viene indicata. Devo comunque approfondire e pulire la narrazione in modo da dare più spessore alle storie che altrimenti sembrano semplici storie da bambini.

Il percorso è stato: pietra (che aveva il bug) – uomo-bambino - mandorlo (per sbaglio) – uomo-bambino (sul finale game non trovavo un pulsante).

Non ho chiamato altri link perché non ero sicuro della loro posizione.

Così adesso metteremo un segno su ogni scena con link.

Ancora non capisco se questa prova aperta e' stata positiva o negativa per la vendita dello spettacolo. Certamente si tratta ora di coltivare un po' di rapporti e vedere...

Sono stanco...

Chissà cosa viene fuori oggi.

### **31 Agosto 2003**

#### **Castello Pasquini- - Castiglioncello**

Ieri ho fatto questo schema: corvo - pietra - cane - mandorlo – viaggio a luz dell'uomo-bambino.

Ricordarsi di scrivere/riflettere su:

- lo spettacolo è negli occhi di chi guarda
- perché i teatranti e i critici vedono solo lo scheletro e non capiscono il cuore dello spettacolo?
- la povertà delle immagini icona come valore positivo
- perdersi nel racconto
- racconto parziale che non dà sicurezza allo spettatore.

## **15 Settembre 2003**

### **Lucca**

Sabato 13 ho fatto il racconto a casa di Marcantonio e Ilaria a Bagni di Lucca. Ho deciso di fare racconti nelle case. Sono arrivato tardi quindi ho montato in fretta e non sono riuscito a concentrarmi bene. Poi il radio mouse non funzionava bene e quindi ho avuto continue distrazioni.

Ho raccontato: uomo-bambino - mandorlo – uomo-bambino - mandorlo – finale.

Solo due storie. Non sono riuscito a lanciare altri link a causa del mouse difettoso. Mi procurerò un “mouse” con filo di riserva.

Comunque è andata bene. Il pubblico di amici era comunque molto contento.

Devo studiare meglio l'introduzione e l'ermafrodito.

## **5 Novembre 2003**

### **Treno per Milano via Genova**

Ho fatto una narrazione il 1° Novembre in una locanda all'Eremo di Calomini in Garfagnana.

Prima abbiamo fatto una bella cena. Ho provato a far scegliere la prima storia con un dado: ha i numeri da 1 a 6! E poi allude al dado dell'uomo-bambino.

Il percorso è stato: Riza - cane - pietra - Riza – ermafrodito.

L'introduzione è stata ok.

Ho comprato un mouse da dito con il filo. Il radio mouse non vuole funzionare. Però il videoproiettore si è spento dopo 45'. L'ho riacceso e si è spento dopo 10'. Così ho fatto il finale senza immagini videoproiettate.

Adesso ho comprato un proiettore nuovo e dovrei provarlo nella narrazione di stasera a Milano.

Devo stare attento a non segnalare i link verso la pietra se ho superato i 45' di narrazione, altrimenti non ho altri link fino alla fine della sua storia. Devo studiare l'ermafrodito. Quando?!

Il pubblico dell'altra sera era composto da una ventina di persone tra cui sette o otto del teatro amatoriale. Ho ricevuto molti complimenti. Ancora una volta la gente rimane con la voglia di conoscere le altre storie.

La scelta dei link è stata fatta ad alzata di mano e giocando come all'asta: la maggioranza tra quelli che esprimono una preferenza.

**6 Novembre 2003**

**Milano, Casa Antonio Caronia, ore 1,30**

Ok! Ho fatto la narrazione a casa di Fernanda Tucci alle ore 21,30 con 18 spettatori. Ho seguito questo schema: Riza (anche se il dado aveva dato il cane per acclamazione hanno voluto Riza) fino all'incontro con l'uomo-bambino – uomo-bambino (fino a gioco pietra. È uscito il cane pensando di attivare il link alla pietra) – pietra (perché il bimbo ha lasciato la pietra?) - uomo-bambino (da quando esce dal gioco. Ho riassunto il racconto del gioco-statua fino all'incontro con Riza) – Riza (fino allo sprofondamento) – uomo-bambino (che sprofonda a Luz e ritorna in superficie) - Riza (che aspetta l'uomo-bambino e partorisce) – ermafrodito.

Ogni tanto qualcuno sonnecchiava (anche Caronia) ma alla fine erano tutti contenti.

Ho letto gli incipit di Riza e di Karl. Non quello della pietra.

Ho letto l'ermafrodito e tutti hanno detto che va bene così, perché si dà un salto conclusivo che pare giusto.

Per Virginio Briatore è un tipo di lavoro giusto per il mio modo di fare che mixa generi, stili e umori. Però pulirebbe la grafica dell'ermafrodito perché gli pare troppo “calderone” e superficiale. Vorrebbe qualcosa di più essenziale che rispettasse la “profondità” dei simboli. A proposito della profondità dei simboli: penso che questo sarà un problema che dovrò affrontare nel senso che dovrò difendere lo stile “naive” e “superficiale” della grafica che in effetti può “turbare” chi prende molto sul serio questi argomenti.

Caronia invece pensa che devo aumentare il lato ironico e leggero della narrazione. Poi ha fatto riflessioni interessanti sulla impossibilità di storie fondanti.

**10 novembre 2003**

**Treno Milano – Firenze – Empoli**

Ieri sera altra narrazione a casa di Fernanda Tucci. Ho saputo che è una parente del famoso Tucci che ha “studiato” il Tibet. Davvero una singolare coincidenza!

Ho raccontato meglio le storie. Non mi sono preoccupato di ricordare le parole ma di fare attenzione a come raccontare variando i climi e i ritmi della narrazione.

Questo lo schema uscito: Uomo-bambino (fino al dono delle tre mandorle) – Mandorlo (fino a dopo nove anni) - Uomo-bambino (dal cane che pisca fino al ritorno da Luz. Brevemente ho dovuto raccontare chi era Riza) – Mandorlo (fino alla fine) – Ermafrodito.

Ho letto meno bene l'ermafrodito. Devo ancora trovare il modo giusto. Si deve staccare dal resto della narrazione ma non deve essere troppo ritualistico.

Discussione sul tenere o meno l'introduzione e sul come farla. Avevo iniziato bene ma poi una signora ha voluto fare delle precisazioni, io le ho dato corda, ma era meglio se non lo facevo.

Comunque sono discordanti le reazioni. Per alcuni è troppo, per altri è troppo poco. Anche su questo devo trovare una misura.

Comunque tutti molto contenti dello spettacolo e delle storie

Piace che usi il quadernone/libro per leggere gli incipit e l'ermafrodito. Infatti adesso dovrò trascriverlo sul quaderno.

Spero di avere per il 12 Novembre i files aggiustati e magari anche l'icona del cane che tutti criticano.

Penso che dovrei calcolare quanto dura ogni narrazione relativamente ai punti link in modo da sapere quali link segnalare e aprire restando nel tempo di 1 ora e 10' max.

Ieri non ho mostrato i mandala di tutte le storie all'inizio della narrazione. Penso che sia meglio così. Altrimenti si creano delle aspettative.

Rimane aperta la questione di come gli spettatori scelgono i link. Finché siamo entro le 30 persone è facile anche "aprendo il dibattito". Ma con 100 persone?

## **18 Novembre 2003**

### **Treno Lucca-Pisa**

Diario doppio su:

Casa Lischi - 12 novembre

Il Mattaccio – 17 novembre

12 novembre:

Pubblico Pisano Intellettuale + Anna + Mauro + Tommy

Schema narrazione: cane (fino a uomo-bambino sulla pietra) – pietra (fino all'arrivo di tutti) – cane (fino all'arrivo di Riza) – Riza (raccontata con Mandala fisso e riassumendo perché era tardi) – cane (fino alla fine) – ermafrodito (letto con calma).

Dalla Sandra non mi sono illuminato con una lampada come ho fatto nelle altre case. Così sono diventato quasi una voce fuori campo. Inoltre ero stanco e nervoso, quindi non sono riuscito a dosare le pause come avrei voluto. La discussione dopo lo spettacolo si è accanita sull'ermafrodito



che non è piaciuto quasi a nessuno. Come a qualcuno ha disturbato alcune citazioni al contemporaneo (pioggia acida, clonazione...). Altri hanno trovato troppo parlato o sottolineature. Io penso che il motivo delle cose “venute male” sia nel fatto che ero in ombra. Pare una sciocchezza ma secondo me invece è stato un “errore” fondamentale. Da evitare assolutamente.

Tommy ha voluto presentarmi prima dello spettacolo. È stato bellissimo. Ha detto: “Signori e signore vi presento Giacomo”.

Ci sono dei link del cane, quando arriva Riza, che sono intricati. O li cambiamo o li devo studiare meglio.

Poi ho sbagliato a chiamare il link a Riza. Era passata quasi un'ora di narrazione ma nessuno se ne era accorto. Per questo poi ho raccontato Riza con solo il suo mandala fisso.

Ho sbagliato anche a fare l'ermafrodito. Ho cercato di rallentarlo tutto e di dargli un tono più dialogico. Ma non va bene. Poi l'ho letto con i fogli invece che con il quaderno e così non va bene.

### **17 Novembre:**

Il pubblico erano alcuni giovani del circolino “Il Mattaccio” di Tassignano. E qualche invitato alla cena-festa per il Dottorato di Anna Maria tra cui Antonio Pizzo, Fernando Mastropasqua, Ferdinando Falossi, costruttore di maschere.

Ho iniziato alle 23,50. ho terminato alle 00,25. E' stata la narrazione più veloce di tutte. Eravamo tutti stanchi.

Ho fatto il seguente schema:

Intro veloce – Karl (fino al gioco pietra; accenno al videogame) – pietra (chiesto link dopo arrivo di tutti i personaggi) - finale pietra – ermafrodito.

È stato comunque interessante. Ho fatto meglio l'ermafrodito.

Pizzo è rimasto piacevolmente colpito dal tono “informale” della narrazione che comunque ho curato facendo attenzione alle pause e alle musiche. Anche gli spettatori del circolino sono rimasti molto contenti e soddisfatti.

### **21 Novembre**

#### **Treno Asti – Lucca**

Ieri sera ho fatto la narrazione alla Casa degli Alfieri.

Ho seguito il seguente schema: cane (fino a che pisca sulla pietra) – pietra (fino all'arrivo di tutti gli altri) – Riza (riassunto su mandala e poi da incontro con uomo-bambino fino all'arrivo nell'aiuola) – cane (fino alla fine) – ermafrodito (letto abbastanza seriamente. Troppo.)

Il pubblico era composto da: Luciano Nattino, Lorenza, Carlo, Catalano con figlio, Alessandra Ghiglione e un amico del “diavolo rosso”. Ancora una volta ero molto stanco e ho fatto una narrazione pacata e poco “divertita”. Non ho raccontato bene il cane. Meglio la pietra. Troppo serio l'ermafrodito.

È stata una strana serata.

Ci sono state reazioni diverse. Molto interesse per il gioco dei link. Quando racconto male, o le storie non interessano, tutti aspettano i link. Anche l'introduzione l'ho fatta troppo seria e poco dialogica. Penso che abbia dato un segno alla serata.

È uscito lo stesso schema del 12 novembre a casa di Sandra. Certamente iniziare con il cane è difficile perché è la storia con l'inizio più “realistico” di tutte.

Alessandra dice che il tema “clonazione” non è sfruttato abbastanza. Forse ha ragione.

In generale tutti apprezzano la narrazione informale. Non hanno apprezzato l'ermafrodito. E' tutta una questione di energia.

Molto utile la chiacchierata con Antonio Catalano, andando in stazione. Lui dice che “va bene così” nel senso che lo spettacolo deve rimanere incompiuto. Non deve assumere una forma definitiva e “teatrale” perché altrimenti muore. Deve rimanere sporco, con un cencio per schermo e una sola luce. Ecc. ecc.

Capisco quello che vuol dire e sono quasi d'accordo anche se sono tentato di dare una forma più “teatrale” al tutto. Ma probabilmente ha ragione lui. Lo so benissimo che “la vita in scena” la realtà arriva quando non ci si preoccupa di rispettare il testo ma di “giocare al teatro”, rischiando continuamente di perdersi e di sbagliare.

Penso che il miglior modo per lavorare su storie mandaliche, adesso, sia quello di dormire, riposarsi, prendersi tempo...e fare ogni narrazione senza preoccuparsi di “dover fare bene”. In effetti è quello che un po' è successo a Milano il 9 novembre ed è stata la replica migliore che ho fatto. Grazie Antonio!!

**2 Dicembre 2003**

**Castello Pasquini - Castiglioncello**

ore 9,45

Il 28 Novembre ho fatto una narrazione a casa di Luca Soverini a Quercianella.

Questo lo schema:

mandorlo (negato il link all'uomo-bambino, negato il link alla pietra, raccontato fino ai 9 anni) – Uomo-bambino (negato altro link di ritorno. Raccontato fino all'ermafrodito) – ermafrodito.

La cosa interessante è che i 5 spettatori, tutti animatori del museo degli Uffizi di Firenze, hanno voluto continuare la storia piuttosto che passare ad altro. Poi si sono pentiti.

Rimane il problema ermafrodito

Oggi devo fare laboratorio con i bambini: la situazione è difficile perché saranno 40 in una piccola stanza e seduti sulle stuoie.

Con/per i bambini devo affrontare 4 questioni:

1. come spiegare cosa è un mandala
2. come scegliere i link senza fare casino e mantenendo un clima di narrazione
3. verificare come affrontano e risolvono la frustrazione della narrazione “parziale”
4. come interpretare l'ermafrodito

...e la prostituzione di Riza?

Cercherò di fare il laboratorio dividendo in due parti: spiegazione narrata della “macchina” Storie Mandaliche con impostazione delle questioni, poi cercare di “risolvere” almeno una questione discutendone con loro. In tutto ho un'ora di tempo.

### **3 dicembre 2003**

#### **Castello Pasquini - Castiglioncello ore 13,45**

Naturalmente non ho rispettato l'ipotesi di scaletta che avevo fatto ma ho “mescolato” i due momenti per cui sono partito con la narrazione di Karl che non hanno voluto cambiare nel corso dell'incontro.

Interrompo perchè sono già arrivati i ragazzi del prossimo spettacolo.

### **4 dicembre 2003**

#### **Castello Pasquini - Castiglioncello ore 11,20**

Il 2 dicembre c'erano due classi, una III e una IV elementare, erano circa 40 bambini. Ho provato a porgli “problemi” nel corso della narrazione, soprattutto i link. E anche il lancio del

dado. Per il dado ho scelto un bambino con i calzini rossi. Per i link la prima volta è stato scelto con votazione e alzata di mano, la seconda volta solo dai bambini che avevano il nome che iniziava per Ma. Comunque mi pare di riuscire a tenere bene e a controllare il “caos” con questi “pochi” bambini.

Sono rimasti molto colpiti, nella storia di Karl, dalla morte dei genitori e dal viaggio a Luz. Non pensavo che li toccasse così tanto.

Anche l'ermafrodito è stato accolto bene, come un personaggio fantastico.

Li ha lasciati di stucco il finale: “Io non sono io e voi non siete voi...”

### **Replica del 3 Dicembre con una II media e una V elementare**

Ho provato, su proposta di Renzo, a scegliere 3 bambini come rappresentanti che dovevano scegliere. Ma non funziona perchè devo gestire due fronti: il terzetto e l'assemblea. E' stato interessante chiedere le motivazioni dei link. Dal dado è uscita la pietra, l'ho fatto rilanciare e, uscita Riza, siamo andati avanti fino all'incontro con Karl. Hanno scelto di cambiare perchè, hanno detto, “tanto poi si incontrano e se vogliamo possiamo tornare a Riza”. Ho raccontato Karl da quando incontra il cane (riassumendo l'inizio) e quando siamo arrivati all'incontro con Riza, volevano tornare su di lei. Allora ho accennato a come continuavano le due storie e loro hanno cambiato idea: siamo rimasti su Karl.

Di Riza non ho detto che faceva la prostituta ma “la schiava” che chiedeva la carità ai semafori.

Sull'ermafrodito ho avuto un momento di imbarazzo su maschio e femmina che però si è superato quando ho parlato di unione degli opposti sole/luna ecc.

Anche in questo caso il finale “io non sono io.....” li ha lasciati sorpresi ma contenti.

Ho dovuto fare una parentesi per spiegare cos'è la mirra.

### **4 dicembre 2003**

#### **Castello Pasquini - Castiglioncello ore 20,15**

Alle 11,30 ho fatto un laboratorio-racconto con una I elementare. È stata davvero dura. È uscita la pietra che hanno seguito con fatica. La spiegazione del mandala invece è stata molto interattiva: “Ma allora anche un ciccione è un mandala”, ha detto uno.

Poi alla fine della pietra hanno scelto il corvo che ha funzionato bene perché l'ho buttato sul magico.

Poi hanno voluto sapere il viaggio di Karl a Luz. E ho finito raccontando di Karl (perché mi manca il link di ritorno al corvo che bisogna aggiustare). Li ha un po' delusi che non finissimo la storia del corvo (che però ho finito durante l'ermafrodito). Hanno seguito più distrattamente la parte dell'ermafrodito. Erano davvero stanchi. Eravamo stanchi. S. M. per bambini così piccoli deve essere fatto in un altro modo. Certamente la pietra è poco adatta ma forse non lo farò più per bimbi sotto gli 8 anni.

**5 dicembre 2003**

### **Castello Pasquini - Castiglioncello**

In generale: la narrazione per/con i bambini è molto interessante. E' stato molto divertente con quelli più grandi perché mi permettevano di entrare e uscire dalle storie con molta facilità: erano davvero "interattivi". Mi hanno dato molta sicurezza. Penso che anche con gli adulti dovrò essere più diretto e schietto come sono stato con loro. Meno sono preoccupato di "fare teatro" e meglio è.

Illuminante è stato l'incontro con Iacono (il filosofo) che è intervenuto nel dibattito segnalando che lo "scontro" tra il mio "non teatro" e il "fare teatro" risale ai tempi greci. Infatti Platone era "contro" la figura del "rapsodo", che "improvvisava" seguendo gli umori degli spettatori, e a favore della scrittura teatrale delle commedie e tragedie... Inoltre ha segnalato la scissione tra dialettica e retorica. Nel primo caso la "narrazione" rispetta le differenze di opinione mentre nel secondo caso tende ad eliminare l'opinione considerata sbagliata.

Viene spontaneo creare un parallelismo tra il modo del rapsodo e la dialettica e il teatro e la retorica, anche se in realtà le cose non sono così frontali.

Intanto continuiamo ... con Lucia a sistemare i fondali in flash ... con Andrea a riscrivere i testi e con Mauro ad aggiustare la colonna sonora ... quando finiremo?

**Agosto 2004 Lucca**

### **post-diario**

Dal 5 Dicembre 2003 non ho più annotato le mie riflessioni sul quaderno: non ne avevo più bisogno.

Ma per il lettore di questo diario mi pare corretto aggiungere il breve racconto di quello che è poi accaduto.

Dopo un'anteprima a Bari in Gennaio (dove il cinquanta per cento del pubblico è rimasto molto perplesso dal fatto di dover scegliere tra i link) e tre belle narrazioni-laboratorio con ragazzi a Gioia del Colle (grazie al Teatro Kismet) abbiamo fatto la prima al Fabbrichino di Prato il 6, 7 e 8 Febbraio del 2004. Buon esito di pubblico ma assenza completa della critica. Intanto ho incontrato Fabrizio Cassanelli che, dopo aver visto l'anteprima di Castiglioncello ad agosto, è stato l'unico teatrante toscano che mi ha fatto delle osservazioni "positive" ed in linea con la ricerca che stavamo facendo. Abbiamo quindi fatto un po' di "prove" assieme che mi sono molto servite ad approfondire e prendere confidenza con i cambi di interpretazione e ritmo. Per questo abbiamo poi deciso di continuare a lavorarci assieme.

Ho aggiunto l'uso della web-cam per riprendere il lancio del dado all'inizio, e ho strutturato bene la lettura dell'Ermafrodito, come una partitura musicale.

Ho continuato a fare la narrazione in qualche casa e poi il 25 Aprile l'ho fatta in un teatrino di Montebelluna, all'interno di una manifestazione dedicata alla Liberazione. Il pubblico era quello dei Centri Sociali, ero un po' preoccupato ma invece è andata davvero molto bene. È stato importante anche perché lo spettacolo era organizzato da Vanni Cilluffo (è stato lui il primo narratore di S.M.) e quindi avere anche la sua opinione, positiva, mi è stato utile.

Poi ai primi di Giugno mi sono trovato di fronte a due platee di circa 100 bambini, al Diavolo Rosso di Asti. Ho dovuto usare il microfono, e con mia parziale sorpresa è andato davvero tutto bene. Hanno seguito con molta attenzione le storie e in assoluto silenzio l'Ermafrodito. Anche la scelta tra i link è filata via tranquilla, per alzata di mano e conta approssimativa ... fare S.M. per i bimbi è davvero molto bello!!

E comunque ancora non abbiamo finito di lavorarci ...

**DOI: 10.54103/conessioni/29782**