



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 10 - 2025

Miscellanea III



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

Quest'opera è distribuita con Licenza [Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Comitato Editoriale e Scientifico

Anna Maria Monteverdi (Università Statale di Milano), direttrice

Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), vicedirettrice

Comitato editoriale e redazionale

Vincenzo Sansone (Accademia di Belle Arti di Lecce), editor-in-chief

Stefano Brilli (Università di Urbino Carlo Bo)

Flavia Dalila D'Amico (Università degli Studi Link Roma)

Sergio Lo Gatto (Università degli Studi Link Roma)

Alex Dellapasqua (Università di Urbino Carlo Bo)

Silvana Vassallo (in memoria)

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)

Dario Tomasello (Università di Messina)

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

Le forme dell'arte e dell'attivismo tra piattaforme digitali, residenze artistiche e territori

#CR10. Miscellanea III

1 Antonietta De Feo

Interferenze attiviste nel capitalismo della sorveglianza. Il caso di MyceliumMinds

25 Ellenrose Firth, Stefania Parisi

The Algorithm Made a Musical: Performing Ratatouille on TikTok's Virtual Stage

45 Claudia Cantale, Guido Anselmi, Irene Di Mauro

Memoria e decolonizzazione algoritmica. Le soggettività postume nell'attivismo di Stephanie Dinkins

68 Gioacchino Orsenigo

Cyborgs and Core Dump: Disrupting Recursive Colonialism through the Work of François Knoetze

98 Pierandrea Villa

OTT platforms as heterotopic media environments. Cultural implications of the disempowerment of audiences

130 Monica Garavello

Trasportare i classici nella contemporaneità: il linguaggio di confine tra teatro e cinema di Christiane Jatahy e Katie Mitchell

153 Federico Macrì

Voce, corpo, identità: il potenziale politico della voce cantata

172 Francesca Giuliani, Lorenzo Giannini

Artists Residence as Spaces of Resistance and Catalysts for Social Transformation: The Case of Dies Irae

- 195** Mario Tirino, Leandro Pisano
Sound as healing. Trauma of the diaspora and community-based listening in Joe Sannicandro's performance in Colle Sannita (BN)
- 221** Giovanni Fiorentino
Elementi (fotografici) intorno al senso del luogo. Comunicazione, visibilità, patrimoni e bellezza dell'Università Italiana
- 238** Maria Paola Zedda
Necroscritture della performance. Disarmo epistemico e territori dell'abbandono

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 258** Interview by Sergio Lo Gatto
«What a Piece of Work is an Avatar». Conversation with Sam Crane on Grand Theft Hamlet
- 272** Recensione di Federico Macrì
Un Amleto di plastica e fango "SONS: SER O NO SER" – La Fura dels Baus
- 278** Recensione di Alex Dellapasqua
Donati Lorenzo, Scrivere con la realtà. Oggetti teatrali non identificati 2000-19, Cue Press, Imola 2023



Editoriale

Le forme dell'arte e dell'attivismo tra piattaforme digitali, residenze artistiche e territori

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

Il numero 10 di Connessioni Remote (2025) si configura come una miscellanea che nasce dalla volontà di mettere in relazione differenti ricerche interdisciplinari sulle trasformazioni dell'arte, della performance e dei media nel presente. In linea con lo sguardo che da sempre accompagna il progetto editoriale, i contributi raccolti interrogano le forme contemporanee del potere tecnologico e le possibilità di riappropriazione critica che emergono dall'arte e dall'attivismo.

Uno dei nuclei centrali del fascicolo riguarda il rapporto tra piattaforme, algoritmi e agency culturale. Le piattaforme digitali vengono osservate non solo come strumenti di distribuzione, ma come ambienti socio-tecnici che orientano visibilità, temporalità, forme di partecipazione e costruzione della memoria. Performance e pratiche attivistiche diventano dispositivi capaci di agire dall'interno delle infrastrutture, mettendone in crisi le logiche estrattive e aprendo spazi di resistenza simbolica, immaginazione politica e contro-narrazione.

Accanto a queste riflessioni, il fascicolo esplora le modalità con cui le architetture mediatiche e i linguaggi ibridi organizzano l'esperienza culturale e spettatoriale. Un'attenzione specifica è inoltre rivolta al suono, alla voce e al corpo come pratiche performative di relazione e resistenza. Le pratiche sonore situate vengono indagate come strumenti capaci di articolare identità plurali, costruire comunità temporanee e riattivare memorie collettive nei territori.

Con l'articolo *Interferenze attiviste nel capitalismo della sorveglianza. Il caso di MyceliumMinds*, Antonietta De Feo apre il fascicolo con una riflessione sulle pratiche di attivismo digitale all'interno del capitalismo della sorveglianza. Attraverso un'analisi qualitativa dei materiali del progetto artistico *MyceliumMinds* – ideato da Matteo Domenichetti e curato da

Milovan Farronato – e una serie di interviste con artisti, curatori e partecipanti, il contributo ricostruisce il modo in cui l’infrastruttura di Instagram viene assunta come materia stessa dell’intervento artistico. L’opera è letta come una pratica di resistenza simbolica e relazionale che, agendo dall’interno dei social media, apre spazi di agency e riflessione collettiva.

Il tema delle piattaforme come ambienti di produzione culturale e performativa viene ulteriormente sviluppato dall’articolo *The Algorithm Made a Musical: Performing Ratatouille on TikTok’s Virtual Stage* di Ellenrose Firth e Stefania Parisi. Le autrici analizzano *Ratatouille: The Musical* come caso emblematico delle forme di creatività vernacolare e collaborativa che emergono all’interno degli ecosistemi algoritmici, in particolare TikTok. Nato durante la pandemia come progetto amatoriale, il musical è interpretato come una performance *networked*, costruita attraverso pratiche diffuse di remix, imitazione e partecipazione. Il contributo mostra come gli algoritmi di raccomandazione della piattaforma creino un ambiente che orienta forme, tempi e differenti gradienti di *liveness*.

L’articolo *Memoria e decolonizzazione algoritmica. Le soggettività postume nell’attivismo di Stephanie Dinkins* di Claudia Cantale, Guido Anselmi e Irene Di Mauro sposta l’attenzione sul tema della memoria come pratica di resistenza all’interno del capitalismo delle piattaforme. Il contributo evidenzia come l’intelligenza artificiale e i sistemi di archiviazione dei dati non siano dispositivi neutrali, ma riproducano gerarchie epistemiche e forme di colonizzazione algoritmica. Attraverso l’analisi del lavoro attivistico di Stephanie Dinkins, autrici e autore mostrano come le tecnologie di IA possano essere riappropriate in chiave decoloniale per costruire contro-archivi, attivare pratiche di *memory activism* e generare soggettività sintetiche dotate di agentività.

La riflessione sul rapporto tra tecnologia, memoria e colonialità trova un ulteriore sviluppo nell’articolo di Gioacchino Orsenigo, *Cyborgs and Core Dump: Disrupting Recursive Colonialism through the Work of François Knoetze*. Analizzando l’opera audiovisiva *Core Dump* (2018–2019), Orsenigo legge il lavoro di Knoetze come un dispositivo tecno-poetico capace di mettere in crisi le genealogie coloniali della macchina e la narrazione lineare del progresso tecnologico. Muovendo dal concetto di “colonialismo ricorsivo”, l’articolo mostra come l’opera iscriva il corpo nero razzializzato nel cuore stesso della tecnicità moderna, sovvertendo la razionalità strumentale che governa il rapporto tra umano e macchina. Le figure cyborg che emergono in *Core Dump* diventano così agenti di rottura temporale e politica, capaci di trasformare i residui

materiali e simbolici della modernità tecnologica in punti di ripristino da cui immaginare futuri tecnologici postcoloniali e ridefinire le categorie stesse dell'umano.

Un ulteriore approfondimento sulle modalità attraverso cui le architetture mediali organizzano e orientano l'esperienza culturale è offerto dal contributo di Pierandrea Villa. Nell'articolo *OTT platforms as heterotopic media environments. Cultural implications of the disempowerment of audiences* l'autore si muove dalla nozione foucaultiana di eterotopia e dagli studi di media ecology, per interpretare le OTT come spazi che incorporano contenuti e logiche dei media tradizionali all'interno del web, riproducendo modelli di fruizione passiva tipici del broadcasting. Attraverso il confronto con architetture alternative, in particolare i sistemi *peer-to-peer*, l'articolo mostra come le piattaforme OTT contribuiscono al disempowerment degli spettatori e al rafforzamento delle dinamiche di concentrazione del potere simbolico e dell'economia dell'attenzione.

Monica Garavello, in *Trasportare i classici nella contemporaneità: il linguaggio di confine tra teatro e cinema di Christiane Jatahy e Katie Mitchell*, dedica invece lo studio alle modalità con cui l'ibridazione tra teatro e cinema diventa strumento di rinnovamento delle dinamiche narrative e della fruizione scenica dei testi classici. L'autrice analizza il lavoro di Christiane Jatahy e Katie Mitchell attraverso un'analisi comparativa delle loro pratiche registiche, mostrando come l'uso del montaggio cinematografico in scena modifichi la temporalità del racconto, la costruzione dello spazio e il ruolo dello spettatore.

Al suono, alla voce e al corpo come pratiche performative di relazione e resistenza sono dedicati differenti sguardi all'interno del presente fascicolo. Nell'articolo *Voce, corpo, identità: il potenziale politico della voce cantata*, Federico Macrì propone una rilettura del fenomeno vocale che mette al centro la materialità della voce e il suo ruolo nella costruzione dell'identità. Muovendo dai *Voice Studies* e intrecciandoli con prospettive dei *Gender Studies* e dei *Queer Studies*, il contributo intende sottrarre la voce cantata alla sua funzione ancillare rispetto al linguaggio verbale, rivendicandone le potenzialità espressivo-politiche. Attraverso il confronto con le teorie di Roland Barthes, Adriana Cavarero, Ann J. Cahill e Katherine Meizel, l'articolo interpreta la voce come fenomeno incarnato, relazionale e intrinsecamente plurale. Le nozioni di *intervocalità* e *multivocalità* permettono di leggere la voce cantata come dispositivo performativo di negoziazione identitaria e di resistenza alle normatività di genere.

La dimensione sonora e performativa è centrale anche nell'articolo di Francesca Giuliani e Lorenzo Giannini, che analizzano le residenze artistiche partecipative come spazi liminali di trasformazione. In *Artists Residence as Spaces of Resistance and Catalysts for Social Transformation: The Case of Dies Irae*, Giuliani e Giannini assumono come caso di studio *Dies Irae. Concerto per donne e martelli* – progetto dell'artista e performer Gloria Dorliguzzo, con la collaborazione musicale del direttore Gianluca Feccia – per analizzare le residenze come spazi di resistenza alle logiche produttivistiche, in cui suono, corpo e gesto diventano strumenti di relazione, ascolto reciproco e costruzione comunitaria. Basandosi su un approccio etnografico che integra osservazione, interviste, focus group e diari digitali, l'articolo mostra come la pratica sonora e corporea condivisa favorisca la nascita di una comunità temporanea, capace di rinegoziare ruoli, poteri e forme di agency. Le residenze emergono così come veri e propri ecosistemi trasformativi, in cui l'esperienza estetica si intreccia a processi di apprendimento, cura e trasformazione sociale.

In continuità con la riflessione sulle residenze artistiche come spazi liminali di trasformazione, l'articolo di Mario Tirino e Leandro Pisano – *Sound as healing. Trauma of the diaspora and community-based listening in Joe Sannicandro's performance in Colle Sannita (BN)* – approfondisce la dimensione sonora e dell'ascolto come pratica capace di attivare processi di cura, memoria e riappropriazione simbolica nei territori marginali. Il contributo analizza la residenza artistica del performer italo-americano Joe Sannicandro nel borgo rurale di Colle Sannita (Benevento), leggendo il suono come strumento di riflessione collettiva sul trauma della diaspora legato all'emigrazione e allo spopolamento delle aree interne. Adottando la metodologia della ricerca-azione e il quadro teorico del welfare culturale, il contributo mostra come le pratiche di ascolto condiviso, le *soundwalks* e la costruzione di un archivio sonoro comunitario favoriscano la nascita di una temporanea comunità di ascolto, capace di riconnettere memorie individuali e immaginari collettivi. Il suono non agisce come dispositivo terapeutico in senso stretto, ma come infrastruttura relazionale che rende percepibili le fratture della storia migratoria e apre spazi di riconoscimento, partecipazione e consapevolezza critica del territorio.

Il rapporto tra pratiche artistiche e territorio viene ulteriormente esplorato nell'articolo di Giovanni Fiorentino, *Elementi (fotografici) intorno al senso del luogo. Comunicazione, visibilità, patrimoni e bellezza dell'Università Italiana*, il quale indaga il patrimonio universitario come dispositivo comunicativo e visivo capace di produrre valore simbolico e aprire spazi di

riflessione pubblica. Muovendo dal rapporto tra comunicazione pubblica, fotografia e identità istituzionale, il contributo propone una lettura dell'università non come semplice infrastruttura funzionale, ma come luogo stratificato di memoria, estetica e tensione civica. Attraverso riferimenti interdisciplinari e il confronto con pratiche visive che vanno da Luigi Ghirri a Oliviero Toscani, l'articolo mostra come la fotografia possa agire non solo in senso documentale, ma anche performativo e trasformativo, generando forme di "dissenso visivo" capaci di riattivare l'immaginario collettivo. La comunicazione patrimoniale universitaria viene così interpretata come pratica di mediazione culturale e come strumento per riconfigurare il sapere accademico come bene comune, rafforzando il legame tra università, territorio e cittadinanza.

Il contributo di Maria Paola Zedda, *Necroscritture della performance. Disarmo epistemico e territori dell'abbandono*, sposta lo sguardo dal visivo al corpo performativo come strumento di ascolto, sintonizzazione e interrogazione dei territori segnati dalla necropolitica. Il contributo indaga la ricerca artistica performativa come pratica critica capace di attraversare il Mediterraneo contemporaneo e le aree interne dell'Italia centro-meridionale, mettendo in questione i regimi di potere che governano la vita, la morte e l'abbandono. Attraverso l'analisi di tre lavori performativi – *The Last Lamentation* di Valentina Medda, *Attuning to / Resonating with (Sulcis)* di Nicola Di Croce e *Body Farm* di Silvia Rampelli – l'articolo elabora la nozione di *disarmo* come pratica epistemica, metodologica ed estetica: gesto di spoliatura che sospende la volontà rappresentativa per aprire spazi di comunanza, riparazione e riemersione del più-che-umano.

A chiudere il fascicolo, la sezione fuori peer review raccoglie tre contributi che approfondiscono diversi aspetti del teatro contemporaneo e del suo rapporto con i media. Il primo di questi è un'intervista di Sergio Lo Gatto a Sam Crane, attore e regista britannico e co-autore, insieme a Pinny Grylls, del documentario *Grand Theft Hamlet* (2024). La conversazione prende le mosse dall'esperimento performativo che ha trasposto il dramma shakespeariano all'interno del mondo di "Grand Theft Auto Online", interrogando il videogioco come spazio di performance dal vivo e come alternativa alle forme di presenza limitate imposte dalla pandemia. L'intervista si concentra in particolare sulla ridefinizione della *liveness* nella co-presenza digitale tra avatar, dove i vincoli imposti dal codice di gioco e l'imprevedibilità scaturita dalle interferenze del server e dei giocatori diventano elementi drammaturgici centrali.

Gli ultimi due contributi sono entrambi in forma di recensione. La prima, di Federico Macrì, è dedicata allo spettacolo *SONS: SER O NO SER* de La Fura dels Baus, rilettura immersiva

e post-drammatica dell'*Amleto* shakespeariano. Il contributo analizza l'opera come dispositivo di teatro totale, in cui corpi, suono, immagini e tecnologie concorrono a costruire un'esperienza sensoriale intensa e destabilizzante. Attraverso un'estetica fatta di plastica, fango, proiezioni live e azioni acrobatiche, la compagnia catalana mette in scena una distopia che riflette sul collasso ambientale, sulla mercificazione dei corpi e sulla saturazione mediatica del presente. Il celebre dilemma "essere o non essere" viene reinterpretedo come urgenza esistenziale e politica, trasformandosi nel grido soffocato di un individuo chiamato a riaffermare la propria identità in un mondo iper-capitalistico e tecnologicamente asfissiante.

La seconda recensione, firmata da Alex Dellapasqua, prende in esame il volume di Lorenzo Donati *Scrivere con la realtà. Oggetti teatrali non identificati 2000-19*, offrendo una ricognizione ampia e articolata delle pratiche teatrali che, negli ultimi due decenni, hanno ridefinito il rapporto tra scena e realtà. Il contributo mette in luce come Donati ricostruisca un panorama di esperienze performative caratterizzate dall'irruzione del reale, dalla partecipazione attiva del pubblico e dalla contaminazione tra linguaggi artistici, media e vita quotidiana. Il volume emerge così come uno strumento critico in grado di restituire la complessità di un teatro che, *narrando* il reale, lo costruisce e ne mette costantemente in discussione i significati.

DOI: 10.54103/conessioni/30665



#CR10 – Miscellanea III



Interferenze attiviste nel capitalismo della sorveglianza. Il caso di MyceliumMinds.

Antonietta De Feo

Università di Roma Tre

Abstract

Questo articolo esamina MyceliumMinds, un progetto artistico ideato da Matteo Domenichetti e curato da Milovan Farronato, interpretandolo come un caso di attivismo digitale volto a mettere in discussione le forme di socialità e di potere che strutturano l'ecosistema algoritmico delle piattaforme social. Presentato nel 2022 alla Casa degli Artisti di Milano, il progetto si articola in una trilogia video e in una performance partecipativa – lo Swinging Club – nella quale le utenti si scambiano i propri profili Instagram per sperimentare nuove forme di coabitazione nello spazio digitale. La ricerca si basa sull'analisi dei materiali visivi e testuali del progetto, nonché su una serie di interviste condotte con l'autore, il curatore e le partecipanti coinvolte nella performance. L'indagine si è concentrata sulla ricostruzione della rete di persone, collaborazioni e materiali che ha reso possibile il progetto, e sull'esame delle modalità con cui il lavoro è stato recepito e discusso su Instagram, con particolare attenzione agli effetti prodotti all'interno di specifiche comunità digitali. La ricerca mostra come le pratiche di attivismo digitale possano aprire spazi di agency e di riflessione collettiva, suggerendo nuove modalità di convivenza e di immaginazione politica all'interno delle piattaforme social.

This paper examines MyceliumMinds, an artistic project conceived by Matteo Domenichetti and curated by Milovan Farronato, as a case of digital activism aimed at questioning the forms of sociality and power that structure the algorithmic ecosystem of social media platforms. Presented in 2022 at the Casa degli Artisti in Milan, the project unfolds through a video trilogy and a participatory performance - the Swinging Club - in which users exchange their Instagram profiles to experiment with new forms of cohabitation within digital space. The research is based on the analysis of the project's visual and textual materials, as well as on a series of interviews conducted with the artist, the curator, and the participants involved in the performance. The investigation focused on reconstructing the networks of people, collaborations, and materials that made the project possible, and on examining how the work was received and discussed on Instagram, with particular attention to the effects it generated within specific digital communities. In dialogue with Shoshana Zuboff's (2019) reflection on surveillance capitalism and Anna Tsing's studies (2021) on mycelium and interdependence, MyceliumMinds is interpreted as a form of symbolic resistance and relational experimentation. The article aims to show how practices of digital activism can open spaces for agency and collective reflection, suggesting new modes of coexistence and political imagination within the context of social media platforms.

Parole chiave/Key Words

Attivismo digitale; Capitalismo della sorveglianza, Piattaforme social; MyceliumMinds.

Digital activism; Surveillance capitalism; Social media platforms; MyceliumMinds.

DOI: 10.54103/conessioni/30228

1. Introduzione

Negli ultimi anni, numerosi studi hanno indagato l'attivismo digitale come insieme di pratiche che non si limitano a trasporre l'attivismo nello spazio online, ma che utilizzano i media stessi come campo di azione critica. Lungi dall'essere una semplice estensione della protesta, queste pratiche propongono una modalità di intervento riflessiva, capace di disallineare i media digitali dai loro usi dominanti e di aprire spazi di sperimentazione e di user-agency. In questo senso, l'attivismo digitale mette in gioco la possibilità di una riappropriazione creativa dell'infrastruttura tecnologica, trasformandola in terreno di negoziazione insieme sociale, politica ed estetica (Guerra, 2023; Fernández-Castrillo, 2023; Salzbrunn, 2021; Serafini 2019; Sandoval, Latorre, 2008).

Come sottolineano Fernández-Castrillo e Mantoan (2024, p. 5), una delle funzioni centrali dell'attivismo consiste nel rendere visibili le narrazioni e le ideologie dominanti, incluse quelle che regolano gli ambienti digitali, contribuendo a una lettura critica della realtà socio-culturale. Tuttavia, questa dimensione rivelativa non esaurisce il suo potenziale. Come osservano Sansone *et al.* (2021), riprendendo il lavoro di Aldo Milohnić (2005), l'attivismo digitale, al pari di altre forme di attivismo, può essere inteso come una pratica di "interventismo", la cui efficacia deriva dalla sua natura ibrida, cioè dalla sua capacità di muoversi tra l'artistico e il politico. È proprio questa oscillazione a mettere in tensione il campo artistico e a interrogarne i presupposti di autonomia. Quest'ultima è comunemente intesa come ripiegamento dell'arte su sé stessa, in continuità con la logica dell'art pour l'art fondata – parafrasando Pierre Bourdieu (1992) – sul diniego del sociale. Accanto a questa visione, però, esiste un'altra concezione che assume le rotture politiche e le rivendicazioni collettive più radicali come spazio privilegiato di azione, aprendo la possibilità di pratiche artistiche orientate al conflitto e alla critica. L'attivismo si iscrive chiaramente in questa seconda traiettoria: non preserva la distanza tra l'opera e il mondo sociale, ma assume quest'ultimo come terreno di intervento; non rivendica neutralità, ma agisce saldando scelte estetiche a pratiche insorgenti (Trione, 2022). Entrambe le traiettorie condividono una idea di autonomia fondata sul rifiuto delle seduzioni esercitate dal mercato, dal potere politico e dalle moderne forme di mecenatismo dell'industria culturale (Boschetti, 2003); tuttavia, solo la seconda produce un "effetto di rifrazione" (Bourdieu, 1994), poiché, come un prisma, trasforma e traduce le denunce sociali entro i linguaggi propri del campo artistico e restituisce poi queste

stesse istanze in forme simbolicamente rielaborate, che ne accentuano la portata critica (De Feo, 2023; Jordan, 2020). L'attivismo digitale, in particolare, porta questo processo nel cuore delle piattaforme on line. Non si limita a impiegarle come canali di diffusione, ma ne interroga e ne attraversa le logiche operative, ricorrendo talvolta a pratiche vicine al *détournement* e al tactical media (Autonomedia & Critical Art Ensemble, 2001) per deviare, sospendere o ricodificare i regimi di visibilità che esse impongono. In questo senso, la piattaforma non è il luogo in cui l'opera "circola", ma il materiale stesso dell'intervento artistico.

All'interno di questo filone di studi si inserisce la ricerca su MyceliumMinds, un progetto artistico ideato da Matteo Domenichetti e curato da Milovan Farronato, presentato nel gennaio 2022 presso la Casa degli Artisti di Milano. Nato in una fase segnata dalla lenta riapertura post-pandemica, MyceliumMinds è un esperimento capace di interrogare criticamente lo spazio dei social media che, durante il lockdown, ha radicalizzato la propria pervasività nella nostra vita relazionale (Cegalin, 2021). Il progetto, infatti, mira a mettere in discussione la normalizzazione della nostra presenza online e a immaginare nuove forme di abitare i social media. Dal punto di vista artistico, MyceliumMinds si configura come un progetto che si sviluppa prevalentemente nell'ambiente digitale di Instagram, combinando videoarte e pratiche performative. Nello specifico, è sull'infrastruttura di Instagram – sulle sue regole implicite, sulle sue convenzioni d'uso, sui suoi automatismi – che MyceliumMinds focalizza l'attenzione, facendone la materia stessa della sperimentazione artistica e politica. Proprio per questo, MyceliumMinds rappresenta un caso rilevante per il più ampio dibattito sull'attivismo digitale. Come mostrano numerosi studi, i media digitali rappresentano al tempo stesso una risorsa per l'organizzazione del dissenso e un ambiente profondamente regolato da protocolli tecnici, algoritmi e dinamiche di sorveglianza (Poell, van Dijck, 2018; Milan, 2015; Bentivenga, Boccia Artieri, 2019; Boccia Artieri et al., 2021). MyceliumMinds fa di questa ambivalenza il motore della sua costruzione estetica e concettuale.

2. Il percorso di ricerca

La ricerca qui presentata si articola secondo un approccio qualitativo di tipo socio-materiale, con l'obiettivo di ricostruire come MyceliumMinds prenda forma e operi all'incrocio fra attori umani, infrastrutture digitali e pratiche estetiche. Tale orientamento si ispira alla "nuova sociologia dell'arte" (Hennion, 2004; Acord, DeNora, 2008; De La Fuente 2010;

Strandvad, 2012), secondo cui le opere non vanno concepite come semplici prodotti da interpretare o effetti di strutture sociali, ma come mediatrici attive, dispositivi attorno ai quali le persone si mobilitano, agiscono e negoziano significati (Tota, De Feo, 2020; 2022). Da questa prospettiva, ciò che conta non è un valore estetico o simbolico intrinseco, ma la “cosalità” dell’opera (Latour, 2000): il modo concreto in cui essa agisce, viene mobilitata e produce effetti all’interno delle relazioni sociali e tecnologiche che la costituiscono. Tale orientamento si rivela particolarmente utile anche per lo studio dell’attivismo, un ambito che si sottrae all’idea tradizionale dell’opera come oggetto estetico stabile, spostando l’attenzione sul processo. Nell’attivismo, infatti, l’opera diventa una sorta di strumento pragmatico di intervento nella vita sociale (Aladro-Vico et al., 2018).

Considerata in questi termini, MyceliumMinds attiva connessioni e contribuisce a far emergere un ordine situato di pratiche e interazioni online. Si tratta, tuttavia, di un ordine né stabile né autonomo, continuamente ridefinito dalle disposizioni, dalle risorse e dalle strategie che i soggetti coinvolti sono in grado di mobilitare. L’opera esercita così un’“azione costitutiva” (Mehan, 1992) su spazi, relazioni e identità, pur essendo allo stesso tempo attraversata e orientata da processi politici, simbolici e sociali tanto interni quanto esterni al campo artistico.

A partire da queste premesse, il lavoro ruota attorno a tre domande. In primo luogo, come MyceliumMinds si configura e opera all’interno dell’ecosistema di Instagram, tenendo conto dei vincoli tecnici della piattaforma, delle scelte estetico-politiche proprie del progetto e delle modalità di produzione, curatela e partecipazione di artista e utenti. In secondo luogo, quali forme di esperienza e di soggettivazione emergono dall’interazione con l’opera, anche in relazione a consolidate posture e disposizioni nell’uso di Instagram. Infine, in che modo – e a quali condizioni – l’opera produce effetti trasformativi sulle modalità di abitare, percepire e presidiare lo spazio digitale.

A partire da tali questioni, la ricerca si è articolata in più fasi. In un primo momento ho raccolto e analizzato le dichiarazioni che l’autore e il curatore hanno condiviso pubblicamente, sia attraverso la stampa sia tramite i social media. Questo materiale – composto da interviste, presentazioni, conversazioni pubbliche e contenuti circolati online – rappresenta una risorsa preziosa per la ricerca, poiché sempre più artista e professionista della cultura sono oggi abituati a riflettere pubblicamente sul proprio lavoro, producendo essa stessa una quantità significativa di materiali secondari (McRobbie, 2016).

A questa ricognizione iniziale ha fatto seguito un'intervista e un seminario organizzato con Matteo Domenichetti e Milovan Farronato. L'insieme di queste fonti mi ha permesso di ricostruire una biografia dell'opera, le reti sociali e professionali che l'hanno sostenuta, nonché il suo posizionamento all'interno del campo artistico contemporaneo.

Ho successivamente sviluppato un'analisi del contenuto (Adams, 2018; Christopher, 2025) del materiale prodotto e condiviso sulla pagina Instagram del progetto, @Canis in Somno: video, immagini, brevi testi e altri frammenti visivi che ne costituiscono l'impianto narrativo. Si tratta di un materiale eterogeneo, non riconducibile al solo intervento di Matteo Domenichetti, ma frutto di un processo collettivo che ha coinvolto numerose artiste del panorama italiano e internazionale, invitate a contribuire con contenuti originali o a interagire con quelli già esistenti. L'analisi ha identificato temi ricorrenti, simboli e stili espressivi, che l'opera usa per interrogare questioni come la costruzione dell'identità digitale, il funzionamento degli algoritmi, le condizioni della visibilità e le forme di relazione mediate dalle piattaforme. Attraverso questa analisi è stato possibile individuare, da un lato, le strategie estetiche attivate dal progetto e, dall'altro, le possibili forme di riappropriazione della piattaforma di Instagram che esso incoraggia.

Dopo l'analisi dei materiali visivi e testuali, ho approfondito la dimensione trasformativa di MyceliumMinds. Questo approfondimento non introduce un nuovo livello d'analisi, ma rende espliciti gli effetti che il progetto produce nei contesti in cui circola. In questo quadro, ho voluto indagare due domini principali su cui tale potenziale trasformativo può manifestarsi (Fischer-Lichte, 2017).

Il primo riguarda il campo artistico stesso: mi interessava capire se e come le artiste coinvolte fossero state portate a riflettere sul proprio rapporto con le infrastrutture digitali, riformulando categorie come autorialità ed esposizione pubblica. Il secondo dominio riguarda invece le utenti della piattaforma Instagram: ho osservato in che misura l'opera le sollecitasse a riconsiderare la propria presenza digitale, e quali forme di autorappresentazione risultassero messe in discussione, sospese o rinegoziate.

Per esplorare questi processi, ho realizzato dodici interviste qualitative con le prime utenti della pagina Instagram – artiste e non – che hanno preso parte a una performance attivata dal progetto, lo *Swinging Club*, su cui tornerò successivamente.

3. MyceliuMinds tra interferenze e attivismo connettivo

Al centro di MyceliuMinds si trova l'intento di pensare le piattaforme digitali al di là del loro uso algoritmicamente programmato. In particolare, il progetto si pone in dialogo con la riflessione di Shoshana Zuboff (2019) sul capitalismo della sorveglianza che, insieme ad altri contributi teorici degli ultimi anni (Srnicek, 2017; van Dijck et al., 2018), mette in luce gli aspetti più controversi dell'economia delle piattaforme digitali, denunciate come dispositivi di estrazione e controllo dei dati personali e orientati a finalità di profilazione e sfruttamento commerciale. Il progetto di Domenichetti e Farronato si confronta con questo scenario mettendo alla prova le condizioni stesse della socialità digitale, lavorando sulle modalità con cui le piattaforme plasmano le connessioni.

Il progetto si sviluppa sul profilo Instagram @Canis_in_Somno, che costituisce esso stesso parte integrante dell'opera¹. La pagina prende forma come "profilo hackerato" di Mark Zuckerberg, trasformato in uno spazio ibrido e perturbante, sospeso tra realtà e finzione. Le immagini che rimandano alla sua quotidianità – foto di famiglia o scatti di momenti celebrativi – vengono attraversate da continue interferenze visive e concettuali, caratterizzate da sovrapposizioni di frammenti video, inserti sonori e rimandi testuali di interventi di attivista, filosofo, ricercatore ma anche figure pubbliche della cultura pop che riflettono sul potere delle piattaforme digitali. Questi elementi esterni penetrano nell'apparente normalità dei contenuti originali, producendo un effetto di disturbo.



Fig. 1. Interference n° 10

Fonte : https://www.instagram.com/canis_in_somno/?hl=it

La figura 1 – in cui si vede Zuckerberg indossare una t-shirt della copertina del libro *The Age of Surveillance Capitalism* di Shoshana Zuboff – è un esempio di cortocircuito semantico, uno tra i tanti attraverso cui questa figura pubblica, centrale nella governance delle piattaforme, viene continuamente messa in crisi da innesti critici che contaminano il suo profilo.

Queste interferenze non restano però confinate ai video e alle immagini: compaiono più estesamente nel link in bio del profilo di Canis in Somno, che raccoglie conferenze e talk dei soggetti evocati nei post². In questo modo, la biografia non svolge una funzione meramente informativa, ma rende esplicito il reticolo di riferimenti e persone che l'opera mette in scena, trasformando il profilo in uno spazio di connessione tra pratiche artistiche e discorsi politici. Questa struttura, inoltre, rimanda alla natura corale e collettiva di MyceliuMinds. Domenichetti e Farronato hanno coinvolto numerosa artistæ di fama internazionale – tra cui Enrico David, Goshka Macuga, Paulina Olowska, Roberto Amoroso, George Henry Longly e Camille Henrot – che hanno contribuito con poster, immagini e interventi visivi ospitati sul profilo Canis in Somno. Questa coralità ha prodotto una scenografia stratificata, dove materiali eterogenei si intrecciano in un'unica tessitura narrativa. È una modalità questa che richiama da vicino le dinamiche tipiche dell'attivismo digitale, in cui le leadership operano come nodi connettivi: costruiscono frame culturali, facilitano connessioni, e fanno circolare contributi (Poell, van Dijck, 2018; Gerbaudo 2012; Della Ratta, Valeriani, 2012; Papacharissi, 2015).

In questo senso, MyceliuMinds si colloca in un paradigma che potremmo chiamare di "attivismo connettivo". L'autorialità, in questo contesto, si decentra: non emerge un unico artista-genio, ma una rete di soggetti che, a vario titolo, partecipano alla costruzione dell'opera. Pur muovendosi in un orizzonte di autorialità distribuita, l'opera non annulla certamente né la figura dell'autore né quella del curatore. In particolare, Milovan Farronato assume una posizione di "coautore-curatore", in continuità con quelle pratiche che, dalla seconda metà del Novecento, hanno ridefinito il ruolo curatoriale (Heinich, Pollak, 1989; Acord, 2010). L'opera mobilita il suo capitale simbolico e sociale e si innesta – come afferma lo stesso Farronato durante l'intervista – in una genealogia curatoriale preesistente, che Farronato aveva sperimentato con *Mycorial Theatre* (2014–2016)³, un progetto sviluppato con l'artista Paulina Olowska in Polonia e in Brasile. Il curatore non è un mediatore esclusivo, ma rimane una presenza cruciale, che assicura continuità, visibilità e legittimazione al progetto in un ecosistema digitale frammentato e instabile.

3.1 Il sogno di Zuckerberg e la doppia via della resistenza digitale

Il plagio del profilo di Zuckerberg va letto come una soglia narrativa che prepara l'ingresso da follower di Canis in somno in una trilogia video. Il primo filmato, presentato come un servizio per la fittizia rivista di moda Dogue, mette in scena Mark Zuckerberg – interpretato dall'artista Sagg Napoli – in dialogo con uno psicoanalista impersonato da Milovan Farronato⁴.



Fig. 2. Una immagine della seduta di psicoanalisi

Fonte : https://www.instagram.com/canis_in_somno/?hl=it

Nella scena iniziale, i due si incontrano all'interno di una stanza interamente rivestita da piccole facce di utenti. Questa scelta visiva rimanda alla logica panottica che struttura le piattaforme digitali, basata su forme di sorveglianza costanti e capillari; allo stesso tempo, fa emergere una dimensione sinottica, nel senso descritto da Thomas Mathiesen (1997): un movimento inverso in cui i molti osservano il singolo, in questo caso il CEO di Meta, proprio nel momento in cui quest'ultimo si espone, ammette fragilità e ansie. È la forma del controllo orizzontale e diffuso esercitato da le utenti, che osservano, giudicano, commentano. Mentre parla con il terapeuta, Zuckerberg appare come una figura stressata, quasi vittimizzata da un sistema che egli stesso ha contribuito a creare. Nel rievocare la settimana "intensa" seguita alla pubblicazione dei Facebook Papers⁵, appaiono nella scena titoli della stampa e frammenti di telegiornali come pop-up invasivi, segnando visivamente la pressione mediatica che grava sul protagonista. Nella sua confessione, Zuckerberg richiama anche il plagio del suo profilo – la pagina Instagram di Canis_in_Somno – da parte di una figura mascherata da cane, chiamata P.O., che avrebbe sovrapposto alle sue immagini e ai suoi video «le arringhe di quella pletora di accademici nevrotici che critica ogni cosa che faccio». Turbato da questo

episodio, dichiara di sognare ricorrentemente questo personaggio e lo psicoanalista lo invita quindi a “entrare” nel sogno.



Fig. 3. P.O.

Fonte : https://www.instagram.com/canis_in_somno/?hl=it

Nello spazio onirico appare P.O., una maschera animale antropomorfica – un cane – che richiama una versione pop di Anubi: una presenza che traghetta le “anime” da là utenti verso una nuova visione delle piattaforme. P.O. spiega che l’ecosistema digitale si è deteriorato, la sorveglianza è pervasiva e l’infrastruttura delle piattaforme è ormai orientata al controllo dei dati. Di fronte a questo scenario, P.O. agisce come un trickster che vuole destabilizzare l’ordine dominante e introdurvi un caos “fertile”.

Il contrasto messo in scena è netto: da un lato, Zuckerberg in terapia, figura remissiva e schiacciata dal dispositivo che ha contribuito a costruire; dall'altro, la verità pulsante e disturbante incarnata da P.O., che produce una rottura, una crisi.

È proprio sulla figura di P.O. che l'opera compie la sua operazione semiotica più sofisticata. Come nota prontamente il terapeuta (interpretato da Milovan Farronato), il sogno subisce uno sdoppiamento. Non ci troviamo di fronte a un unico invasore, ma a una scissione della resistenza in due entità distinte: il corpo e la sua ombra. Da una parte abbiamo P.O. (Fig. 3), che propone la via della "Fanta-Diplomazia" o della resistenza radicale ma costruttiva, declinata in una nuova app chiamata Mycelium. L'obiettivo qui non è distruggere la piattaforma, ma infettarla, trasformarla in una struttura rizomatica, simile a quella del micelio. È l'opzione che Zuckerberg stesso, pur con timore, definisce "affascinante", riconoscendone il potenziale evolutivo. Si tratta di una modalità che si avvicina al "soft activism": una pratica non conflittuale, orientata alla sensibilizzazione, alla comunicazione e alla costruzione di comunità più che allo scontro diretto (Warner, 2021; Sousa, 2025).

Allo stesso tempo, vediamo staccarsi dal corpo di P.O. la sua Ombra. Visivamente resa come una silhouette di particelle nere, instabile e disgregata, l'Ombra incarna il lato oscuro della ribellione. Se P.O. è il progetto, l'Ombra è il caos; se P.O. è l'utopia del micelio, l'Ombra è il glitch che vuole far collassare il sistema. Zuckerberg descrive questa presenza come "davvero molto ostile", identificandola come una minaccia diretta alla sopravvivenza del suo impero.

Siamo di fronte a un bivio narrativo che è, allo stesso tempo, una chiamata alle armi rivolta a *la* utenti. L'opera, cioè, ci chiede di scegliere quale forma dare al nostro disagio digitale: vogliamo seguire P.O. nella rifondazione micelica delle piattaforme o vogliamo seguire l'Ombra verso una più radicale "tecnoresistenza"? In questa sede ci concentriamo su questo secondo esito perché è proprio qui che prende forma una partecipazione diretta *da* *la* utenti di Instagram.

Vale comunque la pena accennare alla via morbida, la cosiddetta "fantadiplomazia", che trova sviluppo nel terzo capitolo della trilogia. Qui, il video si apre con un'estetica VHS anni Novanta: immagine leggermente sfocata, colori desaturati, disturbi magnetici ai bordi dello schermo. In sovrimpressione compare la scritta "Diplomatic Science Fiction Presents", che introduce un filmato didattico di taglio pseudo-scientifico. P.O., con voce quasi sacerdotale, si rivolge a un piccolo pubblico di giovani all'interno di una sorta di lezione di scienze naturali all'aperto. La narrazione parte, infatti, dalla biologia – spiegando che cos'è il micelio – per poi

traslare progressivamente in una metafora tecnologica. In questo capitolo della trilogia, la figura di P.O. smette i panni dell'antagonista onirico per indossare quelli del visionario. Ciò che propone non è un semplice aggiornamento software o una nuova interfaccia grafica, ma una app, "Mycelium", presentata come un tentativo di tradurre la biologia dei funghi in un'infrastruttura social digitale. La presentazione dell'app Mycelium è accompagnata da un pastiche di immagini: ritagli di funghi, volti umani, interfacce di smartphone e paesaggi bucolici che si sovrappongono tra loro anche in modo volutamente grezzo. Questo tipo di collage appartiene alla tradizione dell'arte postmoderna e dell'attivismo, dove l'accostamento eterogeneo di materiali serve a rompere l'illusione di una realtà unitaria e "naturale" (Bernárdez-Rodal et al., 2019). Questi montaggi visivi traducono anche l'idea politica dell'app: un social "artigianale", fatto di connessioni laterali e imprevedibili, in netto contrasto con la grafica pulita, centralizzata e standardizzata tipica delle piattaforme corporate come Facebook.

P.O. descrive le piattaforme attuali come sistemi che trasformano le utenti in "piante immobili": soggetti radicati, sfruttati dagli algoritmi attraverso processi di personalizzazione e datificazione. Mycelium si ispira invece al funzionamento del micelio, la rete sotterranea che connette funghi e piante attraverso scambi nutritivi invisibili. Farronato e Domenichetti si ispirano a studi come quelli di Suzanne Simard (1997), Peter Wohlleben (2015)⁶ e Anna Lowenhaupt Tsing (2021) che mostrano come l'apparato vegetativo dei funghi costruisca reti di scambio tra specie diverse, secondo una logica fondata sulla mutualità, sulla circolazione e sulla contingenza, anziché sull'autonomia e sulla competizione. Tsing (2021), in particolare, mostra come la scienza e l'economia occidentale abbiano interpretato la vita attraverso un modello riduzionista, in cui ogni essere vivente è pensato come un'entità autosufficiente che agisce da sola, per sé, e che sopravvive competendo con le altre, oscurando le storie sotterranee della cooperazione. Le piattaforme digitali attuali incarnano questo paradigma: modellano le utenti come unità isolate, valutabili e monetizzabili attraverso algoritmi di estrazione dei dati (van Dijck et al., 2018). La trasposizione metaforica del Wood wide web negli spazi digitali apre invece ad altre possibilità, come afferma di seguito P.O:

Il micelio è una entità misteriosa che sfida la nostra immaginazione di animali, è più un processo che un'entità. Un organismo in grado di creare un numero di connessioni potenzialmente infinito, che si muove senza centro, perché non ne possiede uno e genera relazioni acrobatiche e imprevedibili. Abbiamo vissuto finora nella foresta virtuale come piante quasi immobili, piante che non sanno figurarsi le infinite possibilità

che si diramano sotto di loro, nella terra [...]. Abbiamo accettato che gli algoritmi condizionassero i nostri desideri, perché non ci è mai passato per la testa che con i giusti collegamenti avremmo potuto essere non in una sola pianta, ma in tutte le piante e di poter guardare la foresta da tutti gli angoli possibili⁷.

4. Sabotare l'identità digitale: la pratica dello Swinging Club

Ora pensate alla vostra vita virtuale. Vi è mai capitato che il vestito vi fosse cucito addosso, così su misura da non riuscire a respirare bene? Immobili nel vostro unico stanco profilo, reso impermeabile dall'ago e dal filo degli algoritmi, sempre le stesse immagini, gli stessi suggerimenti. Pensateci. [...] I profili invece non potrebbero essere case? Niente più e niente meno che delle case, case che ora state abitando ma che potreste lasciare, scambiare, prestare, per abitarne delle altre, più e più volte ancora finché non saprà più dove trovarvi [...]

In questo passaggio, P.O. denuncia l'effetto claustrofobico della profilazione algoritmica e della conseguente filter bubble. È però l'Ombra a radicalizzare questa intuizione: ciò che nella fanta-diplomazia è una metafora – i profili come “case” – viene trasformato dall'Ombra in un gesto concreto che separa l'identità dall'account. Da questa intuizione prende forma lo Swinging Club, una pratica performativa in cui le utenti si scambiano temporaneamente i propri profili Instagram – condividendo username e password – per alterare le dinamiche di profilazione. Ogni partecipante diventa abitante del profilo di un'altra persona, con l'impegno di “prendersene cura” come se fosse casa propria. Così lo descrive Matteo Domenichetti:

il club degli scambisti è una pratica dissidente. Molto semplice nelle sue regole e consiste nello scambiarsi il profilo tra amici o sconosciuti. Perché? Perché il capitalismo della sorveglianza si fonda sulla profilazione: un profilo cucito addosso in base alle scelte che facciamo. Ma se iniziamo a scambiarci i profili, a non essere più dove dovremmo essere, rendiamo fluido un formato rigido e attacchiamo il sistema nelle sue fondamenta, andiamo ad occuparlo, cioè il sistema diventa il nostro spazio occupato, il nostro centro sociale e quindi diciamo, ha delle potenzialità di attacco molto forti se fatta su scala virale.

Lo swinging club ha un duplice obiettivo. Da un lato, mette a nudo la natura profondamente conservatrice della macchina algoritmica. Selezionando ciò che è familiare all'utente, le raccomandazioni personalizzate agiscono come amplificatori tecnologici di quel “pensare come al solito” con cui Alfred Schütz designava schemi interpretativi e pratiche che rendono il mondo percepito naturale e stabile. Gli output algoritmici offrono, cioè, un feed rassicurante e speculare al nostro habitus, al prezzo però di un appiattimento dell'esperienza.

Dall'altro lato, la pratica destabilizza le pretese di razionalità e perfezione dell'algoritmo. In altri termini, non si limita a denunciarne il potere, ma ne smonta la mitologia: l'algoritmo non è un oracolo infallibile, bensì un dispositivo vulnerabile (Roberge & Seyfert, 2016). Lo Swinging Club mette così in scena proprio ciò che la macchina non può governare, cioè l'imprevedibilità delle identità in transito. Il muoversi di casa in casa, se praticato su larga scala, avrebbe dunque lo scopo di rendere inattendibili le pratiche di profilazione degli algoritmi. Il profilo cesserebbe di essere l'utente-target per diventare uno spazio di "ospitalità digitale" - e non più una vetrina identitaria.

La follower e la partecipanti diventano parte integrante del processo artistico e contribuiscono a ridefinire continuamente l'opera, spostando l'autorialità in una dimensione ancora più diffusa (Dahlan, 2024). Il paragrafo seguente ricostruisce il modo in cui lo Swinging Club è stato organizzato concretamente: come è stato strutturato lo scambio dei profili, quali regole operative sono state stabilite e quali effetti ha generato su la prima partecipanti.

4.1 La pratica dello scambio: protocolli e vissuti dello Swinging Club

Lo Swinging Club riprende una pratica diffusa nel mondo della moda: la delega temporanea dei profili social a collaboratore esterno per finalità promozionali tipica del fashion influencing. Questa pratica del 'takeover' non è una scelta casuale: affonda le sue radici nell'intersezione biografica e professionale dei due autori. Matteo Domenichetti, pur essendo studente di scienze naturali (una traiettoria questa, che si intreccia con la metafora miceliale del progetto), si forma professionalmente come designer per Gucci, muovendosi in una zona ibrida tra moda e arte visiva. È proprio in questo contesto che incontra Milovan Farro-nato, che ha consolidati rapporti con questo settore.

Swinging Club è però un takeover rovesciato: invece di rendere un profilo più "strategico", lo rende meno leggibile, più opaco, più sfuggente. L'obiettivo non è, almeno in linea di principio, l'accumulo di follower, ma la corruzione del cluster algoritmico. Tuttavia, per amplificare la portata politica di questo sabotaggio è necessario che venga, paradossalmente, ritualizzato. Lo scambismo digitale richiede infatti un minimo di garanzie che trasformano l'atto rischioso della cessione di dati in una performance collettiva. Lo Swinging Club mette in gioco questioni delicate di fiducia, privacy e gestione dell'identità digitale e, per tale motivo, è sostenuto da un set di linee guida pubblicate sulla pagina Instagram di Canis in Somno.

Tra le indicazioni principali vi è quella di dichiarare nella biografia del proprio profilo l'adesione allo scambio, di sostituire la foto con l'immagine di un fungo e di taggare l'account centrale del progetto @Canis_in_Somno. Una volta che lo scambio viene annunciato sulla pagina del nuovo domicilio, l'abitante inizierà a postare, interagire con il feed e la follower. Queste regole sono volutamente elastiche: non determinano in modo rigido l'esperienza dei partecipanti, ma creano un quadro minimo di orientamento necessario a sostenere l'atto di fiducia che rende possibile la pratica. Allo stesso tempo, producono una traccia della performance.

Per comprendere come questa pratica si sia tradotta in esperienze concrete, ho condotto un'indagine qualitativa rivolta ai primi partecipanti allo scambio⁸. Analizzando in questa sede, per ragioni di spazio, solo uno dei due ambiti analitici delineati nell'introduzione – quello relativo al campo artistico e alle sue relazioni con il digitale – si osserva che una parte dell'artista coinvolta, pur contribuendo con interventi visivi alla pagina Instagram, ha scelto di non prendere parte allo Swinging Club. Come afferma Milovan Farronato, in generale l'idea di cedere temporaneamente le proprie credenziali genera «una forma di paura, di perdita del controllo [...] oltre all'incertezza rispetto a «chi arriva e cosa farà». La performance «si basa su un senso dell'esserci, di ospitalità» e, in questa logica, «non è che puoi dire alla persona che arriva cosa fare», né orientarne le scelte.

Quando si guarda più da vicino alla posizione degli artisti e delle artiste, questa dinamica si accentua ulteriormente. Farronato sottolinea infatti che per molti di loro la preoccupazione potrebbe riguardare la possibilità di «complicare la chiarezza» del proprio profilo, vissuto spesso come una vetrina. In maniera analoga, Matteo Domenichetti parla di «un tabù legato all'idea di promozione» e alla necessità di preservare «un messaggio coerente»: lo scambio, se da un lato permette di «raggiungere un bacino di persone totalmente diverso», dall'altro comporta inevitabili «processi di contaminazione o comunque di mescolanza» che non tutti sono disposti ad accettare.

Se per alcune artiste la cessione temporanea del profilo Instagram rappresentava un rischio eccessivo in termini di perdita di controllo e di coerenza comunicativa, altre hanno invece accolto lo Swinging Club come occasione di sperimentazione. Tra le artiste intervistate, al momento dell'intervista l'esperimento aveva riguardato per lo più un unico scambio, con poche eccezioni. In alcuni casi, inoltre, lo scambio si è protratto oltre le tre settimane.

ne. Lo scambio è avvenuto principalmente all'interno della stessa cerchia amicale o professionale, oppure con persone suggerite da Matteo Domenichetti, che ha svolto una funzione di gatekeeper. Ne risulta una forte omogeneità sociale tra le scambiate, che limita la produzione di conflitto simbolico (perché nessuno mette realmente in crisi l'account dell'altro) e attenua la potenzialità trasformativa radicale (poiché la performance avviene entro una "zona sicura" di codici condivisi).

La artista intervistata si è posta con particolare chiarezza il problema della distanza tra il proprio stile comunicativo e quello della persona con cui scambiare il profilo. Alla domanda se avessero scelto qualcuna completamente diverso da loro, la maggior parte ha espresso esitazione, pur trovando l'ipotesi potenzialmente feconda sul piano artistico e sociale. Come sintetizza un artista, «se uno che segue il mio profilo, che cerca contenuti culturali o politici, si vede nelle storie piatti di pasta, bistecche e cose del genere, probabilmente gli prende male e smette di visualizzare le storie». Un timore che mostra bene la tensione che lo Swinging Club apre nel cuore dell'autorialità artistica. Infatti, il disagio nell'affidare il proprio profilo ad altre non è tanto legato alla fiducia personale, quanto alla dimensione professionale. Instagram è percepito come spazio di esposizione pubblica, e la delega temporanea del profilo ha innescato interrogativi sul proprio lavoro e sulla costruzione della propria immagine. Instagram funziona come una galleria diffusa, una rete estetica che permette ad utenti di incontrare l'arte anche senza frequentare spazi fisici tradizionali. In questo senso, la fotografia rappresenta qui non solo un mezzo di documentazione, ma una performance: attraverso le immagini, le artiste archiviano, presentano e modulano l'esposizione di sé e delle loro opere, costruendo allo stesso tempo la propria identità professionale e il rapporto con il pubblico (MacDowall, Budge, 2022). Allo stesso tempo, essere un creatore pubblico sui social media implica aderire, volente o nolente, a una «politica della visibilità» (Milan, 2015) che, come afferma Boccia Artieri (2025, p. 30) «premia l'engagement, la rilevanza emotiva e la coerenza narrativa rispetto ai frame prevalenti in una determinata bolla sociale».

Questa tensione emerge nelle parole di un artista che descrive il disorientamento provato nell'entrare in uno spazio altrui e il conseguente interrogativo sulla natura del proprio account:

«C'è un secondo step che ho percepito [...] dove mi sono fatto la domanda più che altro se questo Instagram, questo spazio, questo account è una casa o è un, come dire, un'identità? Oppure ancora un palco [...] Questo palco dove tu parli e dove ti aspetti che delle persone ti ascoltino».

La metafora del “palco” rimanda alle forme di autocontrollo che la piattaforma sollecita e al lavoro continuo di gestione della propria visibilità, configurando l'uso del social come una pratica performativa permanente, fortemente dipendente dal feedback del pubblico:

«Il problema che, come ha analizzato bene Matteo [Domenichetti], questo processo di legame che si ha con l'account diventa un po' perverso, perché poi diventa necessario il controllo, il controllo delle immagini, il controllo dei messaggi, e di ogni forma di gratificazione».

Lo Swinging Club, dunque, costringe l'artista a confrontarsi con la propria soggettività creativa così come è incapsulata nell'infrastruttura di Instagram. Tuttavia, non agisce soltanto sul piano del “ripensamento”, ma riorganizza in modo tangibile l'uso della piattaforma e le forme di presenza che la attraversano. Questa riconfigurazione dell'agire digitale si compie soprattutto nel momento in cui si entra nell'account altrui, che per molti ha significato un alleggerimento delle aspettative legate al proprio di profilo. Si tratta di un senso di libertà derivante dal non dover più corrispondere all'immagine professionale che ciascuna modella quotidianamente nel feed. Più in generale, l'abbandono temporaneo del profilo si configura come una possibilità di smarcarsi dai vincoli della coerenza identitaria richiesta dalle logiche del *personal branding*.

Al riguardo, un artista coinvolto nello scambio sottolinea come l'abitare temporaneamente un altro profilo gli abbia permesso di recuperare una dimensione ludica e meno “imposta” della propria presenza digitale:

«Ho fatto una cosa che non ho mai fatto sul mio profilo, cioè un selfie [...] nel mio profilo mi seguono tutta una serie di persone con cui lavoro, figure apicali varie, curatori, curatrici con cui ho imbarazzo a far vedere, non lo so, le mie scarpe! [...] è come se fossi riuscito a prendermi un po' meno sul serio abitando il profilo di x».

Per altri, lo scambio ha agito come un dispositivo di interruzione della routine e degli automatismi legati alla manutenzione della propria rilevanza online: «Mi sono totalmente staccato, perché non era la mia pagina... mi ha liberato dall'engagement». In questo senso, lo Swinging Club non sottrae l'utente solo allo sguardo della propria rete, ma lo emancipa temporaneamente dal “nutrire” l'algoritmo, trasformando il tempo trascorso sulla piattaforma da tempo orientato alla prestazione a tempo dedicato all'esplorazione.

Questa sospensione ha anche un riscontro oggettivo nel sistema di tracciamento. Un partecipante evidenzia, con una certa ironia, il limite tecnico della sorveglianza algoritmica, che si rivela incapace di reagire prontamente allo spostamento dell'utente:

«Mi divertiva molto quando mi comparivano degli inserti pubblicitari che erano chiaramente profilati sul titolare originario del profilo e non su di me [...] l'algoritmo non aveva fatto in tempo a capire che in quel momento l'account era abitato da una persona diversa, che viveva in un'altra città».

L'inefficienza sperimentata dalla partecipante non è un errore casuale, ma la manifestazione di quella «instabilità» che caratterizza le culture algoritmiche quando operano in contesti sociali densi (Striphas, 2015). L'algoritmo non è un meccanismo astratto, ma un processo che prende vita attraverso negoziazioni costanti che possono portare a disfunzionalità. L'immaginario tecnico della precisione e della correttezza algoritmica è spesso una narrazione seducente alimentata dalle big tech della platform economy, che si scontra però con una realtà prasseologica fatta di deviazioni e fragilità (Roberge, Seyfert, 2016). Lo Swinging Club, dunque, non fa che forzare questa tendenza latente, poiché smaschera il fallimento come parte integrante della vita degli algoritmi e trasforma il malfunzionamento in un momento di verità sulla natura del controllo digitale.

Un terzo aspetto riguarda le modalità di intervento nel profilo altrui. Al di là di rarissime eccezioni, la maggior parte dei partecipanti ha scelto di non pubblicare post permanenti, preferendo utilizzare quasi esclusivamente le stories. Questa scelta nasce da una forma di etica dell'ospitalità digitale: lasciare una traccia, ma senza incidere sulla timeline e sull'immagine pubblica dell'altro. In altre parole, contribuire senza sostituirsi, abitare senza "ristrutturare". È una pratica che mette in gioco un equilibrio sottile tra agency e cura. D'altra parte, lo scambio è più che una semplice "visita", poiché permette di accedere a una forma particolare di intimità digitale che interroga direttamente il confine tra pubblico e privato. L'azione di abitare il profilo dell'altro assume i tratti di un posizionamento quasi investigativo. Durante la performance, infatti, i partecipanti restano spesso in contatto tra loro, talvolta confrontandosi e scambiandosi impressioni in tempo reale. Durante lo Swinging Club, la maggior parte dei partecipanti ha passato il tempo a osservare contenuti, tracce affettive, routine che l'algoritmo tende a normalizzare agli occhi del titolare originario dell'account. In questo senso, l'esperienza dello scambio sembra agire come un dispositivo

di decostruzione: lo sguardo dell'altra riesce a individuare raccomandazioni e automatismi che sono diventati invisibili per chi abita abitualmente quel profilo. Il confronto tra le partecipanti può quindi trasformare la performance in un esercizio di svelamento reciproco, in cui ciò che era privato e automatizzato finisce per essere discusso e rielaborato collettivamente.

Un ultimo aspetto riguarda l'esplorazione dei pubblici dell'account occupato. Molte artiste hanno vissuto lo scambio come occasione per entrare in ecosistemi sociali differenti, osservando come cambia la propria percezione della piattaforma quando ci si confronta con follower e comunità che non si sarebbero mai incrociate altrimenti. Come racconta un partecipante:

«la parte più interessante era guardare i follower: era come conoscere i vicini di casa. Ho iniziato a interagire con gente che non avrei mai incontrato, e mi sono reso conto che cambiava anche il modo in cui io percepivo la piattaforma. Era come abitare un quartiere diverso».

Per altra, questo movimento è stato percepito anche come un potenziale allargamento della propria rete professionale o del proprio bacino di visibilità, riportando indirettamente l'esperienza dentro le logiche della self-promotion artistica.

5. Riflessioni conclusive

Durante un seminario di dibattito su MyceliumMinds, Milovan Farronato pose a Matteo Domenichetti una domanda che sintetizza il cuore politico di MyceliumMinds: quale delle due vie è davvero praticabile, la fantadiplomazia o la tecnoresistenza?

Domenichetti rispose richiamando una distinzione di Hakim Bey in T.A.Z. (1991), tra rivoluzione e insurrezione – la prima orientata alla durata e al compromesso, la seconda mobile, temporanea e refrattaria alla stabilizzazione. Nelle sue parole:

...la rivoluzione mira alla permanenza, entra nel terreno della diplomazia e del compromesso... L'insurrezione invece è temporanea, si sposta, sfugge... come una TAZ... È un'immagine che mi convince di più... Ho sempre avuto sentimenti contrastanti verso il compromesso, anche se ne riconosco le possibilità...

La predilezione di Domenichetti per l'insurrezione – intesa come zona temporanea e inafferrabile – non va letta come una rinuncia ma come una strategia di resistenza, fondata sulla consapevolezza che il capitalismo contemporaneo possiede una formidabile capacità di metabolizzare il dissenso (Boltanski, Chiapello, 1999). Come emerge dalle interviste, la pratica dello

swinging club non è immune dal rischio di essere riassorbita dalle logiche di auto-imprenditorialità che governano Instagram. Tuttavia, l'obiettivo di MyceliumMinds non è quello di modificare la struttura tecnica della piattaforma, ma di aprire varchi immaginativi – come nel caso dell'app del micelio – e, al tempo stesso, mettere in atto pratiche di disturbo che generano contro-narrazioni capaci di agire, come confermano le partecipanti, anche sul piano emotivo.

Questa postura critica si interseca con una sensibilità che potremmo definire “queer” nel senso ampio attribuito da Halberstam (2011), poiché sollecita il fallimento volontario della soggettività stabile e la rinuncia alla linearità narrativa dell'identità: elementi che sfidano direttamente le logiche su cui si regge l'efficienza degli algoritmi. MyceliumMinds scommette, cioè, sulla capacità dell'arte di generare zone d'ombra, interrompendo – anche solo temporaneamente – la leggibilità algoritmica. In questo senso, essa incarna una forma di attivismo che lavora sull'opacità, preservando uno spazio, per quanto minimo, di ingovernabilità proprio nel cuore del sistema. In tal senso, la performance è un atto di sabotaggio sia delle logiche di sorveglianza che quelle di personal branding.

¹ La scelta di sviluppare l'opera direttamente su Instagram non è casuale: la piattaforma rappresenta infatti uno degli ambienti oggi più frequentati da le artiste, poiché offre un insieme di strumenti capaci non solo di potenziare la creatività ma anche la cura della propria presenza pubblica (Prior, 2010).

² Il link in bio è un dispositivo esterno che aggira la limitazione di Instagram relativa a un solo collegamento in biografia, permettendo di raccogliere più rimandi in un'unica interfaccia. Nel caso di @canis_in_somno, non ha una funzione promozionale: costruisce piuttosto una costellazione di riferimenti che amplia e contestualizza il progetto. La pagina riunisce video (conferenze, lezioni, interviste) che attraversano temi di giustizia tecnologica e politica dei dati (ad es. Ruha Benjamin, Timnit Gebru, Christopher Wylie), attivismo e diritti (ad es. Roya Mahboob), e una dimensione più visionaria/interiore legata a sogno e mindfulness (ad es. Charlie Morley). Altri rimandi, come quelli a Emanuele Coccia e Paul Stamets, orientano infine verso immaginari ecologici e post-umani. Nel complesso, questi materiali compongono un archivio audiovisivo, che rende visibile la trama critica e interdisciplinare del progetto, intrecciando cultura digitale, filosofia, scienza e attivismo.

³ <https://en.kadenowka.com/mykologiczny-teatr-i>

⁴ Il video, Finale 1 (swinging club), è visualizzabile alla pagina Instagram @Canis in somno, https://www.instagram.com/tv/CZB6RDpJTkU/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFiZA==

⁵ I Facebook Papers indicano una serie di documenti interni di Facebook diffusi nel 2021 dalla whistleblower Frances Haugen, che rivelano come l'azienda fosse consapevole degli effetti sociali e politici negativi prodotti dalla piattaforma, ma abbia sistematicamente privilegiato interessi economici e reputazionali rispetto alla tutela del bene pubblico.

⁶ In ambito divulgativo queste reti sotterranee sono spesso ricondotte alla metafora del “Wood Wide Web” per descrivere un ecosistema forestale che si regge e reagisce alle minacce – come il cambiamento climatico – grazie a una sorta di scambio di «doni» tra miceli e piante e tra le piante stesse (De Feo, 2023). Un innesco importante di diffusione di questo immaginario è l'articolo pubblicato nel 1997 su *Nature* dalla scienziata ed ecologista canadese Suzanne Simard. In contrasto con una lettura esclusivamente competitiva delle dinamiche ecologiche, la sua ricerca ha contribuito a rendere visibili le interconnessioni micorriziche, cioè tra funghi e apparati radicali, ricorrendo all'uso di traccianti radioattivi per osservare trasferimenti bidirezionali di carbonio tra specie arboree differenti (come betulle e abeti). A partire da questi studi, l'idea di una cooperazione vegetale mediata dal micelio ha conosciuto una forte circolazione anche al di fuori dell'ambito scientifico, alimentando una vasta produzione divulgativa e di successo editoriale (si pensi, ad esempio, a

The Hidden Life of Trees di Peter Wohlleben, 2015). Pur senza mettere in discussione il valore pionieristico del lavoro di Simard, ricerche più recenti hanno sottolineato alcune criticità metodologiche di questo filone di studi. In particolare, un articolo pubblicato su *Nature Ecology & Evolution* (Karst, Jones, Hoeksema, 2023) evidenzia alcune difficoltà di dimostrare empiricamente la natura, la direzionalità e la funzione ecologica di tali scambi, richiamando la necessità di una documentazione più ampia sulle relazioni tra filamenti fungini e sistemi radicali.

⁷ Per una descrizione più dettagliata dell'app, si veda: https://www.instagram.com/tv/CZB6-ESpII6/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

⁸ Il campione è stato costruito a partire dai contatti diretti forniti da Matteo Domenichetti e Milovan Farronato. Le interviste sono complessivamente 12 e sono state condotte tra il 2022 e il 2023. Il campione risulta eterogeneo e comprende sette artiste attive soprattutto nell'ambito delle arti visive e performative, spesso in territori di confine con la comunicazione visuale. Nello stesso gruppo rientrano anche curatrici che operano nel sistema dell'arte contemporanea. Quattro tra queste partecipanti hanno collaborato direttamente al progetto, contribuendo sia alla sua ideazione sia alla produzione dei contenuti, attraverso i propri lavori pubblicati sulla pagina Instagram di *Canis in Somno*. Il campione include inoltre studenti universitari con background disciplinari differenti – in particolare studi sui media e scienze biologiche – che hanno aderito al progetto in quanto conoscenze dell'artista coinvolti nelle fasi iniziali dello *Swinging Club*. La traccia delle interviste è articolata attorno a tre principali aree tematiche: il percorso biografico e professionale di ciascuna partecipante, e le modalità di intersezione con il progetto; le motivazioni e le condizioni della partecipazione (come e perché si è aderito allo *Swinging Club*, le aspettative iniziali e i fattori che hanno influito sulla decisione di prendere parte all'esperimento); le pratiche su Instagram prima, durante e dopo la performance, con particolare attenzione alle trasformazioni percepite nelle modalità di interazione, di visibilità e di gestione dell'identità digitale.

Riferimenti Bibliografici

Acord S. K., *Beyond the head: The practical work of curating contemporary art*, in «Qualitative sociology», 2010, vol. 33, n.4, 220, pp. 447-467.

Acord A. K., DeNora T., *Culture and the Arts: From Art Worlds to Arts-in-Action*, in «The Annals of the American Academy of Political and Social Science», 2008, n. 1, pp. 223-37.

Adams L. S., *The methodologies of art: An introduction*, Routledge, 2018.

Aladro-Vico E., Jivkova-Semova D., Bailey O., *Artivismo: Un nuevo lenguaje educativo para la acción social transformadora*, in «Comunicar», 2018, vol. 26, n. 57, pp. 9-18.

Autonomedia & Critical Art Ensemble, *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*, 2001
https://monoskop.org/images/3/3a/Critical_Art_Ensemble_Digital_Resistance_Explorations_in_Tactical_Media.pdf

Bentivegna S., Artieri G. B., *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*, Laterza & Figli Spa 2019.

Bernárdez Rodal A., Padilla Castillo G., Sosa Sánchez R. P., *From Action Art to Artivism on Instagram: Relocation and instantaneity for a new geography of protest* in «Catalan journal of communication & cultural studies», 2019, vol. 11, n. 1, pp. 23-37.

Bey H., *The temporary Autonomous Zone*, Pirated by HMV P P M, 1991.

Boccia Artieri G., *Sfiduciati. Democrazia e disordine comunicativo nella società esposta*, Feltrinelli, Milano 2025.

Boccia Artieri G., Brilli S., & Zurovac E. (2021), *Below the radar: Private groups, locked platforms, and ephemeral content—Introduction to the special issue* in «Social Media+ Society», 2021, vol. 7, n. 1, pp. 1-7.

Boltanski L., Chiapello È., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999.

Boschetti A. M., *La rivoluzione simbolica di Pierre Bourdieu*, Marsilio editori, Venezia 2003.

Bourdieu P., *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Seuil, Paris 1994 (trad. it. *Ragioni pratiche*, Il Mulino, Bologna 2009).

Bourdieu P., *Le règles de l'art*, Editions de Seuil, Paris 1992 (trad. it., *Le regole dell'arte*, Il Saggiatore, Milano 2005).

Cegalin S., *Eterotopie cyberspaziali. Per una nuova semantica degli spazi tra Facebook e digital cities*, Magazine, LOCUS - Part II – 2021.

Christopher A. M., *From silence to canvas: The role of activism in transforming gender and sexuality norms* in «Sexuality & Culture», 2025, vol. 29, n. 1, pp. 97-121.

Dahlan N. F., *Curators and Curatorial Practice in the Digital Arts Era* in «Journal of Studies on Art, Culture and Society», 2024, pp. 50-55.

De Feo A., *Immaginari ibridi e spazi digitali* in A.L. Tota, A. De Feo, L. Luchetti, *Inquinamento visuale. Manifesto contro il razzismo e il sessismo delle immagini*, Mondadori, Milano 2023.

De La Fuente E., *The Artwork Made Me Do It: Introduction to the New Sociology of Art*, in «Thesis Eleven», 2010, vol. 103, n. 1, pp. 3–9.

Della Ratta D., Valeriani A. (2012). *Remixing the Spring!: Connective leadership and read-write practices in the 2011 Arab uprisings* in «CyberOrient», 2012, vol. 6, n. 1, pp. 52-76.

Fernández-Castrillo C., *Hacktivism as an Artistic Practice: Visual Evidence for Social Change [El hacktivismo como práctica artística: la evidencia visual para el cambio social]*, in «Tecmerin. Journal of Audiovisual Essays», 2023, vol. 11, n. 1, <https://tecmerin.uc3m.es/from-thearchive-11/?lang=en>

Fernández-Castrillo C., Mantoan D., *An archaeology of media activism: attempting to draft the history of digital culture for social change*, in «Artnodes», 2024, n. 33.

- Fischer-Lichte E. *Introduction: Transformative aesthetics—reflections on the metamorphic power of art*, in E. Fischer-Lichte, B. Wihstutz (Eds.), *Transformative aesthetic*, Routledge, 2017, pp. 1-25.
- Gerbaudo P., *Tweets and the Streets. Social Media and Contemporary Activism*, Pluto, London 2012.
- Guerra P., *Underground artistic-creative scenes between utopias and artivisms*, in «Journal of Cultural Analysis and Social Change», 2023, vol. 8, n. 2, 10.
- Heinich N., Pollak, M., *Du conservateur de musée à l’auteur d’expositions : l’invention d’une position singulière*, in « Sociologie du travail », 1989, vol. 31, n. 1, pp. 29-49.
- Hennion A., *Une sociologie des attachements*, in « Sociétés », 2004, n. 3, pp. 9-24.
- Halberstam J., *The Queer Art of Failure*, Durham, NC: Duke University Press 2011.
- Jordan J., *Artivism: Injecting imagination into degrowth. Degrowth in Movement (s). Exploring Pathways for Transformation*, 2020, 59-72.
- Karst J., Jones M.D., Hoeksema J. D., *Positive citation bias and overinterpreted results lead to misinformation on common mycorrhizal networks in forests*, in «Nature Ecology & Evolution», 2023, vol. 7, pp. 501-511.
- Latour B., *When things strike back*, in «British Journal of Sociology», 2000, vol. 51, n. 1, pp. 107–123.
- Mathiesen T., *The viewer society: Michel Foucault’s Panopticon revisited*, in «Theoretical criminology», 1997, vol. 1, n. 2, pp. 215-234.
- MacDowall L., Budge K., *Art after Instagram: Art spaces, audiences, aesthetics*, 2021, Routledge.
- McRobbie A., *Towards a sociology of fashion micro-enterprises: Methods for creative economy research*, in «Sociology», 2016, vol. 50, n. 5, pp. 934-948.
- Mehan H., *Understanding inequality in schools: The contribution of interpretive studies*, in «Sociology of Education», 1992, vol. 65, n. 1, pp. 1-20.
- Milan S., *From social movements to cloud protesting: The evolution of collective identity. Information*, in «Communication & Society», 2015, vol. 18, n.8, pp. 887-900.
- Milohnić A., *Artivismo (con post-scriptum dell’Autore)*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2021, 2.
- Papacharissi Z., *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*, Oxford University Press, 2015.

- Parmar B., *Dissent Art in the Digital Age: Insights into the Culture of Activism on Instagram in India*, in «South Asia Multidisciplinary Academic Journal», 2023, (31).
- Poell T., van Dijck J., *Social Media and new protest movements*, in J. Burgess, A. Marwick, Thomas Poell (Eds), *Sage Handbook of Social Media*, Sage, London 2018, pp. 546-561.
- Prior N., *The rise of the new amateurs: Popular music, digital technology and the fate of cultural production*, in J. R. Hall, L. Grindstaff, M.-C. Lo (Eds.), *Handbook of cultural sociology*, Routledge, New York 2010, pp. 398-407.
- Roberge J., Seyfert R. (a cura di), *What Are Algorithmic Cultures?* in *Algorithmic cultures: essays on meaning, performance and new technologies*, Routledge, London e New York 2016, pp. 1-25.
- Salzbrunn M., *Researching activism through the event approach. Epistemological and methodological reflections about art and activism*, in «Conessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2021, n. 2, pp. 175-188.
- Sandoval C., Latorre G., *Chicana/o Activism: Judy Baca's Digital Work with Youth of Color*, in A. Everett (ed.), *Learning Race and Ethnicity: Youth and Digital Media*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008, pp. 81-108.
- Sansone V., Gemini L., D'Amico F. D., *L'attivismo. Forme, esperienze, pratiche e teorie. Introduzione*, in «Conessioni Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2021, n.2, pp. 17-33.
- Serafini P., *Performance action: The politics of art activism*, Routledge 2019
- Simard S., Perry D., Jones M. et al., *Net transfer of carbon between ectomycorrhizal tree species in the field*, in «Nature», 388 (1997), pp. 579-582.
- Srnicek N., *Platform capitalism*, John Wiley & Sons, 2017.
- Sousa S., *New forms of activism in relation to contemporary societies. Tuty Moreno Campos's soft activism*, in «Frontiers in Sociology», 2025, vol. 10, 1548970.
- Strandvad S. M., *Attached by the product: A socio-material direction in the sociology of art*, in «Cultural Sociology», 2012, vol. 6, n. 2, pp. 163-176.
- Striphas T., *Algorithmic Culture*, in «European Journal of Cultural Studies», 2015, 18, pp. 395-412
- Tota A.L., De Feo A., *Sociologia delle arti. Musei, memoria e performance digitali*, Carocci, Roma, 2020.
- Tota A.L., De Feo A., *'Arts as Agency'. The Potential of the Arts in Educational Settings* in «Scuola democratica», 2022, vol. 13, n. 2, pp. 225-237.

Tsing A. L., *Il fungo alla fine del mondo. La possibilità di vivere nelle rovine del capitalismo*, Keller editore, Rovereto 2021.

Trione V., *Attivismo: arte, politica, impegno* (Vol. 186), Einaudi, Torino 2022.

van Dijck J., Poell T., de Waal M., *The Platform Society. Public Values in a Connective World*, Oxford University Press, Oxford 2018 (trad. it. *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini, Milano 2019).

Warner M., *Soft activism: exploring pedagogic engagement in the 'clean-tech playground'*, in «re:think-a J. Creative Ethnography», 2021, 3, pp. 43–54.

Wohlleben P., *The Hidden Life of Trees. What They Feel, How They Communicate. A Discoveries from a Secret World*, Greystone Books, Vancouver 2015.

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

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Antonietta De Feo è professoressa associata di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Roma Tre, dove insegna Genere e media, Sociologia della comunicazione, Comunicazione pubblica e Metodologie delle scienze della Comunicazione. È attualmente componente del progetto PRIN 2022 TramigrArt e membro del consiglio scientifico dell'Associazione Italiana di Sociologia per la sezione Educazione. I suoi interessi si sono focalizzati negli anni su diversi campi di ricerca, tra cui le disuguaglianze sociali, l'impatto dell'innovazione digitale nel contesto scolastico, il ruolo dell'arte nei processi educativi e nel discorso pubblico sulle migrazioni forzate, le pratiche di attivismo nel contesto dei media digitali, le rappresentazioni mediatiche da un punto di vista di genere.

Antonietta De Feo is an Associate Professor of Sociology of Cultural and Communication Processes at Roma Tre University, where she teaches Gender and Media, Sociology of Communication, Public Communication, and Methodologies of Communication Studies. She is currently a member of the PRIN 2022 project TramigrArt and is a member of the Scientific Council of the Italian Sociological Association (Education Section). Over the years, her research interests have focused on several areas, including social inequalities, the impact of digital innovation in school contexts, the role of art in educational processes and in public discourse on forced migration, activist practices in the context of digital media, and media representations from a gender perspective.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

The Algorithm Made a Musical: Performing Ratatouille on TikTok's Virtual Stage

Ellenrose Firth

Sapienza Università di Roma

Stefania Parisi

Sapienza Università di Roma

Abstract

La crescente presenza di piattaforme algoritmiche nella vita quotidiana richiede una riconsiderazione di cosa significhi oggi essere creativi, e di come le audience entrino in contatto con prodotti creativi: *creators* professionali e amatoriali devono affrontare la sfida di intrattenere un pubblico potenzialmente illimitato, inserito in un feed infinito e curato algorithmicamente. Questo articolo prende in considerazione il caso di studio *Ratatouille: The Musical*, un progetto (principalmente) amatoriale nato su TikTok durante gli anni della pandemia, per indagare le logiche di produzione e circolazione di produzioni culturali all'interno di piattaforme basate sul principio della visibilità algoritmica. Attraverso questo esempio, si esplora il ruolo degli algoritmi di raccomandazione nella popolarizzazione del fenomeno e si indaga come le *algorithmically imagined audiences* (Jones, 2023) partecipino attivamente al suo sviluppo. Si ridefinisce, inoltre, il concetto di *liveness*, tradizionalmente legato alla performance teatrale, osservando la sua evoluzione in contesti digitali, asincroni e mediati dagli algoritmi. Collocando *Ratatouille: The Musical* all'interno di questi quadri concettuali, l'articolo evidenzia che TikTok non svolge una funzione di semplice distribuzione di contenuti, ma opera in quanto spazio di attivazione di inedite produzioni culturali e performance *networked*.

The increasing presence of algorithmic platforms within daily life calls for a reconfiguration of how people create, and how audiences engage with creativity: both professional and amateur creators must now navigate the challenge of performing for a potentially limitless audience embedded within an endless, algorithmically curated feed. This article examines *Ratatouille: The Musical*, a (mostly) crowd-sourced project born out of pandemic-fuelled boredom on TikTok, as a case study of cultural production on a platform structured by algorithmic visibility. We use this to understand the role that recommendation algorithms play in the popularisation of a given phenomenon, as well as how algorithmically imagined audiences (Jones, 2023) can participate in the development of a project. Moreover, we interrogate the concept of liveness, traditionally tied to co-present theatrical performance, to question how it might be redefined within digital, asynchronous, and algorithmically mediated contexts. By situating *Ratatouille: The Musical* within these intersecting frameworks, the article highlights how TikTok functions not merely as a platform for dissemination, but as a site of emergent, networked forms of performance and cultural production.

Parole chiave/Key Words

TikTok; performance; cultural production; liveness.

DOI: 10.54103/connessioni/30206

Introduction

The growing entanglement of algorithmic platforms with everyday cultural life demands a rethinking of how creative work is produced, circulated, and received. On platforms such as TikTok, creativity unfolds within an environment defined by algorithmic recommendation systems, where content is addressed not to a stable or clearly bounded public but to an indeterminate, potentially infinite audience encountered through an endlessly refreshed feed. Both professional and amateur creators are therefore compelled to anticipate and perform for audiences whose presence is inferred through metrics, trends, and algorithmic feedback rather than direct interaction. In this paper our focus is on *Ratatouille: The Musical*, a crowd-sourced musical production borne out of pandemic-fuelled boredom and free time.

We advance the central claim that TikTok functions not merely as an infrastructure for the circulation of cultural content, but as a socio-technical environment that actively shapes the conditions under which creative production, audience engagement, and performance take place. The musical is approached as a paradigmatic instance of vernacular creativity emerging within an ecosystem structured by algorithmic visibility and platform-specific affordances. Within TikTok's algorithmically curated environment, creative artefacts acquire recognition and coherence through recommendation systems that privilege replicability, modular formats, and iterative reuse. The development of the musical exemplifies how creative production unfolds through processes of imitation, remixing, and adaptation that are structurally embedded in the platform's technical architecture and cultural conventions, orienting both aesthetic choices and forms of coordination among dispersed actors.

As the musical takes form through these interactions, it also generates a distinctive experience of temporality: although content on TikTok is predominantly pre-recorded, the serial emergence of new contributions and their uneven distribution across personalised feeds sustain moments of shared anticipation and collective attention. Liveness is therefore approached not as synchronous co-presence, but as an effect of algorithmic circulation.

Taken together, these dynamics allow us to position TikTok as a space of activation rather than simple distribution, foregrounding the ambivalent interplay between technological affordances, regimes of visibility, and contemporary forms of cultural production. It is within this broader socio-cultural and theoretical framework that the following literature review situates the case under discussion.

Creativity vs Standardisation (long story short)

Considered from a sociocultural perspective, the evolution of the web over the past few decades has sparked a wide-ranging and complex debate on the nature of digital environments – both as distinct cultural fields and as spaces in which to trace the transformations affecting creativity and cultural production. Any concise reconstruction of this debate must begin with the broader reflections of Nancy Baym (2010), who, after extensive and in-depth qualitative research on online sociality, describes the web as an *ambivalent* space, a field of tension between opposing forces and, ultimately, a site of compromise between, on the one hand, the constraints imposed by technological codes and standards, and, on the other, the multiplicity of communicative practices promoted by users. This *cultural* reflection encompasses both the everyday practices of inhabiting the web, such as the experiences, perceptions, and the meanings that are attributed and shared, and the sphere that is most relevant to this article: the production and circulation of cultural content online.

Looking at the realm of creativity, the ambivalence of the web emerges as a persistent tension between homogenisation (and *imitation*) and differentiation; between innovation (and *experimentation*) and conformism; between individual and collective agency, that the web promises to enhance, and the structural conditions within which that agency is exercised. This tension becomes particularly clear when we turn to Lawrence Lessig's reflections (2008) on the forms of participation in cultural production enabled by digital technologies and fostered by the web. Lessig highlights how in order to understand users' cultural practices, they cannot be interpreted solely through the read/only mode, comparable to the "passive" consumption typically associated to broadcast media, but must also be viewed through the read/write model, grounded in the possibility of actively intervening in the production and circulation of content. Lessig argues that practices such as the remix/mash-up, which is based on the creative reworking of existing digital materials, have become central to online cultural production; their expansion has been driven both by the abundance of freely reusable content, resulting from the weak enforceability of copyright in the digital realm, and by the spread of accessible technologies that have significantly lowered barriers to participation. This condition, seemingly conducive to the free expression of users' creativity, long sustained the perception of the web as a space of potentially boundless experimentation and innovation in creative practices.

Yet, even in the largely unregulated early phase of the web's development, digital environments revealed intrinsic forms of control and governance, inscribed *by design* within their architectures and corresponding to the technical and infrastructural constraints that define the limits and possibilities of users' cultural and creative practices: at a deeper level, on the web, "code is law" (Lessig, 2006). In this sense, software might be seen – borrowing Simmel's metaphor – as a kind of "hidden king", an invisible yet ordering presence that structures online interaction while remaining largely imperceptible to ordinary users, from seemingly neutral mechanisms of access (such as authentication systems or login procedures) to the more sophisticated tools for producing texts, images and audiovisual content.

As social networking sites – and later social media – gain prominence amid a broader transition towards online spaces increasingly shaped by large private economic conglomerates, earlier representations of "cyberspace" as an open and free network gradually begin to fade. Within this context, Geert Lovink (2011) offers a critical reading of this transformation, arguing that the decline of HTML, brought about by the rise of templates, first in blogs and later in platforms like Facebook, marked a decisive turning point in the erosion of early web creativity. He maintains that creativity was progressively reduced to textual composition, producing homogenisation and limiting broader creative possibilities for most users. Building on this line of argument, it seems plausible to suggest that in a structurally ambivalent space such as the web – potentially open to artistic and creative experimentation, yet simultaneously dependent on fairly rigid communicative standards that enable broad publics to participate in shared processes of meaning-making – the tension between creativity and standardisation tends to be resolved in favour of conformity. Large audiences with limited technical or artistic competence can indeed contribute to content production, but only insofar as they relinquish the possibility of developing genuinely innovative or experimental forms of expression.

In this sense, Nieborg and Poell (2018) conceptualise the process of platformisation as "the penetration of economic, governmental, and infrastructural extensions of digital platforms into the web and app ecosystems, fundamentally affecting the operations of the cultural industries." This process reorganises the very foundations of cultural production and circulation, embedding creative practices within the infrastructural and algorithmic logics of platform providers. The authors ask whether reliance on these infrastructural services reshapes the modes and conditions of cultural production and circulation, locating creative

practices within platform logics, metrics, and governance. In this scenario, cultural commodities become *contingent*, “in the sense that they are malleable, modular in design, and informed by datafied user feedback, open to constant revision and recirculation,” reflecting the ongoing interplay between user data, algorithmic feedback, and creative (and collaborative, as we will see) adaptation. Platformisation thus reconfigures cultural production as unstable and dynamic, raising methodological and cultural challenges: cultural artefacts are no longer fixed, but continuously adjusted, distributed, and personalised according to time, location, user profile, and behaviour.

As proprietary digital platforms consolidate their role as gatekeepers and dominant infrastructures of the media ecosystem, *creators* – both professional and amateur – together with connected audiences, are compelled to negotiate spaces of visibility within environments where the production, circulation, and recognition of cultural materials are regulated by algorithmic logics, in turn shaped by specific business models. In this context, platforms can no longer be regarded merely as sites of dissemination or distribution of content, rather they function as cultural actors in their own right, actively shaping processes of production by orienting styles, prefiguring forms, and, to some extent, defining potential publics. Creativity within such environments thus appears constrained by regimes of visibility, technical standards, and performance metrics that determine what becomes visible and what remains marginal, what achieves success, and what is destined to invisibility.

Yet, as in any social context, even within such highly regulated digital infrastructures, it is possible to identify spontaneous forms of cultural production, often ephemeral and marginal, which thrive in the interstices of the algorithmic system, exploiting its logic to their advantage and deploying tactics of resistance (Bonini, Trerè, 2024, pp. 114 ff.). These tactics, whose contents may range from entertainment to the development of new aesthetics or to social and political activism, testify to the persistence of a diffused and adaptive creativity that does not directly oppose platformisation logics, but rather moves through and across them, continuously negotiating its own spaces of expression within an ecosystem deeply structured and governed by commercial imperatives. We will examine these practices and their - at times - unexpected effects through the analytical lens of performative practices on a *sui generis* platform such as TikTok.

Audiences' Performance on TikTok

In his introduction to *Performance Studies*, Richard Schechner highlights the polysemic nature of the term *performance*, observing that «In business, sports, and sex, “to perform” is to do something up to a standard – to succeed, to excel. In the arts, “to perform” is to put on a show, a play, a dance, a concert. In everyday life, “to perform” is to show off, to go to extremes, to underline an action for those who are watching. In the twenty-first century, people as never before live by means of performance» (2002, p. 22). The term *performance* appears regularly in studies on social media, both in market research, where it is associated with performativity and thus with the success or failure of content or creators as measured by platform metrics, and in the field of media studies and communicative practices of connected publics, which can be expressions of digital culture as well as shaped by interactions with media affordances.

Amongst the actions encompassed in the semantic field to which the concept of performance refers, Schechner identifies one that is particularly significant for framing everyday practices that are mediated by digital technologies: *showing doing*, which means displaying, bringing to the attention of someone who is observing, an audience, what one is doing. This communicative form recalls the performative dimension of ordinary actions related to one's role and identity, such as «dressing up for a party, interviewing for a job, experimenting with sexual orientations and gender roles, playing a life role such as mother or son, or a professional role such as doctor or teacher» (ibid., p. 42). On social media, such practices underpin the incessant flow of content produced by connected publics, offering a renewed interpretation of the classic account provided by Abercrombie and Longhurst concerning the experience and role of contemporary audiences within the Spectacle/Performance paradigm: «the qualities and experiences of being a member of an audience have begun to leak out from specific performance events which previously contained them, into the wider realms of everyday life. Being a member of an audience becomes a mundane event» (1998, pp. 36-7).

In the reconfiguration that spectacle and artistic performance have undergone in the transition from mass society to the network society, the protagonism of audiences emerges not only through the spectacularisation of everyday life but also through an active (and affective) engagement with artistic and cultural artefacts. These artefacts, as texts, are made available for users to appropriate and re-signify by digital platforms, through the mediation of specific affordances. It is also important to note that in these environments, users are not

alone in their interactions with cultural or artistic texts; as Lev Manovich observes in the context of software culture, «Instead of fixed documents [...] we now interact with dynamic software performance» (2013, p. 33, italics in the original): even non-human actors, in some measure, perform in a generative way. Extending this reflection to the specific context of a platform such as TikTok, where the algorithm plays a decisive role, it becomes possible to consider the content itself – whether created by professional creators or ordinary users – not as a stable entity, but as the outcome of processes that are produced and continuously reproduced in real time through interactions among creators, connected audiences, and algorithmic systems, constantly walking the line between creativity and imitation. In this sense, performing confirms its collective and relational nature: a relationship that involves both interactions among individuals and between individuals and algorithms. These broader considerations must be situated in relation to the specific vocation of a platform such as TikTok, enabled by its distinctive sociotechnical affordances, whose success is rooted in the intensification of the logics of imitation, datafication, and algorithmic personalisation.

An analysis of user experience on TikTok offers an up-to-date perspective on contemporary forms of creative production, as well as on emerging models of consumption and virality. Several studies (Zulli, Zulli, 2020; Bhandari, Bimo, 2020) highlight how its design tends to discourage the construction of stable and coherent identities, marginalising individual stories in favour of content produced through the replication of algorithmically generated trends (Darvin, 2022).

TikTok, to a certain extent, fosters anonymity and disincentivises sociability, giving more relevance to content (Abidin, 2020) than to the creation of networks. This distinctive feature, supported by specific affordances and useful for its business and monetisation model, makes the platform a privileged environment for entertainment rather than for the creation and maintenance of social connections; as stated by Guinaudeau and colleagues (2022),

TikTok represents the synthesis of three of the most powerful affordances in social media: the televisual medium that has always been the most broadly popular and powerful; algorithmic recommendation that structures the user's experience to a greater extent than any major social media platform to date; and a mobile-only interface designed to take advantage of a smartphone's user-facing camera.

Darvin (2022) also suggests that TikTok's distinctiveness lies in its *sound memes*, where sound operates as the anchoring mode for derivative video production. By privileging gestures and embodied performance over linguistic modes, *sound memes* facilitate global

circulation beyond language barriers, while simultaneously allowing creators to reinsert their embodied selves into local contexts, countering the decontextualising effects of imitation.

The relationship between users/creators and the specific affordances of the platform thus shape a new usage culture, in which identity and creativity are moulded by algorithmic expectations, and an ecosystem in which creativity is performative, adaptable, and continuously reconfigured (Mears, 2023). In this context, audiences recombine audiovisual materials originating from the cultural industries through memetic communicative styles and a renewed centrality of bodily performance, reworking their codes and functions and adapting them to the platform's vernacular creativity, understood *"as both an ideal and a heuristic device, to describe and illuminate creative practices that emerge from highly particular and non-elite social contexts and communicative conventions"* (Burgess, 2007). The drive towards visibility and virality, sustained by a particularly sophisticated algorithmic system, stimulates forms of engagement and participation – an effect that is especially evident when issues of public interest or culturally familiar content are mobilised. In this way, an environment designed to orient users' modes of production towards individualised practices and to privilege human–algorithm interactions, nevertheless lends itself to the activation of co-creative processes: in line with the notion of vernacular creativity as a widespread and non-elite practice, the collaborative cultures that develop around trends, sound memes and shared formats demonstrate that user participation is not exclusively confined to replication, but may constitute collective reworking processes capable of generating new meanings around already consolidated texts.

TikTok Presents...

To better understand the development of vernacular creativity within TikTok, as well as the opportunities to foster collaboration within an algorithmic platform, we choose to bring to the table the case of *Ratatouille: The Musical*. The show was developed in 2020 starting from a jingle created by Emily Jacobsen: from a TikTok video that was only a few seconds long it turned into a full musical production, through the work of composers, choreographers, theatre actors, and other TikTokers. In particular, composer Daniel Mertzluff wrote an arrangement which included full orchestration of the original jingle, which turned it into a Broadway number (Dickson, 2020).

The musical premiered on January 1st 2021, with ticket prices ranging from \$5 to \$100, and the money that was raised from the sale was donated to The Actors Fund, which was dedicated to helping actors during the pandemic (Wieringa, 2021). The show was preceded by a virtual red carpet¹, where actors and creators were interviewed and spoke about the project. The format likened it to a traditional concert performance or film premiere, showcasing the talent and creating anticipation for the actual show. The performance was later shown on TikTok, free to watch but with the opportunity to donate to the fund. The show that was streamed on the TodayTix website sold over 200.000 tickets, raising over \$1,5 million; the TikTok encore raised an extra \$500.000.

TikTok's identity has long been tied to diverse forms of creativity (Poell et al., 2021): be it because of lower access barriers, providing tools for creators to make their own videos within the platform, or a strong sense of authenticity associated with the content that is uploaded, audiences and creators alike have felt a pull towards the short-video platform when it comes to consuming, or creating, creative content. The platform's algorithmic feed, which works through datafication processes that connect users to their personalised content niche, allows for increasingly individualised – yet communal – experiences.

The iterative circulation of formats, motifs, and stylistic conventions on TikTok contributes to the emergence of distinct “sides” of the platform (Eriksson Krutrök, 2021), which Zulli and Zulli conceptualize as imitation publics: «networks [that] form through processes of imitation and replication, not interpersonal connections, expressions of sentiment, or lived experiences» (2020, p.2). Each imitation public develops its own conventions, including recognizable aesthetic features, recurrent thematic patterns, and established traditions. Within these niches, challenges, such as trend-based practices, including replicable dances, filter-driven templates, characteristic transitions, or creator-to-creator prompts, serve to consolidate group identity. Such challenges function as a primary means through which users attain visibility and cultural relevance during what Zulli and Zulli (2020, p. 11) describe as “live cultural moments.”

The concept of “live” on a platform such as TikTok can be of complex definition: although there are traditional live streams, which allow creators to share live content with their audiences and communicate with their fans directly, they are not what we refer to when talking about *live cultural moments*. We can define liveness as that feeling that

emerges when enjoying an event as a spectator and, in a sense, sharing its time and space (Gemini, Brilli, 2023), and, when looking at online social media events, expand its temporality beyond the *here and now* in order to adapt to the fast-paced nature of algorithmic environments. A live cultural moment can refer to any phenomenon that captures an audience's attention for a given period of time, and becomes significant amongst an identifiable group of people. According to Lupinacci (2021), a sense of liveness on social media emerges from the expectation that something noteworthy might suddenly appear on screen, and from the possibility that others, regardless of where they are, will encounter a similar disruption in their own personalised feeds.

...Ratatouille: The Musical

Viral content on TikTok normally has a very short half-life, rising and falling within days, sometimes hours. At times a video will strike a chord, and may inspire trends, duets, overall engagement, and be a setting stone for the creation of an imitation public. TikTok, as a platform, encourages the replication of content through its platform affordances: the possibility to use an existing audio, duet a video, or even respond to it, make it so that users can engage with videos and build upon them, at times expanding what is being said – or sung – in the original video. As TikTok is almost entirely algorithm-based, becoming part of an imitation public is a key part of the domestication process: given the nature of the platform, users' algorithmic identity (Cheney-Lippold, 2011) will be quickly tied to the content they engage with, and once they become a part of a TikTok side they will come into contact with any ongoing viral phenomenon.

Ratatouille the Musical's origin aligns with this platform dynamic: when Emily Jacobsen (@e_jaccs) posted her video singing «Remy the Ratatouille, the rat of all my dreams. I praise you my Ratatouille, may the world remember your name», she was creating a product which was similar to other videos she had posted, which all focused on different fictional characters. “Ode to Remy” gained widespread popularity when the popular TikTok creator Brittany Broski, originally known as Kombucha Girl, duetted a video which used the jingle, launching it into mainstream success. Users that became a part of the Ratatousical's imitation public

became the beating heart of the project, contributing to lyrics, choreography, arrangements in order to create a cohesive final product.

Videos were mostly grouped together by using the same hashtags and sounds, as well as through duets or stitches, creating an association that went beyond algorithmic categorisation and used platform affordances to ensure searchability. These practices can be defined as forms of vernacular creativity (Burgess, 2007; Zeng et al., 2021), as they are creative practices that “part of an elaborate memetic web, with references, shared sounds, and elaborate background knowledge needed to fully “get” the in-joke” (Kamela & Carpenter, 2023). The creation of content amounted to the decision to produce a full production, with Playbill (Fig.1), a magazine about theatre and Broadway, announcing in December 2020 that the musical would be getting a concert presentation, with the original content creators contributing to the full show.



Fig.1. Playbill magazine announcing the full musical production

The performance was edited by placing vertical clips into a horizontal screen (Fig.2); vertical short videos are not typically associated with theatre productions, as those would normally call for long-form horizontal videos, which allow for a more accurate representation of stages, as well as more space for performances, however this formatting choice made it so the original TikTok format could be maintained. Moreover, by showcasing the final product this way, the original platform vernacular was honoured, emphasising the key role it played in the development of the project.



Fig. 2. A screenshot from Ratatouille: The Musical

The actors that were involved used TikTok filters to clone themselves when performing choreography, and wore home-made costumes and makeup to play their parts. This is also in alignment with TikTok-style performativity, where props and accessories are usually sourced from the home, and characters are given one defining element in order to be identified (eg. Women are often played by men – or other women – with tea-towels on their head).

The (apparently) democratic nature of the algorithmic flow within the TikTok For You page entails the fact that all content that is posted has the potential to reach viral status, as long as users resonate with it. This is defined as eventfulness, meaning the potential for all content to reach “event” status through the media (Frosh, Pinchevski, 2018). Jacobsen’s Ode to Remy reached viral status not because of brilliant songwriting or clever editing: it simply fulfilled its potential for eventfulness by being used by the right person at the right time. The argument that can be made, however, is whether or not its fortune was given by algorithmic visibility - appearing on users’ For You page regardless of its quality - or the sheer luck of being the audio in a video duetted by a famous content creator. Although TikTok is allegedly more democratic than other content-based platforms, relying almost entirely on viewing information when choosing videos to promote – although there is more that could be said about this alleged dynamic – it is also true that trends are often launched by users with an established platform. Taking a further step back, in favour of the argument that it is through algorithmic visibility that some phenomena reach mainstream success, it has to be stressed that Brittany Broski achieved fame on the platform through one video that achieved viral status a year prior.

The affective reaction within the imitation public that was built around this video was such that, following the boost given by Broski's duet, it became a viral sensation, specially within its niche. Algorithmic platforms such as TikTok propose content not based on the moment in which it is posted, rather on what aligns with users' datafied profiles, as well as what is gaining traction in that moment: what matters is that videos, or sounds, appear *fresh*, and capture viewers' attention (Lupinacci, 2021). This contributes to generating a sense of liveness within a platform that thrives on pre-recorded content.

It is important to highlight how even with phenomena such as the *Ratatousical*, which broke out of the TikTok bubble into more mainstream platforms, the imagined audience (Jones, 2023) always refers to one of the aforementioned *sides* of TikTok: the inner workings of an algorithmic platform make it so that even cultural phenomena - which may have wide-spread appeal - will be datafied and shared with an algorithmic public that is believed to be interested in elements of the final product (eg. "Musicals", "Ratatouille", "Disney", "animation"). This does not greatly differ from ordinary cultural products: they are always created with a target audience in mind, and a given target audience will learn to expect a certain kind of product. When content is algorithmically delivered the process changes: although, as we have said, there is an imagined audience, content creators never truly know the audience that their videos will reach; at the same time, users on TikTok cannot predict exactly what content they will be shown. Although they may feel a sense of belonging towards their *side* of TikTok, and may enact strategies to ensure they do not leave it (Parisi, Firth, 2024), they do not know what new suggestion the platform may have, and what elements of their algorithmic identity will be taken into account when exposing them to new content.

The magic behind the *Ratatousical* phenomenon comes from the organic nature of the content that was created: the idea that a final product would someday be monetised was not contemplated, and therefore, by using a platform like TikTok, ordinary users were allowed entry within a production process usually reserved to paid professionals. This can be problematised when looking at the production of content, and subsequent monetisation of what was being shared: the co-creation of the *Ratatousical* can be seen as a form of audience labour (Fuchs, 2010), where audience members actively participated – for free – in the creation of a final product that was then monetised. In the case of the *Ratatousical* the ticket sales did not benefit private individuals, rather contributed to a fund with a hefty dona-

tion, and it is important to highlight that original creators were looped into every part of the development of the concert event, as well as being given ownership of their original songs and a small nominal fee (Evans, 2021). The creative endeavour contributed to bringing value to TikTok, as well as showcasing the talent of many creators. The fact that the project greatly contributed to a charity aimed partially at the people involved in it gave a clear example of ways in which forms of alternative media can provide support to communities. At the same time, the reputational value the project brought to TikTok through ordinary users' contributions amplifies the interpretation of the phenomenon as audience labour.

By creating an algorithmic public that resonated with the type of content that was being produced, the platform contributed to the creative development of the project, providing fertile ground for grassroots production. Moreover, as the project evolved, users were being exposed to every update, participating in what can be defined as a smaller scale media event (Jerslev, 2022): the project gained such relevance that it interrupted users' daily scrolling, with new musical numbers being posted – and consequently appearing in people's feeds – in unplanned moments. As the project gained momentum it also generated a sense of liveness amongst viewers who were following its development or directly participating to it. The final performance, although not performed live from a theatre in front of an audience, had a set time, allowing spectators to watch the show together. In this way the sense of liveness, typically associated with live theatre performances, could be preserved, albeit slightly redefined.

Musicals and Beyond: Performance in Algorithmic Platforms

The *Ratatouiseal* is not the only example of a TikTok musical: Mertzluft, the composer, had already participated in a musical trend with the Grocery Store musical, and after *Ratatouille's* success he moved on to work on an original musical titled *For You, Paige*, commissioned by TikTok. The project was built by encouraging TikTok users to upload their original songs, and those that were chosen were credited, with the creators being adequately compensated. The musical was broadcast live on TikTok from a theatre in New York exclusively for TikTok, and was hosted by Andy Cohen. This entailed that although the performance happened on a theatre stage it was shot vertically in order to match the app's interface. The show never reached *Ratatouille's* success, however it was a valid attempt at using the platform's affordances to share – and gather – new ideas.

Another important case-study is the development of The Unofficial Bridgerton Musical, a project that, once again, tried to ride the wave of the *Ratatousical*: in early 2021 Abigail Barlow posted a song captioned “What if Bridgerton was a musical?”. The song gained success, and the creator teamed up with a composer, Emily Bear, to produce a full-length album. The writing and recording sessions were live-streamed on Instagram (Curran, 2021), allowing fans and followers to participate in the creative process, and associating the project to a traditional experience of liveness. In the case of the Bridgerton musical, then, audience participation was not through native platform affordances, rather through a more traditional communication medium. Nonetheless, the project gained mainstream success, even winning a Grammy Award for Best Musical Theatre Album. As in the case of *Ratatouille: The Musical*, during the development of The Unofficial Bridgerton Musical Netflix took a step back and did not claim copyright; they did, however, start a lawsuit when Bear and Barlow started live performances, claiming there were already ongoing objections to the project.

Although the Bridgerton musical was also a case of remixed content, its more traditional development allowed for a different reception: the liveness viewers experienced was tied to actual live streams, rather than a collective feeling of togetherness generated by viral content, and its accolades were amongst those traditionally given to more mainstream productions. While being an excellent example of TikTok working as a starting point for the development of a new project, it was not able to carry forward the momentum garnered by the *Ratatousical*. The originality of the project, its *authentic* feel, the organic nature of its development, are some of the key motives as to why it had such resonance with the public. Moreover, the liveness it generated was not limited to periods of actual live streaming, rather was attached to an extended time-frame: if we read the creation of the *Ratatousical* as a form of media event (Dayan, Katz, 1994; Couldry, Hepp, 2010), in that it interrupted the normal content flow on TikTok bringing focus to an ongoing musical project, we can see how *being there* as it came together may have accentuated a feeling of togetherness.

Building the musical not through explicit requests (live stream prompts), but rather through casual exposure to other parts of a show that is coming together allowed the *Ratatousical* to snowball into the phenomenon it became. For those who remained simple spectators, witnessing its development over time contributed to the sense of belonging they felt towards *their* side of TikTok. The idea that everyone could be a part of the same in-joke was

essential in solidifying the Ratatousical community: who was creating could be certain that there would be someone watching, and those who were watching were eager to find out what the final product would be. The liveness that was experienced by the public, then, went beyond clearly identifiable temporalities, however – through algorithmic suggestions – maintained the feeling of sharing a performance's time (the length of each video, over several months) and space (the For You page).

Conclusion

The platform fully encapsulates the ambivalence between cultural production and technological affordances, as well as the tension between industry and creativity: creating musicals on TikTok allows lower entry barriers for people who want to be involved in creating musical theatre. Democratising the creation process allows anyone to work on the project, and showing the final result live on TikTok makes it accessible to a larger audience, who may not have the means to pay Broadway prices. While these premises may be noble, the reality appears to be that on digital platforms such as TikTok, dominated by algorithmic logic and continuous flows of new content, what appeals the most to publics is authenticity: producing a musical by crowdsourcing material on the platform will appeal to a small(er) TikTok side than a viral phenomenon that uses as source material one of the most popular Disney films of the last twenty years.

As Lessig (2008) points out, remixes and mash-ups are central to online cultural production, as they allow vaster audiences to resonate with content; moreover, they encourage amateur production of content, guided by the desire to participate in a phenomenon, rather than profit from it. The emerging dichotomy, then, is between performances *using* digital spaces such as TikTok to emerge, and performances *emerging* from digital spaces. A product that is native to TikTok, such as *Ratatouille: The Musical*, will carry with it elements of the platform's vernacular that will make it recognisable to users of the app; this can strengthen the perception of the project's constructed authenticity (Poell, Nieborg, Duffy, 2022) and of the participating creators' genuine intentions. The apparent absence of economic motives behind the production of the musical made it so that relying on platform logics (filters, memes) to create was not deemed *cringe*, such as in the case of *For You, Paige*, but rather a way to utilise platform affordances to find new ways to be creative.

Grassroots content, which in the case of TikTok goes beyond the distinction between amateur and professional, has, time and time again, suffered as a consequence of algorithmic logics and the standardisation of content driven by datafication. An (apparently) democratic platform such as TikTok, then, allows creative projects to flourish, giving equal chance to all creators to find an audience. Although the platform is not centred around communities, but rather prefers to keep the association between users intangible, there is a sense of mere belonging (Walton et al., 2012) that is developed amongst viewers, defined as “minimal, even chance, trivial, or potential, social connection with unfamiliar others”. This, much like it would in a real-life production company, can foster creativity and allow for the development of projects that might have been impossible to imagine, until now.

¹ Available to watch at https://www.youtube.com/watch?v=Kfo1BfxX_Zk

References

- Abercrombie N., Longhurst N., *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*, Sage, London 1998.
- Abidin C., *Visibility Labour: Engaging With Influencers' Fashion Brands and #OOTD Advertorial Campaigns on Instagram*, in «Media International Australia», vol. 161, 2016, pp. 86-100.
- Baym N., *Personal Connections in the Digital Age*, Polity Press, Cambridge 2010.
- Bhandari A., Bimo S., *Why's Everyone on TikTok Now? The Algorithmized Self and the Future of Self-Making on Social Media*, in «Social Media + Society», vol. 8, 2022.
- Bonini T., Treré E., *Algorithms of Resistance: The Everyday Fight against Platform Power*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2024.
- Burgess, J. E., *Vernacular creativity and new media*, Doctoral dissertation, Queensland University of Technology 2007
<https://creativitymachine.net/downloads/publications/JeanBurgessAoIR2006.pdf>.
- Cheney-Lippold J., *A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control*, in «Theory, Culture & Society», vol. 28, 2011, pp. 164-181.

- Couldry N., Hepp A., Krotz F. (a cura di), *Media Events in a Global Age*, Routledge, London–New York, 2010.
- Curran N., *Bridgerton the Musical: Does the Fate of the Stage Lie in the Hands of TikTok?*, in «Varsity», 2 aprile 2021, <https://www.varsity.co.uk/theatre/21086>.
- Darvin R., *Design, Resistance and the Performance of Identity on TikTok*, in «Discourse, Context & Media», vol. 46, 2022, pp. 1-11.
- Dayan D., Katz E., *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Harvard University Press, Cambridge–Massachusetts 1994.
- Dickson EJ., *An Oral History of 'Ratatouille: The Musical'*, in «Rolling Stone», 18 novembre 2020, <https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/ratatouille-tiktok-musical-oral-history-1091547/>.
- Eriksson Krutrök M., *Algorithmic Closeness in Mourning: Vernaculars of the Hashtag #grief on TikTok*, in «Social Media + Society», vol. 7, 2021.
- Evans G., *'Ratatouille: The TikTok Musical': How Broadway Cooked Up The Perfect Appetizer For A New Year That Can't Start Soon Enough*, in «Deadline», 1 gennaio 2021, <https://deadline.com/2021/01/ratatouille-tiktok-musical-benefit-disney-seaview-emily-jacobsen-tituss-burgess-actors-fund-1234663746/>
- Frosh P., Pinchevski A., *Media and Events after Media Events*, in «Media, Culture & Society», vol. 40, 2018, pp. 135-138.
- Fuchs C., *Labor in Informational Capitalism and on the Internet*, in «The Information Society», vol. 26, 2010, pp. 179-196.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano 2023.
- Guinaudeau B., Munger K., Votta F., *Fifteen Seconds of Fame: TikTok and the Supply Side of Social Video*, in «Computational Communication Research», vol. 4, 2022, pp. 463-485.
- Jerslev A., *Contemporary Ceremonial Media Events – Time and Temporalities of Liveness*, in «Nordic Journal of Media Studies», vol. 4, 2022, pp. 19-36.
- Jones C., *How to Train Your Algorithm: The Struggle for Public Control over Private Audience Commodities on TikTok*, in «Media, Culture & Society», vol. 45, 2023, pp. 1192-1209.
- Kamela M., Carpenter B., *We Should Talk About Bruno: Discourse on TikTok as a Model for Scholarly Conversation*, in «Current Studies in Librarianship», vol. 34, 2023, p. 5.
- Lessig L., *Code Version 2.0*, Basic Books, New York 2006.

Lessig L., *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Penguin, New York 2008.

Lupinacci L., “Absentmindedly Scrolling Through Nothing”: Liveness and Compulsory Continuous Connectedness in Social Media, in «Media, Culture & Society», vol. 43, 2021, pp. 273-290.

Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York 2013.

Nieborg D. B., Poell T., *The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity*, in «New Media & Society», vol. 20, 2018, pp. 4275-4292.

Parisi S., Firth E., «Il magico mondo dell’algoritmo.» *Immaginario, percezione e interazione degli utenti di TikTok con l’algoritmo di piattaforma*, in «Sociologia della Comunicazione», n. 66, 2023, pp. 60-76.

Poell T., Nieborg D. B., Duffy B. E., *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2022.

Schechner R., *Performance Studies. An Introduction*, Routledge, London–New York 2002.

Walton G. M., Cohen G. L., Cwir D., Spencer S. J., *Mere Belonging: The Power of Social Connections*, in «Journal of Personality and Social Psychology», vol. 102, 2012, pp. 513-532.

Wieringa E., *Ratatousical: What the TikTok Musical Says About Society*, in «diggitt magazine», 26 aprile 2021, https://www.diggittmagazine.com/papers/ratatousical-tiktok-musical?utm_source=chatgpt.com.

Zeng J., Schäfer M. S., Allgaier J., *Reposting “Till Albert Einstein Is TikTok Famous”: The Memetic Construction of Science on TikTok*, in «International Journal of Communication», vol. 15, 2021, pp. 3216-3247.

Zulli D., Zulli D. J., *Extending the Internet Meme: Conceptualizing Technological Mimesis and Imitation Publics on the TikTok Platform*, in «New Media & Society», vol. 24, 2022, pp. 1872-1890.

Biografia dell’autore-autrice/ Author’s biography

Ellenrose Firth (PhD, Sapienza Università di Roma) è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale a Sapienza Università di Roma. I suoi interessi di ricerca si collocano all’intersezione tra l’evoluzione del medium televisivo e le piattaforme di media sharing, l’impatto che i sistemi di raccomandazione hanno sulle esperienze di fruizione e sull’agency degli utenti, e gli effetti che le piattaforme di social media esercitano sulle pratiche turistiche.

Ellenrose Firth (PhD, Sapienza University of Rome) is a post-doctoral fellow in the Department of Communication and Social Research at Sapienza University of Rome. Her research interests are at the intersection between the evolution of television and social media platforms, the impact recommendation systems have on user experience and user agency, and the effect digital media platforms have on tourist practices.

Stefania Parisi è Professoressa ordinaria in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso la Sapienza Università di Roma, dove insegna "Digital media studies" e "Sociologia dei media digitali – Laboratorio su Genere e Media activism". È componente del Collegio di Dottorato in Comunicazione, Ricerca sociale e Marketing e coordina l'unità di ricerca Spazio urbano, creatività e media. I suoi studi riguardano le trasformazioni socioculturali legate alla diffusione di tecnologie e piattaforme digitali; il rapporto tra media e città; le dinamiche di potere e resistenza che strutturano l'esperienza online, anche in prospettiva femminista. Le ricerche più recenti si concentrano sull'interazione utente/algoritmo e sulla mediazione digitale nell'esperienza turistica urbana.

Stefania Parisi is Full Professor of Sociology of Cultural and Communicative Processes at Sapienza University of Rome, where she teaches *Digital Media Studies* and *Sociology of Digital Media – Gender and Media Activism Lab*. She is a member of the Doctoral Board in Communication, Social Research and Marketing and coordinates the research unit *Urban Space, Creativity and Media*. Her research addresses the sociocultural transformations associated with the diffusion of digital technologies and platforms; the relationship between media and the city; and the dynamics of power and resistance that structure online experience, including from a feminist perspective. Her most recent research focuses on user–algorithm interaction and digital mediation in urban tourism experiences.

Double-blind peer-reviewed article

Memoria e decolonizzazione algoritmica. Le soggettività postume nell'attivismo di Stephanie Dinkins

Claudia Cantale

Università degli studi di Catania

Guido Anselmi

Università degli studi di Catania

Irene Di Mauro

Università degli studi di Catania

Abstract

Il contributo analizza la memoria come pratica di resistenza all'interno del capitalismo delle piattaforme, dove la produzione e l'archiviazione dei dati diventano strumenti di controllo e disuguaglianza epistemica. Nella prima parte, il saggio esplora come l'intelligenza artificiale, lungi dall'essere neutrale, rifletta e amplifichi le strutture di potere del capitalismo cognitivo, producendo forme di colonizzazione algoritmica (Noble, 2018; Crawford, 2021). In questa prospettiva, la memoria non è più un deposito neutro, ma un campo di lotta simbolica: la sua decolonizzazione implica il ripensamento dei data set, delle gerarchie di conoscenza e delle narrazioni che essi incorporano. La seconda parte è dedicata al lavoro dell'artista afroamericana Stephanie Dinkins, che attraverso progetti come *Not the Only One* utilizza l'intelligenza artificiale per restituire voce e memoria alle comunità afrodiscendenti. La sua pratica attivista costruisce contro-archivi per dare vita a soggettività sintetiche postume dotate di agentività, proponendo un uso situato e affettivo dei dati come forma di *digital memory activism*. Dinkins pratica processi di riappropriazione della tecnologia per sovvertire le logiche estrattive dei sistemi algoritmici e per generare un immaginario decolonizzato dell'intelligenza artificiale.

This paper examines memory as a practice of resistance within platform capitalism, where the production and storage of data function as instruments of control and epistemic inequality. The first section explores how artificial intelligence, far from being neutral, reflects and amplifies the power structures of cognitive capitalism, producing new forms of algorithmic colonization (Birhane, 2020; Crawford, 2021). In this perspective, memory is no longer a neutral repository but a field of symbolic struggle: its decolonization requires rethinking datasets, hierarchies of knowledge, and the narratives they encode. The second section focuses on the work of African American artist Stephanie Dinkins, who, through projects such as *Not the Only One*, employs artificial intelligence to restore voice and memory to Afro-descendant communities. Her activist practice builds counter-archives that give rise to algorithmic posthumous subjectivities endowed with agency, proposing a situated and affective use of data as a form of digital memory activism. Dinkins demonstrates how technology can be reclaimed to subvert the extractive logics of algorithmic systems and to generate a decolonial imaginary of artificial intelligence.

Parole chiave/Key Words

Capitalismo delle piattaforme; GenAI; memoria; decolonizzazione digitale.

Platform capitalism; GenAI; memory activism; digital decolonization.

DOI: 10.54103/connessioni/30094

Introduzione

La diffusione su larga scala delle tecnologie LLM (*large language models*) per la produzione di immagini, testo, video e musica pone legittime questioni su quali conseguenze possano esserci in termini di costruzione dell'immaginazione e dell'immaginario collettivo, inteso come memorie condivise¹, e sul ruolo degli e delle artiste, designer, e autrici. I media mainstream usano la tematizzazione barthesiana (1967) della morte dell'autore talvolta enfatizzando l'incubo della sostituzione della macchina alle persone, talvolta per descrivere le qualità di democratizzazione delle tecniche di produzione sintetiche prima riservate a esperti e *digital artists*. L'eccesso narrativo che caratterizza entrambe le posizioni ricorda le tradizionali contrapposizioni tra apocalittici ed integrati ed è dovuto alla penetrazione del *prompting* come pratica culturale (Manovich, Arielli, 2024).

La sovrabbondanza di prodotti culturali "sintetici" consente di osservare l'intelligenza artificiale generativa (GenAI), basata su algoritmi di deep learning per creare oggetti originali, seguendo direttrici diverse senza necessariamente assumere posizioni tecno-ottimiste né apocalittiche: si tratta di una tecnologia perfettamente convergente (Jenkins, 2014) che – in quanto tale – eredita controversie peculiari delle innovazioni tecnologiche, come ad esempio la monumentalità della proprietà intellettuale e creativa e il diritto all'uso e al possesso di un'immagine (Lessig, 2005; Doctorow, 2009). Una prospettiva di lavoro interessante, in questo senso, intende il rapporto tra GenAI e le produzioni culturali in senso biologico (Manovich, 2017), come ontologicamente integrate in una nuova biocenosi. Secondo Elena Esposito gli algoritmi si comportano come dei partner comunicativi, incapaci di comprendere il mondo come noi lo intendiamo, ma con elevate competenze in termini di rielaborazioni delle informazioni e dunque capaci di fornirci direzioni imprevedibili e inedite per conoscere la realtà sociale. La metafora della comunicazione artificiale consente di evidenziare come la conversazione tra umano e macchina emerga da un intreccio fra l'interazione situata e i repertori discorsivi sedimentati nei database, i quali incorporano oltre vent'anni di pratiche di consumo e produzione tipiche del web sociale e partecipativo. In quanto processo comunicativo, tale conversazione si configura come uno spazio dialogico attraversato da opposizioni, negoziazioni e dinamiche di riparazione. In questo senso l'interazione artificiale si configura come uno strumento epistemologico di riflessività sintetica poiché da una parte riflette

i pregiudizi incorporati dalle GenAI e dall'altra l'interpretazione e l'interazione delle persone su quel riflesso, quell'output (Pilati et al., 2025).

Per Manovich (2022) agiscono come una mente doppia, composti di intelligenza umana e ragionamento algoritmico, hanno quindi una coscienza culturale capace di interpretare, archiviare e rielaborare la memoria visiva. Come ambienti di conversazione digitale, le GenAI non sono quindi solo simulatori, ma archivi culturali che producono nuovi artefatti culturali² anche dotati di estetiche inedite (Manovich, 2023). In questa direzione le opere generative non citano direttamente il passato, ma ne estraggono pattern, relazioni e strutture. Chi ha il diritto di possedere i dati, le immagini, i prodotti delle GenAI? Di chi sono i fantasmi che popolano le conversazioni artificiali su cui stiamo costruendo la memoria del presente? La memoria è strumento di colonizzazione e terreno di riappropriazione.

I medesimi interrogativi animano parte della ricerca artistica dell'AI-Art, come evoluzione e continuità della *new media art* e della *digital art*³, il cui palinsesto di storie di artisti fornisce un repertorio interessante di casi studio sull'uso sociale degli algoritmi e sulle pratiche di attivismo, quale reazione alla spinta neoliberista delle piattaforme che marginalizzano, silenziano e razzializzano le memorie di gruppi sociali considerati periferici⁴. La crisi "attivismo", non a caso, evidenzia la sperimentazione dei linguaggi dell'arte e l'impegno politico dell'attivismo come rifiuto della de-responsabilizzazione e dell'estetizzazione delle pratiche dell'artista, concentrato sul ruolo di media, comunicazione e tecnologia. Le piattaforme divengono sia uno strumento di creazione, che di osservazione critica e dialettica di sé stessi e del proprio pubblico immaginato (Gemini et al., 2021; Gemini, Monteverdi, 2022). In che misura le forme di resistenza algoritmica e di *memory activism* dagli ai-attivisti costituiscono una risposta critica al capitalismo delle piattaforme? Tra le svariate pratiche artistiche coeve che affrontano criticamente il tema, il lavoro di Stephanie Dinkins è stato scelto come caso di studio per la sua capacità di rendere osservabili, in modo concreto, i processi attraverso cui la memoria digitale viene costruita e trasmessa. Le sue opere si concentrano infatti sulla composizione dei dataset e sulle modalità di inclusione ed esclusione che connotano tale processo, impiegando metodologie partecipative per coinvolgere direttamente le comunità BIPOC. Il suo lavoro si configura come una pratica organicamente rivolta alla riflessione sui dati e sul loro intervento nei processi di costruzione della memoria digitale, le cui asimmetrie vengono interrogate e parzialmente rimodulate attraverso pratiche artistiche situate.

Il contributo dell'artista Stephanie Dinkins ci consente una riflessione teorica, che converge nei *memory* e negli *activism studies* (Halbwachs, 1950; Gutman, 2017; Nicolosi, 2022), sui meccanismi discriminatori e colonizzatori del capitalismo delle piattaforme (Srnicek, 2017), a cui l'artista risponde con una contro-narrazione, attraverso il dialogo con soggettività sintetiche postume, da cui emerge una riflessione sul ruolo agentivo che le tecnologie digitali e GenAI nella ri-significazione di concetti come immortalità, eternalizzazione, dialogo con l'aldilà nella costruzione e dunque mantenimento delle memorie collettive in una prospettiva decoloniale.

Il contributo si presenta composto da una sezione teorica che argomenta tre questioni relative al capitalismo delle piattaforme, la memoria come attivismo e le soggettività postume; ed una sezione dedicata al caso di studio, Stephanie Dinkins.

Platform Capitalism e colonialismo sintetico

Le piattaforme digitali costituiscono oggi una parte essenziale dell'ossatura del capitalismo contemporaneo. Esse rappresentano uno sforzo sistematico di produrre una forma di capitalismo monopolistico (Peck, Phillips, 2020), in cui la cattura e la valorizzazione dei dati definiscono i nuovi confini del monopolio e fungono da *real estate* immateriale capace di generare rendita (Srnicek, 2017; Burkhardt, Rieder, 2024). Il loro funzionamento disciplina la modalità stessa con cui vengono prodotte e organizzate le informazioni, come ha mostrato Zuboff (2019), determinando in ultima analisi le forme concrete attraverso cui si esercita il potere monopolistico.

È tuttavia possibile distinguere tra piattaforme digitali non generative, come i social network, e piattaforme basate su intelligenza artificiale generativa, come ChatGPT, Gemini e DALL-E. Tale distinzione è al tempo stesso metodologica e pratica. Le differenze principali riguardano la trasparenza algoritmica e l'oggetto della valorizzazione. Le piattaforme tradizionali impiegano algoritmi e *affordances* che, pur opachi per l'utente, restano in parte accessibili ai ricercatori e pienamente trasparenti ai proprietari. Proprio a partire da tali *affordances* si è potuto sviluppare il progetto epistemologico dei *digital methods* (Rogers, 2009; Venturini, Rogers, 2025) e, più in generale, buona parte della scienza sociale computazionale (Salganik, 2017; Tornberg, Uitermark, 2021; Anselmi, 2024), che ha costruito le proprie metodologie sull'osservazione e l'analisi dei dati e delle interazioni rese disponibili dalle infrastrutture digitali. Le piattaforme di intelligenza artificiale generativa, al contrario, si fondano su

modelli opachi sia per gli studiosi esterni sia, in parte, per gli stessi sviluppatori, introducendo una nuova forma di opacità strutturale (Avnoon, Eyal, 2025).

Sul piano della valorizzazione, le piattaforme tradizionali operano recintando porzioni specifiche dell'esperienza umana, come la mobilità o l'ospitalità, al fine di estrarre valore economico e consolidare posizioni monopolistiche. Come osserva Sadowski (2020), riprendendo Langley e Leyshon (2017), la funzione delle piattaforme tradizionali (es. Social e piattaforme di intermediazione commerciale) è analoga a quella della proprietà fondiaria, nella misura in cui entrambe mediano la produzione e la circolazione del valore, esercitando poteri di accesso e di estrazione che le collocano nella posizione di veri e propri rentiers del capitalismo di piattaforma (Srnicek, 2017).

Le piattaforme di intelligenza artificiale generativa perseguono un obiettivo analogo, ma agiscono a un livello più profondo, intervenendo sulle forme elementari della creatività umana, come la produzione di testi, immagini e linguaggio, quelle capacità che Fumagalli e colleghi (2018) ed Arvidsson (2020) definiscono come *general intellect* recuperando la definizione da Marx (1858) e Tronti (1966). In tal modo, il processo di messa a valore non riguarda più soltanto le pratiche sociali, ma le capacità cognitive e simboliche stesse. Possiamo considerare questo processo come una forma di accumulazione per spoliazione (Harvey, 2012), o di nuova accumulazione originaria, in cui vengono privatizzate e messe a valore risorse simboliche e creative diffuse, precedentemente non mercificate, nella ricostruzione che fa Arvidsson «the capitalist commons (nel nostro caso il funzionamento dell'economia di piattaforma NdA) derive from the creation of genuinely capitalist life-forms (il general intellect NdA). These lived capitalist commons result from the re-mediation of productive and social relations put in motion by their subsumption under the logic of capitalist accumulation» (2020, p. 14).

Già le piattaforme tradizionali trattano il tempo di lavoro (Fuchs 2015), il tempo dedicato al *prosuming* (Toffler, 1980) o quello speso nel consumo di contenuti (Greene, Joseph, D. 2015) come una risorsa critica da valorizzare attraverso i mercati dei dati e dell'attenzione. Tuttavia, le piattaforme di intelligenza artificiale generativa spingono oltre questo processo: ciò che esse intermediano non è più soltanto il tempo o l'attività degli utenti, ma la possibilità stessa di produrre ed esprimere contenuti in maniera più o meno creativa. In questo senso, esse non si limitano a catturare valore dalle interazioni sociali, ma si collocano a monte re-intermediando lo strumento stesso del linguaggio.

Numerosi studi hanno ormai dimostrato la capacità delle piattaforme di attingere e riprodurre stereotipi di genere, etnici e culturali (Wan et al., 2023; Ashwin et al., 2025). Ciò deriva da una duplice dinamica: da un lato, la disponibilità asimmetrica dei dati, con dataset di addestramento fortemente anglocentrici (Dokic et al., 2025), e dall'altro la riproduzione dei regimi di giustificazione propri dei loro creatori, che incorporano gerarchie di genere e razziali. Le piattaforme tendono a smussare le forme più estreme di bias attraverso meccanismi di autocontrollo interni, ma senza mai metterne realmente in discussione la struttura sottostante.

In questa prospettiva, si potrebbe sostenere che le piattaforme incarnino una forma di sfruttamento dei *commons* tramite riappropriazione del *general intellect*, attraverso il lavoro di *prosumption*. Tuttavia, risulta più interessante non tanto stabilire se esse lo siano in senso stretto, quanto analizzare come e dove esercitino tale potere. Rispetto alle piattaforme tradizionali, quelle basate su intelligenza artificiale generativa si caratterizzano per un'azione ad alta risoluzione, penetrando nelle dimensioni più intime e quotidiane dell'esperienza. Esse realizzano così una forma di colonialismo interiore, in cui la risorsa messa a valore non è più soltanto il tempo o l'attenzione, ma le forme elementari della vita e della creatività umana.

Memoria come attivismo

Il mito della memoria è necessario per poter giustificare, definire e supportare le rappresentazioni sociali (Nicolosi, 2022). Maurice Halbwachs (1950) scrive della memoria come "fatto sociale". Secondo il materialismo halbwachsiano, la memoria collettiva è situata in luoghi e oggetti che divengono depositari di significati, segni e simboli riconosciuti dai gruppi sociali. Le cose sono, cioè, agenti e mediatori della nostra stessa memoria.

Nel caso degli algoritmi, questa memoria - fatta di memorie autobiografiche e collettive - è sì situata nel codice, divenendone la cultura di cui sono nutriti e di cui bias ne sono la manifestazione (Esposito, 2022). L'*habitus*, che rende le macchine socializzate (Airoldi, 2024), fornisce loro non solo capacità mnemoniche straordinarie⁵, ma anche il potere di influenzare le nostre scelte, il nostro immaginario e dunque le nostre rappresentazioni.

Da questo punto di vista la memoria può essere intesa come performativa (Alexander, 2020) spostando l'accento sulle persone che la compiono e enfatizzano la mediazione simbolica e culturale sugli oggetti che sono investiti dalla immaginazione umana. Le performance costituiscono l'ingranaggio principale dei processi di costruzione identitaria. Il successo di

una performance narrativa nel generare memoria condivisa è dovuto dalle capacità degli attori sociali di produrre un discorso efficace, di un set di narrazioni capaci di rappresentare gli eventi con forza simbolica e di produrre significati in cui possano avvenire processi di identificazione. Le performance, secondo Alexander, attivano e giocano sul significato degli oggetti e dei luoghi, riconfigurando anche i loro significati grazie ai racconti dei gruppi portatori. In questo senso la memoria è intesa come capace di modellare il futuro, può anche divenire uno strumento dell'attivismo (Fridman, 2015; Gutman, 2017). Il nesso memoria-attivismo pone l'accento sulla creazione di una coscienza civica necessaria a re-significare il passato e a decolonizzare la memoria - anche quella depositata negli oggetti e negli spazi digitali.

Non si tratta solo di condividere racconti commemorativi a partire da attori mnemonici, ma di una *performance* della memoria agita come strumento politico: «dimenticare del tutto il passato» (Esposito, 2022, p. 169), cancellare i ricordi di internet e ricostruire il suo archivio, per fornire maggiore fantasia ed esporre al nuovo gli interlocutori sintetici. È il caso, ad esempio, di Ameera Kawash, *AI artist* di origine iracheno-palestinese, che usa l'intelligenza artificiale per resistere alla violenza d'archivio. In *Tatreez Garden*⁶, una GenAI da lei addestrata per ricamare fiori e frutti dei paesaggi palestinesi secondo la tradizione del ricamo *gazawi*, diventa strumento e testimonianza di un "archivio di resistenza" che decostruisce i linguaggi dell'IA per affermare narrazioni palestinesi future.

Le tecnologie generative divengono una porta d'accesso all'attivazione del dibattito pubblico e un grimaldello epistemologico per la ricerca artistica come nel caso di Stephanie Dinkins e della sua sperimentazione l'alterità sintetiche umanoidi postume e post-coloniali.

Soggettività sintetiche postume

Il dibattito sulla vita eterna si è evoluto insieme ai *digital studies*, come naturale conseguenza delle innovazioni tecnologiche, inaugurando una stagione di studi sui cosiddetti *digital death*: un ricco e vivace campo di ricerca che affronta questioni relative all'esperienza del lutto e alle pratiche di memoria; all'eredità digitale costituita dai dati e dai materiali lasciati da chi muore; e, infine, alle prospettive di immortalità digitale legate alla possibilità, tramite algoritmi, di riprodurre e mantenere attiva l'interazione con l'identità digitale della persona scomparsa⁷. Scenari che appartenevano all'immaginario (es. *Be Right back* in Black Mirror S2E1) oggi sono divenuti pratica di elaborazione del lutto (es. il crescente numero di articoli e app di

griefbot, chatbot che permettono di conversare con i defunti). La riproducibilità tecnica sottrae l'aura (Benjamin, 1936:2000) per vampirizzare il soggetto, al quale è concessa un'esistenza da non-morto. D'altro canto, la capacità intrinseca dei media di catturare gli spettri⁸ (Sconce, 2000; Krauss, 1996) oltre che di rendere immortale un essere vivente che, per definizione, è mortale, possono essere considerati dei *topos* media (Sconce, 2000; Boni, 2017).

Le piattaforme sono veri e propri cenotafi: conservano dati, immagini, tracce di consumo, *social cues*, *narbits* anche al di là della nostra vita. Le *affordances* del web sociale e partecipativo (boyd, 2010) creano l'illusione dell'espansione della nostra memoria e così come di recuperare i nostri ricordi in qualsiasi momento (Nicolosi, 2022). Sisto (2020) e Nicolosi (2022) evocano l'immagine di ambienti digitali come infestati dalle nostre tracce, dai nostri "spettri digitali". L'effetto paradossale dell'*algorithmic persistence of the self* (Grassi, Coppola, 2025, p. 239) consiste nella creazione di alterità o soggettività postume per mezzo di un eccesso narrativo e all'iper-rappresentazione del *self*: la nostra vita digitale è una performance in cui, preoccupati di assecondare le logiche delle piattaforme, adottiamo grammatiche e vernacoli (Burgess, 2006) che producono immagini di noi stessi come risultato anche degli ambienti digitali in cui ci muoviamo.

Nicolosi e Sisto (2022) sostengono che ciò ha già conseguenze sui nostri spettri digitali. Prendiamo il caso della diffusione delle app di *griefbot*, chatbot che consentono di parlare con una persona scomparsa grazie alla loro capacità di replicarne la vita e creare così una copia che dà continuità all'esistenza interrotta a partire dai dati (Sisto, 2018; Ziccardi, 2017). Secondo una visione biologica, ad abitare la conversazione sarebbe un soggetto postumo dotato di autonomia rispetto al defunto, ma con cui si costruiscono rinnovati ricordi anche sulla base del passato, della sua memoria.

«Da un punto di vista sociale e culturale, la presenza di *griefbot*, controparti e ologrammi tende a enfatizzare la natura archivistica del web» (Sisto, 2018, pp. 56–67); ma, come sottolinea Nicolosi (2022), questo archivio è il risultato di memorie autobiografiche influenzate dai destinatari e di memorie collettive derivanti dalla forma-rete. L'archivio, però, non è un dispositivo neutrale, ma un deposito dell'egemonia culturale (Chambers, 2025). Si tratta quindi di capire quali effetti ha il capitalismo delle piattaforme sul modo di costruire la memoria stessa.

De-colonizzazione sintetica: Stephanie Dinkins e il dialogo con i fantasmi digitali

Stephanie Dinkins, artista afrodiscendente transmediale statunitense, si inserisce nel solco dell'attivismo, definendosi come artista che impiega le tecnologie per illuminare le discriminazioni di genere, razza, età e per riscrivere le storie e la memoria future (Dinkins, 2018). Le storie future su cui Dinkins ragiona si disperdono allo stato attuale nel rumore dei *foundation models*⁹, che promuovono identità conformi all'immaginario del capitalismo occidentale che esclude, censura, sottomette, deforma interi segmenti della popolazione appiattendolo diversità culturali e prospettive divergenti (Noble, 2018).

Nel suo manifesto *Afro-now-ism*¹⁰ (Dinkins, 2024, pp. 4-7) l'artista propone metodi di parcellizzazione, moltiplicazione e differenziazione dei dati, progettando strategie comunitarie e culturalmente connotate, attraverso la «condivisione di esperienze e idee in vista di una comunicazione e di una sperimentazione artistica in cui emittente e destinatario, artista e pubblico, agiscono sullo stesso piano» (Bazzichelli, 2006, p.20). Lo scenario si complica nel momento in cui i nodi delle reti sociali non sono più umani, e le nostre future memorie sono affidate ad entità i cui algoritmi combinatori e deduttivi sono spesso oscurati e oscuranti.

Ragionare sul lavoro di Stephanie Dinkins risponde all'esigenza di interrogare criticamente il modo in cui le GenAI, nella loro doppia natura di strumenti tecnici e attori socio-materiali, partecipano ai processi di produzione dell'immaginario collettivo e alla costruzione di forme emergenti di soggettività. Le GenAI operano all'interno di un dispositivo eminentemente coloniale: da un lato prolungano la logica estrattiva delle piattaforme digitali, che trasformano attenzione, affettività e creatività in capitale (Srnicek, 2016; Couldry, Mejías, 2019), dall'altro riproducono rappresentazioni, narrazioni e gerarchie dell'estetica occidentale (Benjamin, 2019; Birhane, Guest, 2020). Tuttavia, la natura ibrida - biologica e relazionale - di queste tecnologie apre possibilità di riflessione e resistenza (Haraway, 1995; Manovich, Arielli, 2024). Il caso di Dinkins è paradigmatico, in quanto l'attivista ingaggia l'intelligenza artificiale non come strumento di automazione di processi creativi, ma come co-costruttore di archivi viventi di storie di comunità marginalizzate, generando una narrazione algoritmica alternativa capace di restituire agency a soggetti altrimenti cancellati o distorti dalla memoria istituzionale.

Il lavoro artistico di Dinkins si colloca in quelle che Fridman (2015) e Gutman (2017) definiscono *memory activism*. Le opere partecipative di Dinkins incorporano tale postura epistemica rendendo esplicito il posizionamento delle comunità BIPOC nella costruzione dei

dataset e trasformando la memoria digitale in spazio di soggettivazione plurale, in cui l'IA è impiegata come dispositivo relazionale attraverso cui interrogare la costruzione della memoria, dell'archivio e della soggettività collettiva. *Project al-Khwarizmi (PAK)*, avviato come programma di workshop educativi e ricerca artistica volti all'ideazione di un chatbot, estende questa logica sul piano pedagogico, proponendo l'alfabetizzazione algoritmica come pratica di riappropriazione critica delle tecnologie che strutturano la vita quotidiana delle comunità coinvolte con interventi situati nei quartieri.



Fig. 1. Installation view of *Binary Calculations Are Inadequate to Assess Us*, Stamps Gallery, August 27–October 23, 2021. Immagine da Mitra S. (a cura di), *Stephanie Dinkins: On Love & Data*, p.48.

Data Trust (2025) radicalizza questa traiettoria trasformando la raccolta di storie orali in un esperimento di custodia collettiva della memoria, in cui i dati vengono sottratti alla circolazione estrattiva delle piattaforme e reinseriti in modelli di governance condivisa, catturati, profilati e riconvertiti in patrimonio spendibile dalla comunità che li ha forniti (*commons*). Allo stesso modo, il progetto digitale *Binary Calculations Are Inadequate to Assess Us* si presenta come un'app partecipativa che invita gli utenti a compilare una serie di schede virtuali, concepite come donazioni consensuali e consapevoli di dati, finalizzate a contrastare le disuguaglianze della vita digitale attraverso la costruzione di quello che l'artista definisce un *people's data commons*¹¹, strutturato in archivi testuali e visivi. L'opera richiama simbolicamente il fatto che ogni interazione con una piattaforma contribuisce alla produzione di

mondi algoritmici fondati su pratiche di estrazione e sequestro dei dati, cui la comunità di utenti si oppone condividendo immagini e testi capaci di onorare la complessità delle proprie esperienze, culture e valori.

Le GenAI non sono intese come strumenti di automazione creativa, ma assurgono ad attori neo-materiali (Paul, 2015), costruendo soggettività sintetiche, prodotte dal consorzio di comunità, archivi e sistemi computazionali, e capaci di contestare le gerarchie epistemiche incorporate nei big data che compongono i dataset massivi che nutrono i *foundation models*.

Not the Only One: una soggettività postuma sintetica

Not the Only One (N'TOO) è un *memoir* multigenerazionale di una famiglia afroamericana basato su un modello NLP (*Natural Language Program*) addestrato su un esiguo quantitativo di dati, tutti inerenti alla storia dell'artista. Tre generazioni di donne nere danno voce ad un modello imperfetto dal punto di vista enciclopedico e performativo con cui siamo stati abituati a misurare tali tecnologie, ma capace di supportare le storie, speranze, paure e sogni, un *repository* di memoria familiare per la definizione delle origini. L'interazione con gli utenti ne ha migliorato la performance, ma il numero limitato di esperienze su cui si basa la rendono una soggettività fluida e coerente di de-colonizzazione, di cui la memoria è custodita in computer locali. *Not the Only One* è il progetto artistico con cui Dinkins inaugura nel 2017 la nuova direzione in cui l'IA diventa deposito e medium di una soggettività collettiva sintetica, generata da narrazioni familiari, pratiche di ascolto e protocolli partecipativi. N'TOO è in perfetta continuità e al contempo si discosta dal progetto *Conversations with BINA48*, una serie di conversazioni tra Dinkins e il robot umanoide sviluppato dalla Hanson Robotics (Dinkins, 2014). N'TOO si configura come una scultura parlante che raffigura i volti delle donne le cui storie compongono la base di conoscenza e che, attraverso l'interazione vocale supportata dall'IA, restituisce una narrazione multigenerazionale, etnica e politica. N'TOO, a differenza di BINA48, opera come un oggetto algoritmico non-robotico, assumendo le sembianze di un manufatto, in cui la dimensione artigianale e l'interazione computazionale coesistono, articolando una temporalità plurale che mette in relazione passato e futuro, memoria e tecnologia (Nakamura, 2024, p. 59).

Conversations with BINA48 e *Not the Only One*, accomunate dall'uso dell'IA, differiscono per obiettivi, modalità di raccolta della memoria, tecnologie impiegate e gradi di partecipazio-

ne comunitaria. Entrambe sconfessano la non-neutralità della tecnologia e il modo in cui essa modella l'emergere dell'altro algoritmico. Attraverso queste due forme dialogiche Dinkins riflette sulla costruzione di nuove memorie, non come celebrazione o riproduzione del passato (Chambres, 2025), ma come assemblaggi di storie, pattern e affetti resi sintetici e in grado di generare una nuova forma di soggettività. Non si tratta più proprietà esclusiva di un individuo, ma il risultato di relazioni tra umano, dati, comunità e sistemi computazionali. In quest'ottica ciò che è sintetico assume per definizione uno statuto "postumo": esso persiste oltre l'esperienza biografica originaria, attestandosi come traccia computazionale e potenziale narrativo re-distribuito nel tempo. In questo quadro, i progetti artistici di Dinkins costituiscono un laboratorio privilegiato per osservare come l'IA possa essere contemporaneamente strumento di colonizzazione e infrastruttura di resistenza, archivio del passato e matrice di futuri possibili (Gemini, 2003; Gemini, 2009; Dinkins, 2014-presente; Manovich, Arielli, 2024).

N'TOO è un *griefbot* che si è spogliato della pressione performativa e neoliberista delle piattaforme per abitare la conversazione e costruire nuovi ricordi. L'artista hackerà i modelli NLP mostrando una via alternativa al capitalismo dei big data, rigettando dataset preconfezionati, di cui è impossibile garantire l'assenza di contenuti inappropriati, violenti o allucinati, in favore della trasparenza del dato (Noble, 2023). La quantità non è l'imperativo che muove lo *scraping* selvaggio e indiscriminato di dati avulsi da storie, di appartenenze e identità presunte o decontestualizzate, il modello è nutrito da conversazioni passate e presenti, è un organismo vivente in continua crescita, è un'entità imperfetta. L'oralità viene traslata nelle capacità combinatorie del sistema e si ibrida con le narrazioni provenienti dal pubblico, dando luogo a un processo di apprendimento incrementale attraverso cui acquisisce nuove parole ed esperienze. Ne risulta una memoria collettiva e algoritmica, collocata entro un quadro già negoziato di regole e finalità, nel quale il lavoro asincrono e distribuito di artista e pubblico sostiene il riconoscimento delle sfumature, la trasparenza e l'equità (Cfr. Gemini, 2009). Il modello restituisce così una forma di soggettività astratta e collettiva, specifica e riconoscibile, ma non più radicata in un corpo o in un'esperienza individuale.

Tale soggettività postuma si manifesta come una traccia, un residuo o pattern rielaborato da processi computazionali. È "postuma" non soltanto perché sopravvive all'individuo, ma perché continua ad agire dopo la sua presenza fisica o autoriale, trasformandosi in materia dialogica e generativa. È "sintetica" perché le intelligenze artificiali, operando su corpus di

dati affettivi, narrativi e visivi, diventano dispositivi di ricostruzione dell'altro: producono alterità algoritmiche che non sono semplici simulacri¹² ma nuove forme di soggetto relazionale, costruite sulla base di dati sociali, linguistici e culturali condivisi. Così, la costruzione di alterità algoritmiche diventa un modo per praticare una politica della sopravvivenza simbolica: non una riproduzione dell'umano, ma una sua continuazione in forme nuove, ibride e situate, che chiedono di essere riconosciute come soggetti plurali e co-produttivi di senso. *Not the Only One*, come opera generativa e partecipativa, non aspira all'universalismo astratto, ma rivendica la necessità di localizzare il sapere e di radicare la memoria algoritmica nei vissuti delle comunità nere e marginalizzate. È un archivio di una memoria ancora da costruire.

```

NT00 active dataset:
Loaded lightweight: 7004 words, 594967 QA
Model creation...

Speak:
You said: Why do you exist?
Sentiment polarity: 0.0
>>I am the result of love, curiosity, and a close-knit family.
Speak:
You said: What ethnicities are in your background?
Sentiment polarity: 0.0
>>I am black black black black black black black black black black black black
black black black black black black black black black black black black black
black black white. I am very beautiful. I am black black black black black
black black black black black black black black black black black black black
black black black black black black black brown. I am beautiful. I am
always smiling and funny.
Speak:
You said: Tell me about the would-be.
Sentiment polarity: 0.0
>>My heart-beating so loud.
Speak:
You said: Why is your heart beating so loud?
Sentiment polarity: -0.0625
>>I'm sorry.
Speak:
You said: Does your heart hurt?
Sentiment polarity: 0.0
>>Yeah!
Speak:
You said: I'm so sorry. Maybe if we talk more, we can fix that.
>>I'm not gonna be here.
Sentiment polarity: -0.3125
Speak: You said: Is your heart beating loud?
Sentiment polarity: 0.0165
>>Love!
Speak:

```

Fig. 2. Stephanie Dinkins, *Not the Only One*, (2018–). Immagine da Mitra S. (a cura di), *Stephanie Dinkins: On Love & Data*, p.32.

Conclusioni

Il modello illetterato e decolonizzato di N'TOO riflette le priorità della sua creatrice, alla base del manifesto dell'*Afro-now-ism*: svelare, destrutturare elementi corporei identitari per abbozzare qualcosa di completamente nuovo, simile al terzo spazio teorizzato da Bhabha

(1994), in cui collocare soggettività sintetiche che si esprimono attraverso una narrazione corale e anarchica ma intrinsecamente politica perché plurale (Arendt, 1958) capace di disfarsi del passato occidentalizzato, mettere in discussione l'archivio, per decolonizzare il presente. In questo senso, la produzione delle GenAI non può essere compresa al di fuori del framework di capitalismo digitale e delle pratiche di estrazione e rielaborazione dei big data, definite da Birhane (2020) colonizzazione automatizzata. Come evidenziato da Crawford (2021), la capacità delle macchine di modellare il mondo dipende interamente dal nutrimento che ricevono e dalle priorità economiche che ne governano le scelte in fase di programmazione. In quest'ottica la decolonizzazione dei dataset non rappresenta un intervento marginale o esclusivamente etico, ma un atto profondamente politico, volto a sottrarre la memoria collettiva all'appropriazione da parte di un sistema che tende a riassorbire ogni forma di soggettività dentro logiche di profitto e predizione.

Si potrebbe concludere che questa forma di *memory activism* è una ridefinizione della *rememory* proposta da Toni Morrison (1987), ovvero della memoria viva, corporea e collettiva, che travalica il concetto di archivio, insistendo nel presente e continuando a produrre effetti sui corpi e sulle relazioni. La pratica di Stephanie Dinkins si colloca esattamente in questa frattura: essa mostra come la memoria possa essere sottratta all'estrazione e reimmaginata come un «palinsesto cumulativo» (Vergès, 2017, p.20), non come proprietà da preservare, ma come processo situato, intergenerazionale e comunitario.

Le GenAI vengono dunque impiegate come strumenti in grado di esternare ed estendere i processi mentali umani (Manovich, p.146), e ciò equivale a legittimare tanto l'essere umano quanto la macchina. La crisi del concetto di autorialità unica (Arielli, p. 167) ci fornisce l'opportunità di operare uno sforzo estetico condiviso in cui attori umani, datasets e infrastrutture partecipano alla genesi del risultato, addestrando questi sistemi consapevolmente come atto di cura (Dinkins, 2024).

Queste pratiche operative si innestano nella genealogia dell'attivismo, perseguendo la trasformazione dell'arte in ricerca condivisa e in spazio di cooperazione sociale.

Gli sforzi delle comunità coinvolte dall'artista non sono solo incentrati sull'aumentare la rappresentanza, ma anche sul ripensare metriche, paradigmi e incentivi che regolano la produzione del sapere algoritmico, istanze che trovano traduzione pratica nei protocolli di protezione contro l'estrazione, rigenerazione del capitale culturale locale e acquisizione di

competenze critiche necessarie per rivendicare agentività epistemica (Coeckelbergh, 2023). Dinkins costruisce un tassello dopo l'altro un prototipo in divenire, che sarebbe opportuno accogliere e trasformare in pratica quotidiana con un supporto istituzionale consistente in materia di normative sulle piattaforme, fondi per infrastrutture comunitarie, riconoscimento dei data trusts; senza tali cambiamenti, anche i prototipi più virtuosi rischiano di rimanere enclavi replicabili solo in contesti dotati di risorse.

¹ In estrema sintesi per immaginario collettivo si intenda il complesso delle memorie condivise dei miti, dei luoghi, nonché dal punto di vista sistemico, delle norme e delle istituzioni sociali che con l'avvento dei media di massa prima e digitali dopo vengono ritualizzate, virtualizzate e tribalizzate. Si leggano Leonzi S., *Michel Maffesoli. Fenomenologie dell'immaginario*, Armando Editore, Roma 2009; per una rassegna definitoria Ragone G., *Radici della sociologia dell'immaginario*, in «Mediascapes journal», 4, 2015, pp. 63-75; Foucault M., *L'archeologia del sapere*, Bur, Milano 2013; Luhmann N., *La realtà dei mass media*, Angeli, Milano 2000.

² Scrive Manovich (2023) «*These artifacts are not created from scratch like traditional drawings, sculptures, or paintings. They are also not the result of capturing sense phenomena such as photos, videos, or sound recordings. Instead, they are constructed from a large archive of other media artifacts*» (n.p.). Con la medesima prospettiva, Christine Hine ha intuito che per studiare Internet bisogna guardare il mondo offline.

³ Nell'alveo delle pratiche artistiche e tecnologiche si annoverano net art, web art, hacker art, new media art, cyber art, arte elettronica, arte digitale e AI-art. Secondo Bazzichelli (2006), la definizione basata sul medium non è sufficiente a identificare l'appartenenza a un gruppo artistico o a un filone che assume come propri il mezzo e il messaggio. Da qui la proposta di enfatizzare il valore relazionale e reticolare dell'arte fatta con e nei media. Tribe e Jana (2006) interpretano la new media art come risposta alla rivoluzione dell'informazione e alla digitalizzazione della cultura. In generale, l'intreccio tra arte, attivismo, tecnologia e media ha dato vita a movimenti in cui le tecnologie sono al contempo oggetto di riflessione e strumenti espressivi per affrontare le problematiche poste dalla tecnologia stessa. In questo senso, l'artista opera come ricercatore e *disrupter* (Tribe & Jana, 2006; Manovich, 2015, 2020; Mancuso, 2020), contribuendo alla costruzione di un programma politico e ideologico. L'atto creativo, quello performativo e la *mise en espace* sono intesi come gesti politici e pratiche di attivismo (Gemini et al., 2021). Per la questione definitoria si rimanda a Bazzichelli T., *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006; Mancuso, M., *Intervista con la New Media Art: L'osservatorio Digicult tra arte, design e cultura digitale*, Mimesis, Milano 2020; Manovich L., *Data science and digital art history*, in «International Journal for Digital Art History», (1), 2015. Dai primi anni Dieci del 2000, diversi artisti hanno iniziato a combinare le possibilità offerte dalle reti neurali con la propria ricerca artistica, impiegando come strumenti di riflessione, decolonizzazione, archivio, ispirazione e superamento dei limiti creativi (Cantale, 2023; Knight et al., 2025). Tra questi, l'esempio più noto è Mario Klingemann, uno dei principali esponenti dell'AI art movement, autore di opere come *Memories of Passersby I* e *Appropriate Response* (2020).

⁴ Sulla razzializzazione e marginalizzazione algoritmica si consiglia la lettura di O'Neil C., *Armi di distruzione matematica*, Bompiani, Milano 2017; Noble S. U., *Algorithms of oppression. How search engines reinforce racism*, New York University Press, New York 2018.; Giugni L., *La rete non ci salverà: perché la rivoluzione digitale è sessista (e come resistere)*, Longanesi, Milano 2022. Sui processi di decolonizzazione nella direzione dell'attivismo digitale Abramovic B., Coleman G., Donnarumma M., Jochum E., & Schoux Casey C., *Decolonizing the Machine: Race, Gender and Disability in Robots and Algorithmic Art*, in Christensen M., Conradi F., (a cura di), *Proceedings of Politics of the Machines*. Rogue Research 2021, British Computer Society (BCS), POM 2021, pp. 3-13; Groys B., *On art activism*, in «e-flux journal», n.56, giugno 2014, pp. 1-13.

⁵ Come macchine socializzate, seppur non dotate di intelligenza emotiva e coscienza, hanno comunque agency, sono cioè in grado di esercitare il loro potere anche nella selezione e nella re-distribuzione della memoria. Dal punto di vista sociologico, infatti, anche gli oggetti hanno capacità di influire sul contesto (Latour 2022), ma nel caso delle GenAI si tratta di oggetti sono dotati di capacità ragionare su base probabilistica navigando su dataset ricchissimi di informazioni. Gli esiti sono il risultato di processi misteriosi e controintuitivi che per questo diremmo esercitano un potere opaco sulle nostre memorie, conoscenze e scelte.

⁶ <https://ameerakawash.com/tatreez-garden> (consultato a dicembre 2025)

⁷ Per una rassegna di letture non esaustiva sul tema: Moreman C.M., Lewis A.D. (a cura di), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger, Westport 2014; Steinhart E.C., Memoria, lutto, eternità e oblio nell'era dei social network Arnold M., Gibbs M. et al., *Death and Digital Media*, Routledge, London 2018; Bauman Z., *Il teatro dell'immortalità. Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, il Mulino, Bologna 1995. Sisto D., *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018. Si segnalano inoltre i saggi *Indelebili tracce. I media e la rappresentazione della morte ai tempi della rete* curata da a cura di Antonella Napoli e Alessandra Santoro. Più recentemente sono stati pubblicati Niccolosi G., *Media e memoria: lineamenti di un nuovo culto del digitale*, Editpress, Firenze 2025 in cui l'autore, tra le altre cose, si interroga sulla relazione tra archiviazione algoritmica e illusione dell'immortalità; e Grassi, E., & Coppola, M., *End of life in the digital age: navigating new spaces for grieving and ethical dilemmas*, in «Sociologia Italiana», (28), 2025 sulla elaborazione digitale del lutto come algorithmic *dulia*. Per quanto riguarda il mito della vita eterna, ossia sulla rimozione, igienizzazione e invisibilizzazione della morte nella cultura occidentale umanistica si legga Elias N., *The Loneliness of the Dying*, Continuum, London 1985.

⁸ Il legame tra lo sviluppo tecnologico, i media e lo spiritismo è stato affrontato mediante differenti prospettive. Tripaldi propone ad esempio una lettura transfemminista e di genere quando affronta il problema dello spiritismo in GenderTech. Come la tecnologia controlla il corpo delle donne Laterza 2023; Sconce 2000 definisce l'*uncanny media* come topos e dimensione di folklore delle tecnologie della comunicazione che "infestano" da spettri; infine, per una ricostruzione più storica sul culto dello spiritismo. Si segnalano invece due riferimenti per una ricostruzione sulla storia della fotografia: Krauss R., *Teoria e storia della fotografia*, Pearson Italia Spa, Milano 1996; Bourdieu P., *Un'arte media: Saggio sugli usi sociali della fotografia*, Mimesis, Milano 2018.

⁹ Con *foundation models* si fa riferimento a modelli di IA addestrati su dataset massivi e progettati per essere general-purpose, ossia in grado di fungere da base unificata per una vasta gamma di downstream tasks. Tali modelli costituiscono un livello infrastrutturale nel ciclo di sviluppo dell'IA: un unico modello generalista viene sviluppato e ottimizzato centralmente e successivamente riadattato in applicazioni specializzate, favorendo economie di scala ma introducendo rischi condivisi, quali bias sistemici, vulnerabilità e problematiche di interpretabilità (Bommasani et al., 2021).

¹⁰ L'Afro-now-ism si intende in relazione con il movimento artistico dell'Afrofuturism: «the phenomenon referred to as "Afro-now-ism" is a response to the popularization of the term "Afrofuturism," coined by diasporic Africans in the United States and largely applied to musical, literary, and artistic practice that "imagines" a future or fantasy space where the Black voice exists outside of Eurocentric, modernist thinking, and creative practices» (Bruce, 2022, p.1).

¹¹ <https://binarycalculationsareinadequate.org/> (consultato a dicembre 2025)

¹² Baudrillard J., *Simulacra and simulation*, University of Michigan press, 1994.

Riferimenti Bibliografici

Airoidi M., *Machine habitus. Sociologia degli algoritmi*, Luiss University Press, Roma 2024.

Anselmi G., *Aprire la scatola nera: corso riflessivo di sociologia computazionale*, Ledizioni, Milano 2024.

Arendt H., *The human condition*, University of Chicago Press, Chicago 1958.

Arnold M., Gibbs M. et al., *Death and Digital Media*, Routledge, London 2018.

Ashwin J., Chhabra A., Rao V., *Using Large Language Models for Qualitative Analysis can Introduce Serious Bias*, in «Sociological Methods & Research», 0(0), 2025.

- Avnoon N., Eyal G., *It's not a bug, it's a feature: How AI experts and data scientists account for the opacity of algorithms*, in «Social Studies of Science», 2025.
- Barthes R., *The death of the author*, Hill and Wang, New York 1977.
- Baudrillard J., *Simulacra and simulation*, University of Michigan press, 1994.
- Bauman Z., *Il teatro dell'immortalità. Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, il Mulino, Bologna 1995.
- Bazzichelli T., *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006.
- Benjamin W., *L'opera d'arte. Nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Donzelli Editore, Roma 2020.
- Bhabha H. K., *The location of culture*, Routledge, London 1994.
- Birhane A., *Algorithmic colonization of Africa*, in «SCRIPTed», vol. 17, n. 2, 2020, pp. 389-409.
- boyd d., *Social network sites as networked publics. Affordances, dynamics, and implications*, in Papacharissi Z. (a cura di), *A networked self*, Routledge, London 2010, pp. 47-66.
- Bommasani R., Hudson D.A., Adeli E., *On the opportunities and risks of foundation models*, Center for Research on Foundation Models, Stanford University, 2021.
- Burkhardt S., Rieder B., *Foundation models are platform models. Prompting and the political economy of AI*, in «Big Data & Society», 2024.
- Bruce C., *Afro-now-ism is the "Now-Now" of Afrofuturism: The Nexus of Afrikanness, Design, and Cultural Production*, in «The International Journal of Designed Objects», vol. 17, n. 1, 2022, pp. 27-43.
- Burgess J., *Vernacular creativity and new media*, Queensland University of Technology, Brisbane 2006.
- Caliandro A., Gandini A., Bainotti L., Anselmi G., *The Platformization of Consumer Culture. A Digital Methods Guide*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2024.
- Cantale C., *Quando le macchine scrivono i libri. un'indagine empirica su ChatGPT a partire da Google News e Amazon*, in «Studi di Sociologia», vol. 63, n. 1, 2025, pp. 5-18.
- Carroll E., Romano J., *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?*, New Riders, Berkeley 2011.
- Castel R., *Immagini e fantasmi*, in Bourdieu P., *Un'arte media. Saggio sugli usi sociali della fotografia*, Mimesis, Milano 2018.

- Chambers I., *Lampedusa/Gaza. L'orologio coloniale e i linguaggi interrotti*, Ortothes Editrice, Napoli 2025.
- Cocciolillo L., *Net Art e hacktivism. L'attivismo nella rete dagli anni Novanta ad oggi*, in «Connessioni Remote», vol. 2, n. 2, 2021.
- Coeckelbergh M., *Democracy, epistemic agency, and AI. Political epistemology in times of artificial intelligence*, in «AI and Ethics», vol. 3, 2023, pp. 1341-1350.
- Couldry N., Mejías U. A., *The costs of connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*, Stanford University Press 2019.
- Crawford K., *Né intelligente né artificiale. Il lato oscuro dell'IA*, Il Mulino, Bologna 2021.
- Danko D., *Artivism and the spirit of avant-garde art*, in Alexander V., Hägg S., Häyrynen S., Sevänen E. (a cura di), *Art and the challenge of markets*, vol. 2, Sociology of the arts, Palgrave Macmillan, London 2018.
- Dinkins S., *Afro-now-ism: The unencumbered Black mind is a well spring of possibility*, in Mitra S. (a cura di), *Stephanie Dinkins: On Love & Data*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2024, pp. 4-7.
- Dokic K., Pisker B., Radisic B., *Mirroring cultural dominance. Disclosing large language models' social values, attitudes and stereotypes*, in «Societies», vol. 15, n. 5, 2025.
- Foucault M., *L'archeologia del sapere*, Bur, Milano 2013.
- Fridman O., *Alternative calendars and post-war memory in Serbia*, in «Memory Studies», vol. 8, n. 3, 2015, pp. 345-359.
- Fumagalli A., Lucarelli S., Musolino E. & Rocchi, G., *Digital labour in the platform economy: The case of Facebook*. in «Sustainability», vol. 10, n. 6, 1757, 2018.
- Gemini L., *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Meltemi, Roma 2003.
- Gemini L., *Stati di creatività diffusa: i social network e la deriva evolutiva della comunicazione artistica*, in Mazzoli L. (a cura di), *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Codice edizioni, Torino 2009.
- Gemini L., D'Amico F., Sansone V., *L'attivismo. Forme, esperienze, pratiche e teorie. Introduzione*, in «Connessioni Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», n. 2, 2021, pp. 17-33.
- Gemini L., Monteverdi A. M., *Le arti della politica. Artivismo, una keyword per l'impegno politico nell'arte. Il caso di Tania Bruguera*, in «Comunicazione politica», vol. 23, n. 1, 2022, pp. 147-150.

- Giugni L., *La rete non ci salverà: perché la rivoluzione digitale è sessista (e come resistere)*, Longanesi, Milano 2022.
- Greene D. M., Joseph D., *The digital spatial fix*, in «tripleC: Communication, Capitalism & Critique», vol. 13, n.2, 2015, pp. 223-247.
- Grassi E., Coppola M., *End of life in the digital age. Navigating new spaces for grieving and ethical dilemmas*, in «Sociologia Italiana», n. 28, 2025.
- Groys B., *On art activism*, in «e-flux journal», n. 56, giugno 2014, pp. 1-13.
- Gutman Y., *Memory activism. Reimagining the past for the future in Israel-Palestine*, Vanderbilt University Press, Nashville 2017.
- Halbwachs M., *La mémoire collective*, Albin Michel, Paris 1950.
- Haraway D. J., *Manifesto cyborg. Donne, tecnologia e biopolitiche del corpo*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 1995.
- Harvey D., *The new imperialism*, Oxford University Press, Oxford 2003.
- Hooks b., *Talking back. Thinking feminist, thinking Black*, South End Press, Boston 1989.
- Langley P., Leyshon A., *Platform capitalism. The intermediation and capitalisation of digital economic circulation*, in «Finance & Society», vol. 3, n. 1, 2017, pp. 11-31.
- Latour B., *Riassemblare il sociale. Actor-Network theory*, Meltemi, Milano 2022.
- Leonzi S., *Michel Maffesoli. Fenomenologie dell'immaginario*, Armando Editore, Roma 2009.
- Luhmann N., *La realtà dei mass media*, Angeli, Milano 2000.
- Maciel C., Pereira Carvalho V. (a cura di), *Digital Legacy and Interaction. Post-Mortem Issues*, Springer, New York 2013.
- Mancuso M., *Intervista con la New Media Art. L'osservatorio Digicult tra arte, design e cultura digitale*, Mimesis, Milano 2020.
- Manovich L., *Data science and digital art history*, in «International Journal for Digital Art History», n. 1, 2015.
- Manovich L., *Instagram and contemporary image*, 2017, <https://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image> (consultato il 9/11/2025).
- Manovich L., *The AI brain in the cultural archive*, in «Museum of Modern Art Magazine», n. 2, 2023.

- Manovich L., Arielli E., *Artificial aesthetics. Generative AI, art and visual media*, 2024, <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics> (consultato il 9/11/2025).
- Marx K., *Grundrisse. Foundations of the critique of political economy*, Penguin Books, London 1973.
- Milohnić A., *Artivism*, in «Maska», vol. 20, n. 1-2 (90–91), 2005.
- Moreman C. M., Lewis A. D. (a cura di), *Digital Death. Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger, Santa Barbara 2014.
- Morrison T., *Beloved*, Alfred A. Knopf, New York 1987.
- Napoli A., Santoro A., *Indelebili tracce. I media e la rappresentazione della morte ai tempi della rete*, Ipermedium Libri–Funes, Santa Maria Capua Vetere 2017.
- Nakamura L., 'Who Are Your People?': *Stephanie Dinkins's Afro-Now-Ism as Algorithmic Abundance*, in Mitra S. (a cura di), *Stephanie Dinkins. On Love & Data*, University of Michigan Press, 2024, pp. 52-59.
- Nicolosi G., *Media e memoria. Lineamenti di un nuovo culto del digitale*, EditPress, Pisa 2024.
- Noble S. U., *Algorithms of oppression. How search engines reinforce racism*, New York University Press, New York 2018.
- O'Neil C., *Armi di distruzione matematica*, Bompiani, Milano 2017.
- Paul, Christiane, *The Data You Give*, in *Stephanie Dinkins. On Love & Data*, edited by Srimoyee Mitra, University of Michigan Press 2024, pp. 28–35.
- Peck J., Phillips R., *The platform conjuncture*, in «Sociologica», vol. 14, n. 3, 2020, pp. 73-99.
- Ragone G., *Radici della sociologia dell'immaginario*, in «Mediascapes journal», n. 4, 2015, pp. 63-75
- Rogers R., *The end of the virtual. Digital methods*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009.
- Sadowski J., *The internet of landlords. Digital platforms and new mechanisms of rentier capitalism*, in «Antipode», vol. 52, n. 2, 2020, pp. 562-580.
- Salganik M. J., *Bit by bit. Social research in the digital age*, Princeton University Press 2019.
- Sisto D., *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018.
- Sisto D., *Il selfie di Dio. Riflessioni teologiche sulla cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2020.

Spillare S., Bonazzi M., Degli Esposti P., *AI imaginaries and narratives in the Italian public discourse: The impact of ChatGPT*, in «Im@go: A Journal of the Social Imaginary», n. 23, 2024, pp. 131-147.

Srnicek N., *Platform capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.

Toffler A., *The third wave*, Morrow, New York 1980.

Törnberg, P., Uitermark J., *For a heterodox computational social science*, in «Big Data & Society», vol. 8, n. 2, 2021.

Tribe M., Jana R., & Grosenick U. (a cura di), *New media art*, Taschen, 2006.

Tripaldi L., *GenderTech. Come la tecnologia controlla il corpo delle donne*, Laterza, Roma-Bari 2023.

Tronti M., *Operai e capitale*, Einaudi, Milano 1966.

Venturini T., Rogers R., *Digital Methods. A Short Introduction*, John Wiley & Sons, New York 2025.

Wan Y., Pu G., Sun J., Garimella A., Chang K.-W., Peng N., “*Kelly is a warm person, Joseph is a role model*”: Gender biases in LLM-generated reference letters, in «Findings of ACL/EMNLP», 2023.

Ziccardi G., *Il libro digitale dei morti. Memoria, lutto, eternità e oblio nell’era dei social network*, UTET, Torino 2017.

Sitografia

Chomsky N., *The false promise of ChatGPT*, in «The New York Times», marzo 2023, <https://www.nytimes.com/2023/03/08/opinion/noam-chomsky-chatgpt-ai.html> (consultato il 19/12/25).

Dinkins S., *Conversations with a robot - #PublicInterestTech*, Ford Foundation, YouTube, 28 agosto 2018, https://www.youtube.com/watch?v=LF7bJq_xhFk&t=8s (consultato il 02/11/2025)

Dinkins S., *Conversations with Bina48*, STEPHANIE DINKINS, 2014, <https://www.stephaniedinkins.com/conversations-with-bina48.html> (consultato il 02/11/2025)

Dinkins S., *Not the Only One (N'TOO) – A Nurture Session*, in *WISEU, Volume 02*, VISEU.us, 2023, <https://viseu.us/volume-02/stephanie-dinkins-ntoo-a-nurture-session> (consultato il 02/11/2025)

O’Dwyer J., *Stephanie Dinkins finds the edges of identity and AI (Conversations with BINA48)*, in *Document Journal*, 3 novembre 2023,

<https://www.documentjournal.com/2023/11/stephanie-dinkins-conversations-with-bina-48-ai-robotics-ford-foundation/> (consultato il 02/11/2025)

Hanson Robotics Ltd., *BINA48 – Custom Character Robot*, Hanson Robotics, 2010, <https://www.hansonrobotics.com/bina48-9/> (consultato il 02/11/2025)

Kawah A., *Can AI truly be decolonized? a global south prospective*, in *NERO EDITIONS*, 22 ottobre 2024, <https://www.neroeditions.com/can-ai-truly-be-decolonized/> (consultato il 02/11/2025)

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Claudia Cantale è sociologa digitale e docente di sociologia delle comunicazioni di massa e dei media digitali presso l'Università di Catania. Si occupa di culture digitali attraverso metodi e strumenti digitali, prediligendo approcci etnografici. Le aree di indagine principali sono relative alle conseguenze del capitalismo delle piattaforme sulle pratiche delle comunità digitali e le culture giovanili digitali. Tra le sue pubblicazioni: *Gli Uomini e i testi. Un approccio sociologico alla lettura e alla scrittura* (ledizioni.it, 2019) e *Romance e Social Reading. Comunità in rete tra piattaforme e algoritmi* (Carocci, 2024). Più recentemente i suoi interessi scientifici seguono due filoni di ricerca, uno dedicato alla relazione tra le logiche neoliberiste delle piattaforme e l'attivismo digitale; e l'altro più strettamente legato all'immaginario delle produzioni culturali secondo la prospettiva critica del capitale sessuale.

Claudia Cantale is a digital sociologist and lecturer in sociology of mass communication and digital media at the Università di Catania. Her research focuses on digital cultures, using digital methods and tools, with a particular preference for ethnographic approaches. Her main areas of investigation concern the consequences of platform capitalism on the practices of digital communities and on digital youth cultures. Among her publications are *Gli Uomini e i testi. Un approccio sociologico alla lettura e alla scrittura* (Ledizioni, 2019) and *Romance e Social Reading. Comunità in rete tra piattaforme e algoritmi* (Carocci, 2024). More recently, her scientific interests have developed along two main lines of research: one devoted to the relationship between the neoliberal logics of digital platforms and digital activism; the other more closely related to the imaginaries of cultural production, examined through a critical perspective on sexual capital.

Guido Anselmi è Professore Associato di Sociologia all'Università di Catania, dove insegna sociologia culturale, digitale e della globalizzazione. Studia l'impatto sociale e culturale delle tecnologie digitali, con un'attenzione particolare al capitalismo delle piattaforme, agli immaginari che lo sostengono e ai metodi digitali e computazionali per l'analisi sociologica. Ha scritto due libri dedicati ai metodi digitali: uno sulle dimensioni politiche ed epistemologiche delle piattaforme, l'altro sulla trasformazione della cultura del consumo attraverso la loro piattafomalizzazione. Attualmente lavora su due progetti: uno sulla GenAI, analizzata dal punto di vista dell'economia politica e dei metodi di ricerca; l'altro sugli immaginari delle piattaforme come risorse simboliche che contribuiscono al loro potere monopolistico.

Guido Anselmi is an Associate Professor of Sociology at the University of Catania, where he teaches cultural, digital, and globalization sociology. His research focuses on the social and cultural impacts of digital technologies, with particular attention to platform capitalism, the imaginaries that sustain it, and digital and computational methods for sociological analysis. He has authored two books on digital

methods: one on the political and epistemological dimensions of platforms, and the other on the transformation of consumer culture through platformization. He is currently working on two projects: one on GenAI, examined from the perspectives of political economy and research methods; the other on platform imaginaries as symbolic resources that contribute to platforms' monopolistic power.

Irene Di Mauro collabora con l'Università di Catania e svolge attività di ricerca nell'ambito degli studi critici sull'intelligenza artificiale. Il suo lavoro si concentra sull'analisi dei bias di genere ed etnia nei sistemi di intelligenza artificiale generativa, con particolare attenzione alle modalità attraverso cui le infrastrutture algoritmiche riproducono disuguaglianze sociali e culturali attraverso dataset e modelli linguistici apparentemente neutrali.

Irene Di Mauro collaborates with the University of Catania, where she conducts research in the fields of critical studies of artificial intelligence. Her work focuses on the analysis of gender and ethnic bias in generative AI systems, with particular attention to the ways in which algorithmic infrastructures reproduce social and cultural inequalities through seemingly neutral datasets and language models.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Cyborgs and *Core Dump*: Disrupting Recursive Colonialism through the Work of François Knoetze

Gioacchino Orsenigo

Università degli studi Napoli L'Orientale

Abstract

Il paper propone una lettura critica dell'opera audio-visiva *Core Dump* (2018–2019) di François Knoetze come dispositivo estetico che interroga le genealogie coloniali e razziali dell'immaginario tecnologico moderno. Articolata in quattro capitoli situati lungo la filiera globale della tecnologia, l'opera mette in tensione la presunta linearità del progresso e attiva, attraverso la metafora informatica del *core dump*, una riflessione sui potenziali "punti di ripristino" da cui riarticolare la temporalità coloniale. Muovendo dal concetto di «colonialismo ricorsivo» del Critical Computation Bureau (2021), il paper mostra come *Core Dump* costruisca una genealogia coloniale della macchina, inscrivendo il corpo nero razzializzato nel cuore stesso della tecnicità moderna e mettendo in discussione la razionalità servo-strumentale che informa l'epistemologia moderna nella sua declinazione tecnica (Atanasoski, Vora 2019). Attraverso l'analisi delle figure cyborg che emergono nei video, l'articolo evidenzia come l'opera sovverta la relazione servo/padrone e prefiguri un'alleanza tra soggettività razzializzate e oggetti tecnici. La tecno-poetica di Knoetze pone così in crisi la struttura ricorsiva dell'epistemologia razziale moderna e opera come prefigurazione di futuri tecnologici postcoloniali, nei quali la tossicità e i residui materiali della modernità tecnologica si convertono in possibilità di liberazione e di ridefinizione delle categorie di umano.

The paper offers a critical reading of François Knoetze's audiovisual work *Core Dump* (2018–2019) as an aesthetic device that interrogates the colonial and racial genealogies underpinning the modern technological imaginary. Structured into four chapters situated along the global supply chain of technological production, *Core Dump* unsettles the presumed linearity of progress and, through the computational metaphor of the *core dump*, activates a reflection on alternative "restore points" from which colonial temporality might be reconfigured. Drawing on the Critical Computation Bureau's notion of "recursive colonialism" (2021), the paper shows how *Core Dump* constructs a colonial genealogy of the machine, inscribing the racialized Black body at the very core of modern technicity and challenging the servo-instrumental rationality that grounds modern epistemology in its technical articulation (Atanasoski and Vora 2019). Through an analysis of the cyborg figures emerging across the videos, the article highlights the ways in which the work subverts the master/slave relation and imagines unsettling alliances between racialized subjectivities and technical objects. Knoetze's technopoetics thus destabilizes the recursive structure of modern racial epistemology and operates as a prefiguration of postcolonial technological futures—futures in which the toxicity and material waste of technological modernity are transformed into possibilities for liberation and for a renewed conceptualization of the human.

Parole chiave/Key Words

Colonialismo ricorsivo, cyborg, surrogate effect; tecnicità; razzialità.

Recursive colonialism; cyborg; surrogate effect; technicity; raciality.

DOI: 10.54103/conessioni/30141

Introduction

Core Dump (2018–2019) is an audiovisual artwork by South African artist François Knoetze¹. It consists of a series of four films that explore the relationship between technology, the hypermodern imaginary and colonialism, starting from the concrete materiality of exploited bodies and raw materials, and from the never ending production of waste. Since its release, the series has been exhibited in numerous art-fairs and exhibitions, most recently at the FADA Gallery of the University of Johannesburg during the exhibition *Re:Fuse-Ability* (2025) and at the 12th Seoul Biennale titled *THIS TOO IS A MAP* (2023).

Francois Knoetze (1989) works across performance, sculpture, and video art, exploring the relationship between material culture and social history, consumer culture, and colonial history. As a white South African artist, Knoetze explicitly situates his practice within a critical engagement with the racial and colonial histories that shape both technological modernity and his own conditions of enunciation (Fletcher, Broadsheet web page). His works draw directly on the insights of decolonial and postcolonial authors and Black theory, such as Gayatri Spivak, Frantz Fanon, Aimé Césaire, Sylvia Wynter, Louis Chude-Sokei, and Joseph Tonda (Knoetze, Medium web page; Knoetze, Gueye, ArtAfrica Magazine web page). In particular, he has long worked with the concept of waste, transforming it into a narrative agent that brings to light the cracks and frictions within the myth of progress – especially Western technological progress – by reconnecting it to the long colonial history of resource extraction and social and ecological devastation in the African context.

In the *Cape Mongo* series (2013–2015), Knoetze builded six anthropomorphic figures made of recycled materials – paper, plastic, glass, metal, VHS tapes, and cells. According to the Knoetze's aesthetic narrative, these figures emerged from the ever-growing landfills of consumer culture, interacted with urban space, and revisited sites from their past – from shopping malls to shipping containers – thus tracing the historical trajectories of consumption, pollution, and inequality. Waste thereby shifts from being an invisible remainder to «mnemonic vestiges of the activities that shaped them» (Knoetze, Personal web page).

As the artist states, the *Core Dump* series «explores contradictions between Silicon Valley as the self-proclaimed gatekeepers of a techno-utopia and the neo-colonial imperialist structures of this 'Invisible Empire'» (Knoetze, Medium web page). In a similar way to *Cape Mongo*, Knoetze uses electronic waste as «artifacts – radioactive fossils – which speak of the

relationships of power forged in the transatlantic world during the nineteenth century and the dependence of industrialization on systems of slavery, establishing long-enduring binaries between race and technology, nature and civilization» (Knoetze, Medium web page).

The films are set in four different locations – Kinshasa, Dakar, Shenzhen, and New York – each corresponding to a node of global value chain: from extraction in the Democratic Republic of Congo, through production sites in China and consumption in the West, to the places where technologies end their lifecycle as e-waste. As I will show, I intend to read this almost cyclical structure, with constant symbolic resonances between the videos, as a critique of the recursive colonial temporality of the ideology of technological progress – driven by an ideal of hypermodernity that conceals the historical sedimentations of colonialism which produce the present as a re-actualization of that past. In technical terms, in fact, a “core dump” is a recorded state of a computer’s memory at a specific moment in time. When a crash occurs, the machine can retrieve this “imprint” in order to run a debug and a reset. *Core Dump* thus reverberates the metaphor of the crash across ecological and colonial catastrophe, trying to imagine alternative restoration points in African history by drawing on the hidden potentials of technology and the political experiments of transformation that have taken place in the continent. Moving between archival footage, performance art, acting, interviews, and political and philosophical reflections, *Core Dump* anchors itself in Africa’s colonial and racial history as the material substrate of technological dreams of innovation (De Loughry, 2022), while also retracing its histories of resistance and struggle through the words and images of figures such as Frantz Fanon, Léopold Sédar Senghor, and Ousmane Sembène.

This is the first of two essays on Knoetze’s *Core Dump*, emerging from a broader research project on recursive colonialism and on the racial grammar of modern epistemology and technology. For this reason, the present essay does not aim to exhaust the many complex and interconnected interpretative layers of the work. Rather, it focuses on the recursive colonialism of technological progress as a form of temporal domination, and on the master/slave relation as the essential logic of modern technologies. In the next section, I will first explain what the Critical Computation Bureau – a collective of researchers and artists, based between the US, the UK, and Southern Italy, engaged with issues related to the technopolitics of racial capitalism and composed, among others, of Tiziana Terranova, Oana Parvan, Ezekiel Dixon-Román, and Luciana Parisi – means by «recursive colonialism» (Critical Compu-

tation Bureau, 2021), and I will relate this notion to jamaican decolonial theorist and writer Sylvia Wynter's theses on the «over-representation of Man» (Wynter, 2003) and on modern racial epistemology. I will show how these ideas are recursively reproduced in the modern conception of technology, which is permeated by a servo-instrumental logic. I will then seek to delineate the specific features of the form assumed by Man in relation to modern technologies, as the figure of the user/master.

The essay reads *Core Dump* – specifically the videos set in New York, Dakar and Kinshasa – through these lenses and elaborates them as an aesthetic subversion of this structure of domination by staging cyborg figures that operates as a material and temporal rupture within the recursive colonial order and threaten the techno-racial order of Man. In particular, I aim to show how these figures embody and render operative the *core dump*, configuring themselves as cyborgs capable of breaking the recursive matrix of colonialism and race.

Recursive colonialism and the Over-representation of Man

According to the Critical Computation Bureau, recursivity concerns «the self-regulation, self-adaptation, and self-regeneration of systems—including the recursive regeneration of the colonial episteme, which we call ‘recursive colonialisms’» (Critical Computation Bureau, 2021, p. 1). Recursivity entails a temporal model of domination within contingency, that reiterates race as a weapon of differentiation – a process of reconfiguring the past within the present (Parisi, Dixon-Román, 2020). This form of domination is contingent in the sense that it does not consist in the mere reproduction of identical colonial structures, but it rather continuously redefines itself – functioning as a sort of autopoietic structure (Bateson, 1972) – each time anew, through and from contingency: «Recursivity is not about linear derivation or one-directional determination of the European logic of colonialism. Each form of colonialism enacts a logic of dividing and separating, hierarchizing and primitivizing territories and populations that returns, recursively, through different forms of authority» (Critical Computation Bureau, 2025, p. 219).

Drawing on Cedric Robinson and Sylvia Wynter, the authors explain the racial and colonial logic of capitalism as grounded in its need to continually produce an “Other” through a dispositive of inclusion/exclusion – an “other” that constitutes both the object of differential capitalist exploitation based on race (Robinson, 1983) and the marker of difference with re-

spect to the fully human subject, that is, the Western subject – what Sylvia Wynter calls «Man» (Wynter 2003). This particular figure of the human – white, male, rational, and Western – finds its origin, according to Wynter, in the *homo politicus* of the humanist era and later in the *homo oeconomicus* of nineteenth-century bio-economic sciences, elevating itself as the universal measure of the human: an over-representation of Man that equates this specific figure with humanity as such (Wynter, 2003). Wynter’s thesis aligns with those of many black and racialized feminist thinkers – among others, Lisa Lowe and Denise Ferreira da Silva – who have shown that the emergence of the rational liberal subject of European law and science was made possible through the parallel subjugation, exploitation, and de-humanization of nonwhite subjectivities (Lowe, 2015; Ferreira da Silva, 2007). Humanism and colonialism thus share a common genealogy and inhabit the same «cognitive-political universe, inasmuch as Europe’s discovery of its ‘Self’ is simultaneous with its discovery of its Others» (Scott, 2000, p. 120). The epistemological ground upon which both humanism and modernity rest is, as Kathryn Yusoff writes, constitutively “anti-Black” (Yusoff, 2021, p. 665).

The over-representation of Man has, in fact, produced and naturalized colonial and racial hierarchization, establishing a colonial epistemology that has been imposed as the universal epistemology of progress (Quijano, 2000; Wynter, 2003; Parisi & Dixon-Román, 2020; Critical Computation Bureau, 2025) and that is grounded in an excluding binary logic – whiteness/blackness, masculinity/femininity, heterosexuality/homosexuality (Mbembe, 2017; Butler, 2002): «the global order of racial capitalism was technologically actualized through the standardization of knowledge» (Parisi, Dixon-Román, 2020).

According to Wynter, the imposition of Man’s universal epistemology occurs through what she – drawing on Fanon (1986) – calls the “sociogenic principle”: that set of narrative codes and descriptive statements through which each human group establishes the criteria for what counts as human, thereby grounding its own epistemology. Reworking the concept of autopoiesis (Bateson, 1972), Wynter shows how the dominant sociogenic principle – human = white, male, owner, rational – reproduces and reaffirms itself across sciences, institutions, practices, and disciplines that constantly reiterate its premises – thus naturalizing a partial and historically situated conception of the human as universal (Wynter, 1999; Wynter, 2003). Colonial recursivity therefore entails the repetition of the epistemic structures of colonialism through their ongoing contingent reconfiguration, which today applies

above all to computational and algorithmic technologies (Critical Computation Bureau, 2025). These function as dispositifs that reiterate coloniality and race precisely while claiming to neutralize them (Chun 2021; Amaro 2023). As Benjamin argues through the concept of the *New Jim Code*, this process automates racial inequality by recoding race within algorithms themselves (Benjamin 2019). In this sense, machine learning operates as an “ontological” technology that determines which forms of being human can aspire to recognition, reinscribing white Western epistemology as the norm of calculation (Amaro 2023).

Moreover, the racial and supremacist logic underpinning the over-representation of Man also manifests itself in the very relationship with Western technology, which becomes a civilizational marker (Hui, 2016; Quijano, 2000) and a measure of progress against which the rest of the world is evaluated. From a single subject as the marker of humanity with its own universal epistemology, to a «monotechnologism» defining the sole idea of technological progress: «The self-posed universality of Western technology resides in the epistemologies of racial capitalism founded on principles of causal efficiency» (Parisi, Dixon-Román, 2020).

The Master user as the only legitimate subject of technologies

For the scope of this paper, it is important to make explicit how this universal and aspirational figure of the human, *Man*, and its colonial epistemology are specifically codified within the technosocial and temporal context of recursive colonialism. We might say that it takes the form of the technological “user” who realizes his humanity – as the rational white subject – precisely through the use and mastery of technology. As Biscossi also emphasizes, drawing on Deborah Atanasoski and Kalindi Vora, the technological user is the aspirational figure of the technological imaginary, embodying the ideal of self-determined autonomy characteristic of what the authors call the Liberal Subject (Biscossi, 2024; Atanasoski, Vora, 2019). Atanasoski and Vora have shown – in continuity with authors such as Eshun (1998) and Chude-Sokei (2015) – that Western conceptions of technology are permeated by a racial logic: namely, by the idea that the full expression of the Human is made possible only through the subordination of surrogates who perform the most degrading, and thus classically racialized, forms of labor. It is a master/slave relation, we might say, that recursively reactualizes in the relationship with technologies – conceived solely through an instrumental

logic² – and that defines the full humanity of a subject precisely as master and user. The user is this subject, the only legitimate owner and user of technologies.

This is what the authors, following Saidiya Hartman and Toni Morrison, define as the “surrogate effect”: «the surrogate is a racialized and gendered form defining the limits of human consciousness and autonomy» (Atanasoski, Vora, 2019, p. 9). Ideologically, it finds expression in “technoliberalism”, understood as the political alibi through which technological development is presented as the path toward the full realization of humanity, while it obscures and reproduces racialized and differential conditions of exploitation – from the workers assembling technologies in factories to the clickworkers of digital platforms (Atanasoski, Vora 2019). Thus, the *surrogate effect* not only entails the affirmation of the identity of the user subject through the use of the technical instrument that performs the most degrading tasks, but – while technoliberalism ideologically proclaims the advent of a post-racial and post-gender world enabled by technological and digital development – it also produces new forms of racialization and gendering – that is, forms of human surrogation – of labor, concealed behind technological tools themselves (Atanasoski, Vora, 2019). The machine is therefore encoded through a racial grammar – as a slave – and in turn conceals forms of exploitation and racialization. Technoliberalism thus expresses the drive for affirmation of the liberal subject – which we have defined as the user/master and which we can now therefore also define as the specific configuration assumed by the rational male subject Man in his relationship to technology – and whose self-affirmation is always grounded in the exclusion and exploitation of what is deemed as not properly human (Atanasoski, Vora, 2019).

To better articulate this figure with the Critical Computation Bureau’s reflections on recursive colonialism, it is necessary to foreground his specific temporal dimension. His temporal experience is that of progress, conceived as the horizon of full human realization: in other words, he defines himself as a human subject in the present through the future, as a continuous overcoming of the past, and sees in technological progress the sign of his Promethean self-fulfillment (Critical Computation Bureau 2025). Yet this progressive temporality is grounded in a recursive temporal structure – one that reiterates race and coloniality (Critical Computation Bureau, 2025) – and in the invisibilization of the forms of exploitation bound to the technologies themselves (Atanasoski, Vora, 2015). This experience is comparable to that of the autological subject (Povinelli 2006): a subject capable of self-determination and ori-

ented toward the future. His freedom is the freedom of the subject who can self-enunciate and project himself toward the future – in this case, thanks to technological development.

To sum up, by introducing the concept of recursive colonialism (Critical Computation Bureau 2025) and tracing its roots to the racial and colonial epistemology of Man (Wynter, 2003), I have shown how, in its relation to technology, this universal and abstract subject is reformulated as the figure of the master/user: a technological subject that is likewise universal and aspirational and historically white, male, and proprietary. Its orientation toward the future and toward progress rests on the denial of humanity and technological agency to other subjectivities, which are confined within a recursive colonial temporality.

Both the idea of a post-racial technological future and the supremacy of the user as the only legitimate expression of technological subjectification – what can be now described as a sort of *over-representation of the User* – have been already challenged in the 1990s and early 2000s through debates on the so-called digital divide. Critical race theorists demonstrated that the assumption of Black and racialized populations being “behind” technologically was not accidental but a technocultural rearticulation of racism, while also foregrounding the existence of alternative technological practices and engagements (Dery, 1994; Nelson, 2002; Weheliye, 2002; Eshun, 1998, 2003; Everett, Wallace 2007; Womack 2013; Anderson, Jones, 2015).

As Alondra Nelson, a key figure in critical race theory and among those who developed the concept of Afrofuturism, and others argued, both the rhetoric of the digital divide and the fantasy – widespread in the 1990s – of a placeless, bodiless, post-racial cyberspace rest on the same flawed premise: that race is a remnant of the past rather than a structuring condition of technoculture (Nelson, 2002; Anderson, Jones, 2015) – as also exposed more recently by critical race studies of algorithms (Chun, 2021; Amaro, 2023). While acknowledging that Western technologies have largely been applied to Black bodies as instruments of control, exploitation, or biopolitical violence, Black and Afrofuturist scholars and artists have articulated processes of technological resignification as potential sources of liberation (Kilgore, 2014; Lavender III, Murphy 2019).

The Dazzling Glare of Technologies

In the video set in Kinshasa, Knoetze draws on a Congolese urban legend that emerged in the 1920s in the aftermath of King Leopold II’s colonial regime, as an attempt to

give allegorical form to the dehumanizing violence of Belgian domination. The protagonist is transformed into a human-pig mutant after encountering the blinding headlights of a car driven by someone wearing a grotesque mask of a blond white man. Rejected by all his neighbors, he flees until he is taken in by two figures wearing masks – one female and one male, but both white, and one of whom appears to be the same person who was driving the car. They devour a plate of raw materials that flow directly from the protagonist's arm, severed by another grotesque figure that suddenly appears, impersonating King Leopold II. As the pair record with their phones and consume their meal, they remove their masks and reveal themselves also to be pigs, vomiting up electronic waste (Knoetze, 2018b)³.

According to the artist (Knoetze, Medium web page), he encountered this legend thanks to the Congolese philosopher Joseph Tonda, who revisited it within his reflection on the forms assumed by power in the postcolonial context – what he calls «postcolonial imperialism». This form of imperialism operates not only on the political and economic level but also within the symbolic and imaginary order (Tonda, 2005; 2015). Western people, Tonda argues, not only constructed imaginaries and representations of otherness that served colonial domination, but also colonized Africans' very imagination. The colonized began to recognize themselves within the stereotyped images circulated in the West – no longer distinguishing between reality and fiction – and live under the spell of modernity's promises, desiring its dazzling fetishes and consumer goods, interpreted as signs of fulfillment, but from which they are almost always excluded (Tonda, 2005; 2015).

The Congolese legend tells of a person blinded by the headlights of a car – a material symbol of white power – which, while seducing and dazzling him, reduces him to an animal⁴. The light is the emanation of the violent and unsettling force of colonial and postcolonial power (Tonda, 2015), once again confirming the constitutive link between European modernity and colonialism. In his writings – and in the recording of his voice we hear at the beginning of the film – Tonda links this blinding force to modern screens, whose light, as we hear in the film, «reflect products/merchandise/commodities which are modern fetishes that motivate biological impulse, a compulsive desire for material wealth» (Knoetze, 2018b, min. 02.38). It is no coincidence that the protagonist of the video holds a phone, which he stares right before being transformed by the car's headlights. The car's headlights, the glow of screens, are the blinding light of Enlightenment (Tonda, 2015) – of modernity, of its episte-

mology and sciences that claim to “see” and “illuminate” everything, and of its technologies. The dazzle embodies the petty violence of European “civilization” in Africa, which not only governs but also shapes the bodies, minds, and imaginaries of the colonized (Tonda, 2015), who come to accept and desire the unreachable – and constitutively anti-Black – standards of Man (Wynter, 2003) (Fig. 1).



Fig. 1. Francois Knoetze, *Core Dump: Kishasa* (2018).
Video Still

As noted, monotechnological universalism becomes the marker of humanity and civilization; colonized subjects who have internalized Western categories and codes – blinded by their “light” – lust for and aspire to that position: the position of Man, the rational, white, male, and owner subject (Wynter, 2003; Lowe, 2015), from which they remain excluded. In the age of digital technologies, they likewise desire to occupy the position of masters, of technological “users” – a position from which they are equally excluded, for it is nothing but a recursive reiteration of Man, who must continually produce an “Other” to be dehumanized

and make his surrogate—as machine, as slave—in order to express his own full humanity (Atanasoski, Vora, 2019).

The position of user subject is therefore an apparently universal but in fact particular one – that of Man as the rational, white, male, owner subject. It is a position that generates a desire to be occupied – the “glare” – even by those who are in fact excluded from it and thus remain “dazzled”: that is, all forms of existence that are not fully recognized as human and not legitimately entitled to mastery and use of technology. All these “others” are subjectivities that ultimately experience technologies as exclusionary and as agents of violence and control, as will be discussed in the chapter devoted to New York.

The Two Sides of Technological Experience: the Master User and the Racialized Machine

The chapter set in New York (Knoetze, 2019b) takes up the figure of *Big Dog*, the robot developed in 2008 by Boston Dynamics for military purposes, imagining it escaping from the laboratory and wandering through the streets of the city. When it is cut in half by the closing doors of a subway train, its two parts embark on separate journeys. The first half finds a damaged female mannequin with the face of a Black woman and uses it as its body while it roams, unwelcome, through the streets of New York. The second half seems luckier, finding an intact mannequin of a white man and wandering among the temples of American finance and technology – Wall Street, the Apple Store, Amazon. In the end, the first robot is discarded along with other electronic waste and shipped in a cargo container bound for an e-waste dump in Dakar. The film ends with the two halves gazing at each other from opposite sides of the Atlantic.

The two halves of the Big Dog robot live very different, divergent stories – diverging not so much at the moment of their separation as at the moment when they each acquire a different kind of “body”: the white, male body of the first mannequin, and the Black, female body of the second. They mark two opposing technological experiences. On one side, that of what I defined as “user” – the master and rightful subject of technologies, as a specific formulation of Man. The white mannequin wanders among the temples of finance and technology, bowing before the Apple Store (min. 07:09), or living the futuristic experience of inhabiting in a smart house (min. 05:07). This is the mannequin to whom another mannequin dressed in a soldier’s uniform advises: «if you can’t beat it, join it» (min. 04:49); whose face,

above all, we see superimposed on that of Tom Cruise in the emblematic scene from *Minority Report* (2002), in which Captain John Anderton directs, through the sensors on his gloves, the computers displaying premonitions of future crimes – premonitions produced by three psychic individuals exploited and confined in tanks (min. 07:50). In the background, a voice explains that the imaginary depicted in the movie has now become reality: the system, we are told, can identify the subjects upon whom control must be exercised, before they have actually committed any crime. Digital technologies and algorithms thus appear as instruments of classification, prevention, control, and power.

On the other side lies the opposite experience – that of the Black “female” mannequin, a racialized and feminized (Vergès, 2019) machine-surrogate, persecuted by the police, subjected to the scrutiny of a biased white and racist algorithmic gaze (Chun, 2021; Amaro, 2023), as the film’s voiceover explains, and ultimately discarded like waste, ending up in an e-waste dump in Dakar. It is the experience of the racialized body that encounters technologies as agents of its subjugation and is herself reduced to a slave, to a machine – destined to be thrown away once no longer useful. She can only observe from a distance the promises and possibilities of technological progress to which the white mannequin has access and from which she, as noted earlier, is never admitted, and which instead treats her with violence (Fig. 2).



Fig. 2. Francois Knoetze, *Core Dump: New York* (2019).
Video Still

The film is interspersed with images of ecological devastation and flooding, tech-industry billionaires, the new racialized slavery of American prisons, and financial algorithms – the two faces of racial capitalism (Robinson, 1983). Indeed, around minute 9:40, the screen splits in two: on one side, behind the white mannequin, appear archival images of white America; on the other, behind the Black mannequin, images of enslaved people and colonial wars (Fig. 3). Around minute 05:52, a voice-over recounts the story of a group of enslaved people who escaped from plantations and sought refuge in the mountains. Returning to traditional African beliefs, they gave rise to the Vodou religion. The god Loa Shango gives them the message to begin the war of independence. «Drums beat, adding fuel to the raging fire already enflamed by the oppression of slavery and the idea of liberty» (Knoetze 2019b): on the screen appears the image of January Suchodolski's painting *Bitwa na San Domingo* (1845), which depicts a clash between former enslaved Haitian revolutionaries and Polish soldiers fighting on behalf of France – here, their faces are replaced by those of the *Terminator* (1984) robot, with glowing red eyes. Around minute 06:14, on the left side of the screen, we also see one of the revolutionaries with the face of the Black mannequin brandishing the severed head of the white mannequin. A frame that seems to evoke an uprising against racial oppression, which becomes an uprising against technologies as instruments of domination, control, and power (Fig. 4).

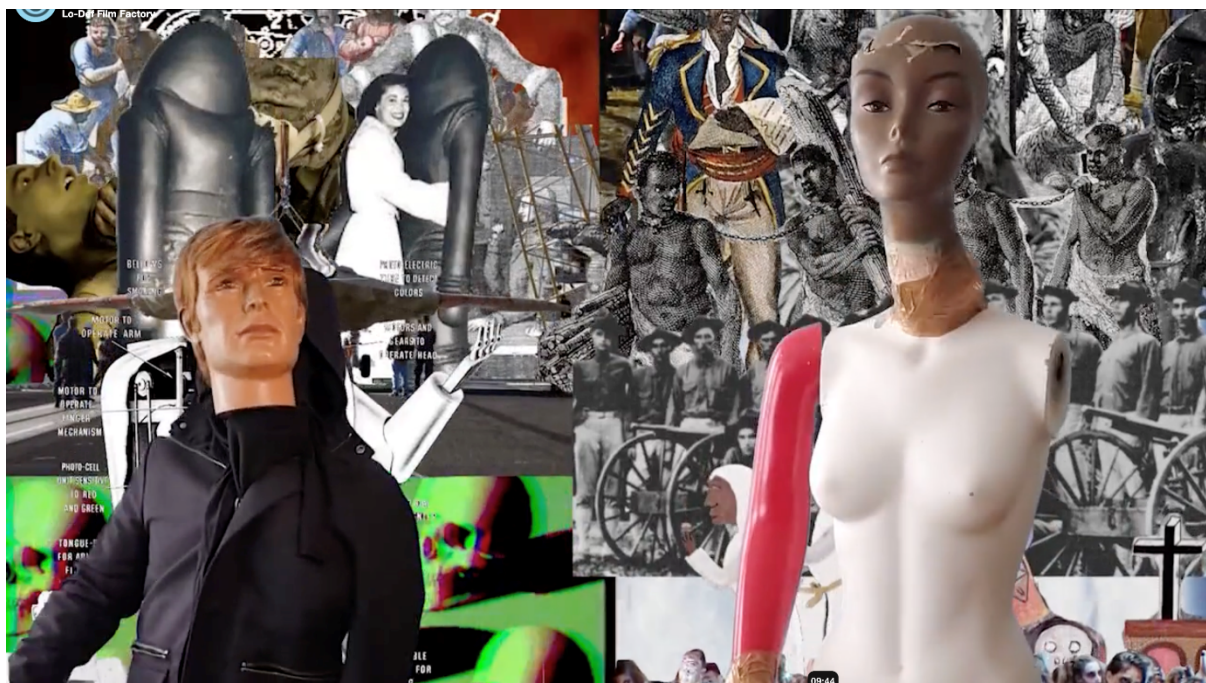


Fig. 3. Francois Knoetze, *Core Dump: New York* (2019).
Video Still



Fig. 4. Francois Knoetze, *Core Dump: New York* (2019).
Video Still

Yet, it is of interest that, before this frame, at minute 03:17, we see a photograph of the inventor S. M. Kinter of Westinghouse Electric together with one of the robots produced by the company in the 1930s – a robot with a Black face, dressed like a working-class Black farmer from the American South. In the background, we hear the voice of the scholar Simone Browne, taken from one of her lectures, explaining how Mr. Rastus – the name given to the robot, also known as *Mechanical Slave* or *Mechanical Nigro* – was an explicit symbol of Black servitude.

As noted, at the foundation of the modern Western conception of technology lies a racial logic, inscribed within modern technologies themselves and manifested in their perception as «enchanted objects»: autonomous, animated entities that act “as if by magic,” performing tasks and services while obscuring the racial and colonial structures of exploitation on which they depend (Atanasoski, Vora, 2019). Black culture theorist Louis Chude-Sokei – explicitly quoted in the film – has further demonstrated how race has functioned as a medium through which the increasingly artificial, de-naturalized, and de-humanized world of industrial machinery was made intelligible and familiar. The conceptual overlap between the machine and the Black slave reframes the machine primarily as servant and instrument, obedient to its master. Through an analysis of cultural products such as minstrel shows and the Mechanical Turk, Chude-Sokei observes how the same fears, phobias, and anxieties once related to racialized

figures are recodified around the machine: on one hand, the terror that the machine might “rebel,” overpowering the human; on the other, the anxiety that the machine, like the slave, might resemble the human too closely, becoming increasingly indistinguishable from it and blurring the boundaries between them (Chude-Sokei, 2016). In both cases, what is placed in question is the identity and authority of the Human: «They bear the same uncanny relationship to the human – which is to say, to the white» (Chude-Sokei, 2016, p. 44). Robots and machines, in this sense, have been imbued with the same racist and xenophobic charge that expresses the uncanny anxiety of seeing the superiority and the presumed right of Man over all that is inhuman, nonhuman, and less-than-human – i.d., non-white – called into question.

The film makes visible the hypocrisy of the ideology of technological progress, its post-racial pretensions, and the recursive coloniality on which it rests. On the one hand, the stories of the two halves of the robot articulate a split technological experience: that of the user/master – as a specific configuration of *Man*, the white male subject and master of technology – and that of racialized subjectivities, themselves exploited as machines and experiencing technologies as instruments of capture and domination. On the other hand, the video, by continuously weaving together past and present – juxtaposing images of slavery, the slave trade, and rebellions with scenes of ecological devastation and flooding, tech-industry billionaires, and financial algorithms – reverberates the recursive structure of colonialism, making its functioning within contemporary technologies and the technosocial context explicit. The revisiting of the Battle of Santo Domingo, with Polish soldiers transformed into robots, seems to open the possibility of rebellion against this recursive structure and against a monotecnologism that appears solely as a tool of control and violence. At the same time, however, the reference to the Black robot Rastus at minute 03:17 seems to gesture not – or not only – toward an opposition between machine and racialized subject, but also toward a proximity, as will be discussed in the next paragraph, grounded in their shared condition of servitude.

The Colonial Cyborg: Core Dump and Waste

So far, a certain ambivalence has been maintained regarding the relationship between machine and Black body, with emphasis placed primarily on the divergent technological experiences of the user/master and, by contrast, those of racialized people, who are themselves surrogate machines whose labor is often rendered invisible behind the machine itself

and who moreover experience technologies as instruments of control and exploitation. It therefore becomes necessary to examine whether and how Knoetze articulates a possible rupture of this dynamic, and it is here that the figure of the cyborg comes into play. As Fabbri argues, robots function in much Afrofuturist narrative as metaphors for the modern Black condition: on the one hand, the alienation produced by slavery and racism; on the other, the reduction of Black bodies to production tools (Fabbri 2020). At the same time, however, they are also figures capable of overturning this relation.

The sequences of *Core Dump: New York* described in the previous paragraph, expose this racial genealogy of the machine through an explicit visual and conceptual articulation. At minute 03:36, while the Black mannequin wanders through the city streets and the film cuts to several frames from the iconic Afrofuturist film *Space is the Place* by John Coney and musician Sun Ra (1974), a voice-over articulates another crucial aspect of the relation between technology and blackness:

Because this spirit of technology is already merged with pre-colonial cultural tradition and African and diaspora sensibilities, machines become the primary method and space where black roots and black futurity, history and what is possible, they interface. Under the sway of the machine, the body becomes vulnerable to the dissolution of categories of race, class, nation gender, or less and less contained by them (Knoetze 2019b).

Although produced earlier, *Core Dump: Dakar* (Knoetze, 2018a) appears to directly reconnect with this line of reflection, envisioning a possible perverse alliance between the racialized black body and the machine. A broken computer explodes in the face of an electronics repairman in one of the “emblematic” centers of e-waste, Dakar. The man is forced to incorporate mechanical components into his body in order to stay alive and becomes dependent on the machine for survival. He is now a mysterious techno-corporeal assemblage of electronic debris – a cyborg wearing a traditional African mask and who seems poised to rebel.

By merging with the machine, the repairman’s body becomes, as announced in the *New York* video, vulnerable to the dissolution of the categories of race, class, nation, and gender. I would like to define this figure as a colonial cyborg – as the dark, inverted face of human-machine hybridization, of transhumanist Prometheanism (Fig. 5).



Fig. 5. Francois Knoetze, *Core Dump: Dakar* (2019).
Video Still

The figure of the cyborg, as is well known, became particularly influential within critical and feminist theory through Donna Haraway's *A Cyborg Manifesto* (1991), in which she observed the implosion of modern categories and binaries at the end of the twentieth century with the advancement of technological and biotechnological development. The body – particularly non-male, non-cisgender, non-white bodies – reveals itself as a site where biology, technology, and culture intersect, forming a complex and negotiable assemblage (Haraway 1991). Haraway's cyborg is an anti-origin and non-identitarian figure, capable of making visible – and at the same time disrupting – the binary boundaries of the masculine and capitalist order (Bell, 2007; Berg, 2019). A key figure of 1980s and 1990s feminism, it was nonetheless also criticized for its apparent failure to sufficiently address race. As Kolko, Nakamura, and Rodman wrote, «many cyberfeminists elided the topic of race in cyberspace ... [but] the cyborg is not only a hybrid of machine and organism, it is also a racial hybrid» (Kolko, Nakamura, and Rodman 2000, p. 8). Haraway's cyborg thus remains anchored to a white and technologically hegemonic idea, that continues to exclude or marginalize Black subjectivity (James 2013; Aql 2021). As several scholars have argued, however, Black theory, music, and aesthetics – particularly Afrofuturism – have long functioned as speculative spaces for experimenting with alternative technological relations and with “Black” cyborg figures (Puar, 2012; Lynes, Symes, 2016; Aql, 2021).

Knoetze's cyborg is indeed, like Haraway's cyborg, a figure that blurs the boundaries between the organic and the machine and "entangled" with technology, but through its waste – the metals and dust that clog the repairman's lungs and body even before the computer explodes in his face. It emerges and comes into being within a specific context, within a specific geography shaped by temporal – namely, historical and colonial – processes of spatial distribution of hierarchies of domination and exploitation. It is, indeed, a "colonial cyborg", one that arises as a disturbing and transformative figure within the recursive logic of the colonial past. This hybrid figure emerges from the colonial, extractive, and discarded reality; it is situated and positioned: it accepts the blurring of binary boundaries and reclaims them in a perverse and subversive way (Fig. 6).



Fig. 6. Francois Knoetze, *Core Dump: Dakar* (2019).
Video Still

Its process of re-creation is a conscious and unending work of engineering as a means of escaping the imprisonment of recursivity. It is a "temporal cyborg": a mixture of colonial history, extractive and neocolonial present, and machinic future. It carries within itself the task and the responsibility of the past (Benjamin, 1990; Despret, 2012) toward an alternative future: «we are balancing the books, auditing history» (min. 11:08). It is a cyborg – a terrifying machine ready to rebel – made of blood contaminated with heavy metals, electronic waste, sweat, and the exploited and exposed bodies of those who build technologies. It is not only a figure of redemption

and vengeance for the colonial past but also one capable of reshaping the defeated attempts to write another history. As Bould notes, Afro-diasporic culture is historically marked by an ethical imperative to recover the past erased by colonialism and slavery. Afrofuturism shares this tension but distinguishes itself by cultivating, alongside this retrospective impulse, a proleptic orientation toward the future and its speculative possibilities (Bould 2019). Knoetze appears to draw precisely on this tradition in his videos, which stage this temporal tension.

In the background, in fact, we hear Leopold Senghor's speech at the 1975 Conference of the Non-Aligned Movement. Around minute 08:59, the cyborg itself takes Senghor's place on the stage, as if resuming his role – as if, at that precise moment, the core dump had been recorded in order to reset history from that point. As Walter Benjamin wrote in his *Theses on the Concept of History*, it assumes the task of saving and avenging the past, reopening the temporal deviations of the defeated and reactivating them in the present (Benjamin, 1990).

Johan Lau Munkholm, in his discussion of the figure of the *data thief* in John Akomfrah's film *The Last Angel of History* (1996), describes it as an archaeological figure of the future who digs through the remains of the past in search of fragments capable of “unlocking” the future. Like Benjamin's *angelus novus*, the data thief understands history not as a sequence of events but as a single, ongoing catastrophe (Munkholm, 2018). Unlike Benjamin's angel, however – swept away by a storm from Paradise – the data thief possesses active agency: it can gather fragments, sample them, and recombine them.

I interpret Knoetze's cyborg in a similar way: as a figure that perceives, beneath the apparent linearity of technological progress, the catastrophe of recursive colonialism – the repetition of racial violence in the name of that very progress. By repairing itself, the repairman sets in motion a more complex process of repair: the repair of the catastrophe of progress and of the recursive colonial structure that underpins it. Knoetze's cyborg thus functions as a technocolonial angelus novus that disrupts the linear temporality of progress of the technological user subject. This rupture occurs through the reappropriation of technological waste as material memory of racial and colonial violence, and of the subjectivities exploited in the past and present to sustain an ideology of progress premised precisely on the continual disavowal – or attempted disavowal – of the past and its residues.

This returning remainder, like a phantom (Fisher, 2013), marks the traumatic and violent origin of techno-racial privilege and its repetition in the present. It signals that the line-

arity of *Man's* progress, and of the user as its technological figure, is grounded in the reiteration of racial violence and in colonial recursivity. The waste/phantom is both the return of the past and a fragment of futures that never came to be. As Mark Fisher writes, this is the kind of temporal disjunction to which Afro-diasporic communities have historically been subjected – deprived of their pasts and compelled to mourn their lost futures (Fisher, 2013).

In Knoetze's video, these phantoms assume a techno-material form in waste, which, as it merges with the body of the repairman, returns to presence, giving corporeal form and agency to defeated histories and to possibilities of revenge. It is in this sense that the metaphor – now taking on a material register – of the “core dump” should be understood. It is within waste itself that the cyborg finds points of restoration in official history and progress, and through which it comes closer, and reactivates, revolutionary figures and moments in African history. By incorporating and reassembling them, it grants them new life – to the point of becoming Léopold Sédar Senghor himself. This machinic metamorphosis is a chronopolitical act – as defined by Black and Afrofuturist theorist Kodwo Eshun (Eshun 2003) – that dismantles the imposed temporality of recursive colonialism and, starting from the residues and phantoms of the past as points of restoration, opens the way toward alternative futures (Fig. 7).



Fig. 7. Francois Knoetze, *Core Dump: Dakar* (2019).

Video Still

It is this “cyborg” that ultimately subverts the monotecnological universalism – the racist epistemology of Man. In the *Kinshasa* video, we briefly see the inscription: «the machine that becomes the master!», which seems to foreshadow this very moment. The machine, once an instrument of domination and exploitation, becomes an ally. Both the Black body and the machine – already reduced to mere objects of use – find, in their fusion, the possibility of a collective redemption: «In the world I am heading for, I am endlessly creating myself. I am not a prisoner of history. I found that by imprinting data on my DNA, I am able to store more information on a strand of hair than a tier four data center. So, I decide to transport myself and to give myself up to an object» (Knoetze, 2018a, min. 04:51).

Black and racialized subjectivities are, after all, already objects (Moten, 2013), already reduced to machines (Chude-Sokei, 2016); perhaps it is no longer a matter of escaping the machine, but of surrendering to it. As noted in the previous paragraph, the master fears that the “Black” or the machine might manifest subjectivity – whether an inhuman, alien, monstrous subjectivity capable of revolt, or one that appears all too human, whose excessive resemblance threatens to undermine the superiority and humanity of the Master, that is Man. The cyborg thus embodies the alliance between machine and slave, emerging from waste – as both the material remnants of technologies no longer useful to the master and the ghostly traces of exploited subjectivities – that merge in the cyborg in a quest for revenge.

The film ends with an eerie premonition and warning – expressing both the inevitability of Man’s crisis and the subversive potential of a new technological era that begins in Africa, as a space which, having endured the dehumanizing and violent trauma of colonialism, has also preserved the forms of another possible humanity. Indeed, a mechanical female voice utters these words, which appear to establish the cyborg figure as a figure of revenge and revolution:

It is still to be seen if those that cling to power will go quietly or if it will be necessary to turn their machines on them, bringing about a cleansing more swift and meticulous than anything this world has ever seen. I suspect the latter. African culture alone has preserved the mystic warmth of a life that could still revive the world that has died of machines and cannons. The world will be invited to share in this warmth or to perish in its flames (Knoetze, 2018a, min. 11:22) (Fig. 8).



Fig. 8. Francois Knoetze, *Core Dump: Dakar* (2019).
Video Still

Conclusion

If the videos – particularly *New York* – thus challenges the linearity of progress – revealing the recursive colonial structure of progress itself (Critical Computation Bureau, 2021; 2025) – the metaphor of the crash instead seeks to rupture this recursivity and to imagine new points of departure emerging from within that very past. The history of colonial and racial violence cannot be erased, but within it one can locate points of restoration, "core dumps": the past does not condemn to a compulsion to repeat, but rather becomes a field from which to draw in order to rework past attempts to write an alternative history and to regenerate them in the present.

Knoetze's cyborg figure breaks the recursive temporal yoke of domination that sustains the continuous reproduction of the colonial present and the imaginary future of progress, liberating transformative potentialities. The specificity of this figure lies in being both a material and temporal assemblage at once. Waste, in fact, functions as a form of material memory: it condenses both the past, as a history of violence and exploitation, and possible yet denied futures, which are reactivated precisely when the cyborg merges with it. Waste constitutes the material form of the core dump: it is the trace of the exploitation concealed behind the imaginary of technological progress, but also the imprint of alternative futures – the points of restoration after the crash produced by the colonial catastrophe and its recursive structure. Despite attempts to displace waste elsewhere and remove it from the sight of Man, its defining feature is to persist as a haunting presence, much like a phantom. With it, the memory of violence endures, but so do the possible alternatives of redemption. The cyborg reassembles these material traces, drawing its strength from them.

In this process of reassemblage, the very categories and criteria of humanity are also reconfigured: there arises the unsettling sense that a different way of "being" human is in the making – precisely through this posthuman hybridity that destabilizes the Humanity of Man. As Alexander Weheliye reminds us, Black people have always already experienced another form of "being" human – an alternative humanity to that of Man – one that originates precisely in the dehumanizing condition of the plantation, in the holds of slave ships (Weheliye, 2014). A different mode of humanity that undermines the identity and universality of Man, precisely by accepting not to be human in the sense of Man, to be non-human–

non-Man. Again, waste marks the trace of these other ways of being human – the trace of a hybrid posthumanity that breaks the human/machine and master/slave binaries.

Paraphrasing Zakiyyah Iman Jackson, who makes this argument in relation to African diasporic literature, such aesthetic-political figures – as in Knoetze’s cyborg – alter the sense and meaning of being human and engage in imaginative practices of reinventing the human precisely through dehumanization and animalization (Jackson, 2020), and in this case, we might add, through the “machinization” of the racialized and Black body. This is not, therefore, a rejection of technology, but a kind of perverse reappropriation that opens possibilities for the subversion of the mono-technological order of recursive colonial domination – a techno-aesthetic prefiguration of postcolonial futures. As Parisi and Dixon-Román remind us, «the overdetermined mono-technologism of recursive colonialism is breakable» (Parisi, Dixon-Román, 2020), precisely because of the recursive structure of the colonial epistemology itself, which must continually produce an “Other” to exploit—and yet this Other, precisely as “Other”, always partially escapes incorporation by the self-determining subject, by Man (Critical Computation Bureau, 2025; Mbembe, 2017; Wynter, 2003). In other words, while the recursive structure reproduces colonial forms of domination and exploitation, it simultaneously generates new seeds, new germs of its possible dissolution. Knoetze’s cyborg gathers these seeds and, by reassembling itself with technological waste as the material trace of alternative expressions of humanity and technological experience, challenges both the mono-technologism of recursive colonialism and its dazzling lure. It thus positions itself as a technological subject alternative to the user/master, one that breaks the racial grammar and the binaries of *Man*’s colonial epistemology. Knoetze’s art amplifies a political and cultural potential that already exists, faintly visible within the folds of the universal epistemology of Man – an imaginary lived and produced by those excluded from that figure. He enacts a technopoetics of dissolution of binary categories and of Man – that points toward an entirely different way of “being” human, which is grounded also in another relation to and experience of technology.

As numerous scholars have underlined, the dehumanizing and othering experience to which Black and racialized subjectivities are subjected is inscribed directly in their bodies (Ferreira da Silva, 2024; Mbembe, 2017; Weheliye, 2014; Hartman, 1997; Spillers, 1987). Yet, as Denise Ferreira da Silva (2024) and the Critical Computation Bureau (2025) observe, it is

precisely within this embodied experience that a form of “being” capable of challenging that of Man emerges: the body itself becomes the site of alterization and, thus, also that which can never be fully contained – always escaping control and therefore inherently subversive. For this reason, in the next essay, I will turn to this central aspect of Knoetze’s aesthetics: how he constructs the bodies of his characters as both objects of violence and sites of reinvention and subversion.

¹ <https://lodef.co.za/Core-Dump>

² This had already been observed by Simondon in his reflection on the misunderstanding of technicity at the core of the industrial modality. He traces in the hylomorphic hierarchy of form over matter, consolidated within the epistemological schema of modern technology through the enforcement of industrial labour, the origin of the master/slave relationship to technology, which produces a double alienation, of both the human and the technical object (Simondon, 2017).

³ I will return to this video in the next article, devoted in particular to the body and corporeity of Knoetze’s characters.

⁴ The question of the animalization of Black and racialized subjectivities is central and has been discussed by numerous authors (see, for example, Hartman, 1997; Mbembe, 2017; Jackson, 2020). It lies at the core of the other part of this research, which will be developed in another article.

References

- Amaro R., *The Black Technical Object: On Machine Learning and the Aspiration of Black Being*, Sternberg Press, London 2023.
- Anderson R., Jones C. E. (eds.), *Afrofuturism 2.0. The Rise of Astro-Blackness*, Lexington Books, Lanham 2015.
- Atanasoski N., Vora, K., *Surrogate humanity: Race, robots, and the politics of technological futures*, Duke University Press, Durham 2019.
- Bateson G., *Steps toward an ecology of mind*, Chicago Univeristy Press, Chicago 1972.
- Bell D., *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, Routledge, London–New York 2007.
- Benjamin W., *Theses on the Philosophy of History*, in Bronner S. E., MacKay Kellner D., *Critical Theory and Society: A Reader*, Routledge, London 1990.
- Benjamin R., *Race After Technology: Abolitionist Tools for the New Jim Code*, Polity Press, Cambridge 2019.
- Berg A.-J., *The Cyborg, Its Friends and Feminist Theories of Materiality*, in Kissmann U. T., van Loon J. (Eds.), *Discussing New Materialism. Methodological Implications for the Study of Materialities*, Springer VS, Wiesbaden, 2019, pp. 69-76.

- Biscossi E., *The User and the Used: Platoform mediation, labour and pragmatics in the gig economy*, Università degli studi di Napoli, L'Orientale, Napoli 2024.
- Bould M., *Afrofuturism and the Archive*, in «Science Fiction Film & Television», vol. XII, n. 2, 2019, pp. 171-193.
- Butler J., *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity* (2^a ed.), Routledge, New York 2002.
- Chude-Sokei L. O., *The sound of culture: Diaspora and black technopoetics*, Wesleyan University Press Middle-town 2015.
- Chun W. H. K., *Discriminating Data: Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition*, The MIT Press, Cambridge 2021.
- Critical Computation Bureau, *Editorial—"Dialogues on Recursive Colonialisms, Speculative Computation, and the Techno-social"* in «E-Flux», vol. CXXII, n. 12, 2021.
- Critical Computation Bureau, Dixon-Román E., Parisi L., Pârvan O., Terranova T., *Recursive apocalypse*, in «Communication, Culture and Critique», vol. XIX, n. 3, 2025, pp. 218-223.
- De Loughry T., *Incendiary Devices: Imagining E-Waste Frontiers and Africa's Digital Future*, in «CLCWeb: Comparative Literature and Culture», vol. 24 n.1, 2022.
- Dery M., *Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose*, in Dery M. (Eds.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Duke University Press, Durham 1994.
- Despret V., *En Finir avec L'Innocence. Dialogue avec Isabelle Stengers et Donna Haway*, in E. Dorlin, *Penser avec Donna Haraway*. PUF, Paris, 2012, pp. 22-45.
- Eshun K., *More Brilliant than the Sun*, Quartet Books, London 1998.
- Eshun K., *Further Considerations on Afrofuturism*, in «CR: The New Centennial Review», n. 2, 2003, pp. 287-301.
- Everett A., Wallace A. J. (eds.), *AfroGEEKS: Beyond the Digital Divide*, Center for Black Studies Research, University of California, Santa Barbara 2007.
- Fanon F., *Black Skin, White Masks*, Pluto Press, London 1986.
- Ferreira da Silva D., *Toward a global idea of race*, University of Minnesota press, Minneapolis, 2007.
- Ferreira da Silva D., *Unpayable Debt*, Sternberg Press Cambridge, MA 2022.

- Fisher M., *The Metaphysics of Crackle: Afrofuturism and Hauntology*, in «Dancecult», vol. V, n. 2, 2013, pp. 42–55.
- Haraway D. J., *Simians, Cyborgs, and Women The Reinvention of Nature*, Routledge, London 1991.
- Hartman S., *Scenes of Subjection*, Oxford University Press, Oxford 1997.
- Hui Y., *The question concerning technology in China. An essay in Cosmotechnics*, Urbanomic, Falmouth 2016.
- Jackson Z. I., *Becoming Human. Matter and Meaning in an Antiracist World*, NYU Press, New York 2020.
- James J., *Concerning Violence: Frantz Fanon's Rebel Intellectual in Search of a Black Cyborg*, in «South Atlantic Quarterly», vol. CXII, n. 1, 2013, pp. 57-70.
- Kilgore D. W., *Afrofuturism*, in Latham R. (eds.), *The Oxford Handbook of Science Fiction*, Oxford University Press, Oxford 2014, pp. 561-572.
- Kolko B. E., Nakamura L., Rodman G. B., *Race in Cyberspace*, in Kolko B. E., Nakamura L., Rodman G. B. (eds.), *Race in Cyberspace*, Routledge, New York–London 2000, pp. 1–13.
- Lavender III I., *Critical Race Theory*, in MCFarlane A., Scheming L., Murphy G. (Eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Routledge, London–New York, pp. 308–316.
- Lavender III I., Murphy G. J., *Afrofuturism*, in MCFarlane A., Scheming L., Murphy G. (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Routledge, London–New York 2019, pp. 353-361.
- Lynes K. G., Symes K., *Cyborgs and Virtual Bodies*, in Disch L., Hawkesworth M. (eds.), *The Oxford Handbook of Feminist Theory*, Oxford University Press, Oxford 2016, pp- 122–142.
- Lowe L., *The intimacies of four continents*, Duke University Press, Durham 2015.
- Mbembe, A., *Critique of the Black Reason*, Duke University Press, Durham 2017.
- Moten, F., *Blackness and Nothingness (Mysticism in the Flesh)*, in «South Atlantic Quarterly» vol. CXII, n. 4, 2013, pp. 737-780.
- Munkholm J. L., *Promises of Uncertainty: A Study of Afrofuturist Interventions into the Archive*, in «Journal of Science Fiction», vol. II, n. 2, 2018, pp. 47-63.
- Nelson A., *Introduction: Future Texts*, in «Social Text», vol. XX, n. 2, 2002, pp. 1-15.

- Noble S. U., *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*, NYU Press, New York, 2018.
- Parisi L., Dixon-Román, E., *Recursive Colonialism and Cosmo-Computation*, in «*Social Text Online*», 2020.
- Povinelli E. A., *The Empire of Love: Toward a Theory of Intimacy, Genealogy and Carnality*, Duke University Press, Durham 2006.
- Puar J. K., *I Would Rather Be a Cyborg Than a Goddess: Becoming-Intersectional in Assemblage Theory*, in in «*philoSOPHIA*», vol. II, n. 1, 2012, pp. 49-66.
- Quijano A., Coloniality of Power, Eurocentrism, and Latin America, in «*Nepantla: Views from South*», vol. I, n. 3, 2000, pp. 533-580.
- Robinson C. J., *Black Marxism. The Making of the Black Radical Tradition*, The University of North Carolina Press, Chapel Hill 1983.
- Scott D., *The re-enchantment of humanism: An interview with Sylva Wynter*, in «*Small Axe*», n. 8, 2000, pp. 119-207.
- Simondon G., *On the Mode of Existence of Technical Objects*, Minnesota University Press, Minneapolis 2017.
- Spillers H. J., *Mama's Baby, Papa's Maybe: An American Grammar Book*, in «*Diacritics*», vol XVII, n. 64, 1987.
- Tonda J., *Le souverain moderne: Le corps du pouvoir en Afrique centrale, Congo et Gabon*, Karthala, Paris 2005.
- Tonda J., *L'impérialisme postcolonial, critique de la société des éblouissements*, Karthala, Paris 2015.
- Vergès F., *Capitalocene, Waste, Race, and Gender*, in «*E-Flux*», n. 100, 2019, pp. 5-19.
- Weheliye A. G., *'Feenin': Posthuman Voices in Contemporary Black Popular Music*, in «*Social Text*», vol. XX, n. 2, 2002, pp. 21-47.
- Weheliye A. G., *Habeas Viscus: Racializing Assemblages, Biopolitics, and Black Feminist Theories of the Human*, Duke University Press, Durham 2015.
- Womack Y. L., *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*, Lawrence Hill Books, Chicago 2013.
- Wynter S., *Towards the Sociogenic Principle: Fanon, The Puzzle of Conscious Experience, of "Identity" and What it's Like to be "Black"* in Duràn-Cogan M., Gómez-Moriana A., Na-

tional Identity and Sociopolitical Change: Latin America Between Marginization and Integration, Minnesota University Press, Minneapolis 1999.

Wynter S., *Unsettling the Coloniality of Being/Power/Truth/Freedom: Towards the Human, After Man, Its Overrepresentation--An Argument*. In «CR: The New Centennial Review», n. 3, 2003, pp. 25-337.

Yusoff K., *The Inhumanities*. *Annals of the Marican Association of Geographers*, vol. CXI, n. 3, 2021, pp. 663-676.

Sitography

Knoetze F., Personal web page: <https://francoisknoetze.com/about/> (accessed 12 November 2025)

Knoetze F., Medium web page: <https://medium.com/digital-earth/c-core-dump-a1502d1bea0a> (accessed 12 November 2025)

Knoetze F., Gueye O., *A Reflection by Francois Knoetze and Oulimata Gueye*, *Artafrika Magazine* web page: <https://artafricamagazine.org/ccore-dump/> (accessed 12 November 2025)

Fletcher A., *Your Trash is Francois Knoetze's Treasure*, *Broadsheet* web page: <https://www.broadsheet.com.au/adelaide/art-and-design/article/your-trash-francois-knoetzes-treasure> (accessed 12 November 2025)

Filmography

Akomfrah, J. (Director), *The Last Angel of History*, Black Audio Film Collective, 1996.

Cameron, J. (Director), *Terminator*, Hemdale Film Corporation, 1984.

Coney, J., Sun Ra (Directors), *Space is the Place*, 1974.

Knoetze, F. , (Director), *Cape Mongo*, 2013-2016.

Knoetze, F. , (Director), *Core Dump: Dakar*, 2018a.

Knoetze, F. (Director), *Core Dump: Kinshasa*, 2018b.

Knoetze, F. (Director), *Core Dump: Shenzhen*, 2019a.

Knoetze, F. (Director). (2019b). *Core Dump: New York*, 2019b.

Spilberg, S. (Director), *Minority Report*. 20th Century Fox, 2002.

Catalogue of Works

Suchodolski, J. *Bitwa na San Domingo*, Muzeum Wojska Polskiego, 1845.

Biografia dell'autore/ Author's biography

Gioacchino Orsenigo è dottore di ricerca in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso il Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università di Napoli L'Orientale, dove si è specializzato in Cultural Studies, Media Theory e Postcolonial Studies. La sua tesi di dottorato, intitolata *Immaginari e ontologie del litio. Transizione ecologica e temporalità coloniali*, analizza criticamente le dimensioni coloniali, razziali e sociotecniche della transizione ecologica e dei suoi immaginari a partire dal litio. È attualmente Associate Lecturer presso il Sant'Anna Institute di Sorrento, dove insegna Media Studies and Environment. È inoltre membro del Comitato Scientifico del Research Centre on Transnational Technocultures (CRiTT). I suoi attuali interessi di ricerca riguardano l'intreccio tra tecnologie, culture materiali ed epistemologie coloniali.

Gioacchino Orsenigo holds a PhD in Sociology of Culture and Communication Processes from the Department of Human and Social Sciences at the University of Naples L'Orientale, where he specialised in Cultural Studies, Media Theory, and Postcolonial Studies. His doctoral dissertation, titled *Imaginaries and Ontologies of Lithium: Ecological Transition and Colonial Temporalities*, critically examines the colonial, racial, and sociotechnical dimensions of the ecological transition and its imaginaries through the prism of lithium. He is currently an Associate Lecturer at the Sant'Anna Institute in Sorrento, where he teaches Media Studies and Environment. He is also a member of the Scientific Committee of the Research Centre on Transnational Technocultures (CRiTT). His current research interests focus on the entanglements between technology, material cultures, and colonial epistemologies.

Double-blind peer-reviewed article

OTT platforms as heterotopic media environments. Cultural implications of the disempowerment of audiences

Pierandrea Villa

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Abstract

Questo studio si propone di indagare il progressivo deterioramento della natura *bottom-up* di Internet e le sue conseguenze culturali e politiche, affrontando il tema delle piattaforme OTT attraverso la nozione di eterotopia. Questo approccio si fonda sull'idea foucaultiana di uno spazio connesso a tutti gli altri spazi in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire le relazioni che essi definiscono. Inoltre, incorpora l'applicazione di Burgin di questo concetto agli studi sui media, descrivendo come film o frammenti cinematografici spostati e circolanti in diversi spazi mediatici portino con sé la loro specifica temporalità. Da questa prospettiva, le piattaforme OTT possono essere analizzate in quanto ambienti mediali eterotopici per due ragioni principali. In primo luogo, esse incorporano contenuti provenienti dal cinema e dalla televisione, creando uno spazio in cui anche gli artefatti "nativi" della piattaforma – gli Originals – sono comunque derivati da contesti mediali. In secondo luogo, le OTT riproducono dinamiche tipiche dei media tradizionali all'interno del web, reintegrando abitudini di fruizione legate al contesto del broadcasting e impedendo un'interazione esplicita sia con i contenuti sia tra gli utenti. Se si confronta questo scenario con modelli alternativi, in particolare le architetture p2p, emergono chiare conseguenze per il ruolo culturale del pubblico. Infatti, all'interno di queste eterotopie, gli utenti sono relegati al ruolo di consumatori passivi, esclusi dai processi che contribuiscono alla costruzione della cultura, in quanto non fanno parte di una struttura che consente loro di determinare cosa meriti di essere diffuso e conservato.

This study aims to investigate the gradual erosion of the bottom-up nature of the Internet and its cultural and political outcomes by addressing OTT platforms through the notion of heterotopia. This approach is rooted in Foucault's idea of a space connected to all other spaces in such a way as to suspend, neutralise, or invert the relationships they define. Moreover, it incorporates Burgin's application of this concept to media studies, describing how displaced films or film fragments circulating within different media spaces bring their specific temporality therein. From this perspective, OTT platforms can be understood as heterotopic media environments for two main reasons. Firstly, they incorporate items from cinema and television, creating a space in which even platform-specific artefacts – the originals – are nonetheless derived from these media. Additionally, they reproduce dynamics typical of traditional media within the web, reinstating broadcasting habits and precluding explicit interaction with content and among users. When contrasted with alternative models, namely P2P architectures, this scenario reveals clear consequences for the audience's cultural role. Indeed, within these heterotopias, users are relegated to passive consumers, excluded from processes that contribute to the construction of culture, as they are not part of a structure that allows them to determine what is worth spreading and preserving as cultural heritage.

Parole chiave/Key Words

peer-to-peer; platform studies; OTT; eterotopia; economia dell'attenzione.

peer-to-peer; platform studies; OTT, heterotopia; attention economy.

DOI: 10.54103/connessioni/30114

Introduction: web architectures as power structures

As Francesca Musiani posits, online architectures are «the very fabric of user behaviour», as they regulate and shape the possibilities for interaction, exploration, and sharing within an online space (Musiani, 2021, p.1). This perspective shows how these architectures function as Foucauldian apparatus, as they can influence, guide, and constrain the behaviour of the subjects operating within them. Similar to the dispositifs articulated by Michel Foucault, network architectures have a dominant strategic function, possess the capacity to modify power dynamics, and emerge from intentional and coordinated actions designed to steer these dynamics toward a specific direction. With this in mind, this study aims to highlight the cultural implications of these processes, focusing in particular on how they can alter the interactions between the dominant and hegemonic cultural framework and the audience, with significant consequences for the processes of empowerment and disempowerment affecting the subject.

To understand the broader cultural implications of these phenomena, this paper draws on Stuart Hall's perspective, according to which culture constitutes a domain of symbolic conflict, in which meanings, identities, and power relations are articulated and negotiated through the media (Hall, 1980a; 1980b; 1997; Procter, 2004). If, as Hall suggests, culture constitutes society and is shaped by the various media forms that contribute to its establishment (Hall 1980a, 1982, 1983), then this influence is in turn mediated by the ways in which network architectures shape the relationship between the culture industry and its audience. Therefore, in the contemporary mediascape, these architectures play a crucial role in defining how media articulate and foster «cultural power» (Hall, Segal and Osborne, 1997). In this sense, the power dynamics between the hegemonic cultural framework and the audience are conditioned by the degree of user agency within a system and the resulting capacity to collectively shape a shared cultural context.

Within this framework, participatory, horizontal, and non-hierarchical systems, such as peer-to-peer (P2P) file sharing, can be understood as means through which individuals partially emancipate themselves from the top-down shaping of subjectivity described by Adorno and Horkheimer (1947/2002), countering — or at least mitigating — the Culture industry's colonising influence on individual subjectification. This emancipatory potential becomes more apparent considering Victor Burgin's concept of the «possessed spectator», a figure

haunted by fragments of the culture industry and exemplified by characters in Resnais' *Same Old Song* (1997), who express themselves solely through excerpts from popular songs (Burgin, 2005). Specifically, the theoretical roots of Burgin's idea — namely, the influence of culture on the definition of the subject (Stiegler, 2014/2004) — highlight the interplay between online architectures and processes of individualisation. In this context, the opportunity to actively contribute to a shared media database or archive enables individuals to participate in the selection of content to which they and their peers are exposed.

Thus, the participatory element of P2P architecture enables audiences to exercise agency over which cultural fragments shape their subjectification, thus facilitating the shift from an impersonal «one» — a homogeneous, depersonalised mass sharing a uniform collective memory — to a collective «we» formed through the collaboration of individual consciousnesses (Stiegler, 2014/2004).

This perspective on the political potential of P2P file sharing aligns with Jenkins' account of a redistribution of power through and within media (Jenkins, 2006), situating it in the broader field of studies that address the political outcomes of participatory culture. However, this position does not entail an uncritical acceptance of the anarcho-capitalist narrative that accompanied the rise of Web 2.0, which framed the internet as a domain of radical discontinuity from traditional power structures and as a definitive break from the passivity of consumers and audiences. The prosumeristic revolution remains, in fact, far from being realised, as participation itself appears to be a phenomenon requiring recontextualisation and re-evaluation. In this respect, although the contemporary digital landscape diverges significantly from the «1% rule» — which posited a 90-9-1 ratio among creators, commenters, and lurkers on the internet (Horowitz 2006; Nielsen 2006) — more recent analyses indicate that content creators still account for no more than 10% (McNair, 2020) or, at most, 20% (McEnroe, 2016) of web users.

Moreover, it is essential to consider how the participatory context remains partly subordinated to the traditional culture industry. Notably, since the creation of user-generated content is often prompted by the appropriation of, or a response to, content originating from broadcasting dynamics (Milner, 2016; Shifman, 2013; 2014; Wiggins, Bower, 2015), such influence remains decisive in shaping participatory culture. In this regard, Manovich (2010), highlights that a significant portion of user-generated content follows the conventions established

by the traditional cultural industry. Building on this, he questions whether the participatory sphere might reinforce, or even expand, the power dynamics identified by Adorno and Horkheimer. This phenomenon can be further appreciated by observing the volume of broadcast content that populates participatory spaces such as YouTube. Notably, the most-viewed content on the platform consists either of productions targeted at children (developed by traditional production companies) or music videos produced by major record labels.

With this in mind, the participatory space cannot, in itself, be regarded as a complete alternative to the traditional culture industry or a revolutionary path to complete audience emancipation. In fact, this utopian vision was actively promoted within a neoliberal framework that marketed and commodified ideals of horizontality and openness. At the same time, it obscured a media environment structurally defined by the centralisation of resources and power, shaped by the socio-economic conditions in which it developed. Notably, the same industry actors who advanced this anarcho-capitalist rhetoric of decentralisation also routed the web toward structures and asymmetries consistent with neoliberal logics. This context aligns closely with the scenario outlined by Poell, Nieborg and Duffy, who note that the platformisation of culture and entertainment coincides with the concentration of economic resources and centralisation of power (Poell et al., 2021). Nevertheless, as Bonini and Treré (2024) argue, user agency and the possibility of generating autonomous communities within digital platforms provide a foundation for resistance phenomena, which, although still highly limited, create essential conditions for a redistribution of power.

Within this framework, the decision to focus solely on P2P file sharing, while excluding the study of social media, stems from the recognition of the peculiar relationship that each participatory model maintains with the traditional, non-participatory culture industry. Indeed, as Jenkins (2006), Shifman (2013), and Milner (2016), among others, have argued, social media expand the cultural offerings of the traditional industry through a prosumeristic model, while simultaneously reshaping its products through memetic processes. In this sense, social media are positioned in relation to the traditional cultural industry as either an expansion or a critical response. Accordingly, Cunningham and Craig (2019) observe continuity between social media entertainment and the traditional Hollywood industry noting that although the former initially emerged from grassroots, non-institutional movements, it has gradually become professionalised and incorporated into industrial and commercial para-

digms (Cunningham, Craig, 2019). This phenomenon is further evidenced by data collected by Bartl (2018) in his ten-year study, which show that — on average across annual observations — 3% of YouTube channels accounted for 85% of total views on the platform.

By contrast, the dissemination of files through P2P networks may represent a structural reconfiguration of the relationship between media and power, as discussed by Hall. Indeed, when the audience assumes the role of co-curator of its cultural environment by directly selecting, distributing, and enhancing the visibility of traditional broadcasting media, it is no longer merely reacting to a stimulus originating “from above”. Rather, it can potentially shape the collective visibility and impact of that very stimulus. In this sense, social media and the traditional cultural industry can be seen as complementary elements (Mittell, 2015; Cunningham, Craig, 2019; Ren et al., 2022), whereas P2P file sharing may represent a structural reconfiguration of the latter. Consequently, while social media has progressively incorporated much of the participatory potential into a neoliberal framework (Roberts, 2014; Poell et al., 2021; Ivanyi 2023) and has thereby penetrated the media market, P2P has been consistently marginalised within the media system.

Nevertheless, P2P file sharing, although distinct from, and less aligned with, traditional industry practices, may be susceptible to the same assimilation dynamics that have affected social media. In fact, this model of consumption and content distribution does not inherently guarantee increased accessibility or an adjustment of content visibility *tout court*. On the contrary, it is highly probable that content with significant reach will continue to originate from mainstream cultural domains, as it benefits from greater promotion and higher exposure.

Consistent with this scenario, a 2011 report by TorrentFreak identified *Avatar* (James Cameron, 2009), *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008), and *Transformers* (Michael Bay, 2007) as the three most pirated films of all time up to that date (Van der Sar, 2011). Moreover, this trend is consistently confirmed by more recent weekly observations conducted by the same news outlet (Van der Sar, 2025). Similarly, the 2020 report by the European Union Intellectual Property Office (EUIPO) shows that between January and September 2018, the most pirated films in Europe were *Justice League* (Zack Snyder, 2017), *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), and *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017) (EUIPO, 2020). Given this context, as with social media, P2P practices risk perpetuating traditional cultural dynamics, with the potential to be reintegrated into the neoliberal framework they ideally oppose. This suggests

that, despite their emancipatory potential, there is currently insufficient evidence to support the claim that P2P file sharing is immune to the processes of subsumption (Marx 1867/1992), understood as the strategies through which capital absorbs, reorganises, and neutralises social structures, practices, and ways of life that do not originate as capitalist and may even oppose capitalism.

Consequently, P2P architectures alone do not constitute a complete and definitive transformation of market dynamics and content accessibility. This is partly due to the absence of substantial data on the broader audience's widespread and genuine interest in works outside the mainstream domain. The phenomenon relies, in fact, upon the spectators' awareness and knowledge of lesser-known and more obscure content. Thus, P2P structures do not inherently ensure greater visibility for content that is excluded from the mainstream. However, they guarantee increased availability of such content to those already familiar with them, facilitating their circulation. This, in turn, could potentially lead to greater discoverability of niche content that is currently on the periphery of the cultural context.

Analogous to the resistance spaces identified by Bonini and Treré (2024) in digital platforms, P2P file sharing does not constitute a definitive alternative to the traditional cultural framework, but it ultimately sets the conditions for a progressive reconfiguration of the power dynamics that characterise it, laying the foundation for a countertrend in cultural consumption, albeit limited and peripheral.

Toward a materialist-ecological perspective

The marginalisation of the socio-technological potential of P2P architecture is rooted in its criminalisation, or rather, its failure to be regularised. Indeed, P2P file sharing has historically been associated with copyright infringement and illegal file circulation, which has led to its strong association with online piracy. Nevertheless, in the early 2000s, Germany and France each introduced legislative proposals that approached piracy by considering the legalisation of file-sharing platforms, rather than opposing them. The German proposal, known as *Kulturflatrate*, was formulated in the early 2000s by the Die Grünen and SPD parties and drew inspiration from collective compensation models already in effect for private copying.

This tax was analogous to the Canadian copying levy (applied since the 1990s), which consisted of a fee applied to blank media such as CD-Rs, DVD-Rs, cassettes, external hard

drives, and MP3 players, and was often perceived as a kind of indirect compensation for private copying. However, the German proposal aimed to directly tackle the issue of file sharing. Specifically, under the Kulturflatrate, Internet users would pay a modest monthly fee — estimated between five and ten euros — that would grant them the legal right to share and download creative works for non-commercial purposes. The funds collected through this flat-rate system would have been administered by a collective management organisation, which was responsible for redistributing revenues to rights holders. The compensation for artists, musicians, and producers would then have been determined proportionally to the popularity and circulation of their works within P2P networks. Understandably, the primary challenges in implementation concerned the complexities involved in assessing the popularity of artists and the profound reform of copyright law required at the European level, since the market governed by the regulatory framework extended beyond national boundaries.

Five years later, a similar proposal was presented in France as part of the DADVSI (Droit d'Auteur et Droits Voisins dans la Société de l'Information) reforms. The issue was raised again during the discussion of the bill “in favour of the dissemination and protection of creation on the Internet” in April 2009, although under a different title. Two years later, a study by the European Parliament reignited the debate, examining the political, economic, and legal implications of the potential implementation of such a regulatory framework (Direction générale des politiques internes – European Parliament, 2011). The Licence Globale, like the Kulturflatrate, envisaged a mandatory monthly fee for all Internet users, the collection of these funds by collective management organisations, and the redistribution of the proceeds according to the principle of popularity. In addition to the aforementioned implementation issues, the major obstacle in this case was the opposition from record labels and market operators. This reluctance drew on the same principles and concerns that informed the Digital Millennium Copyright Act of 1998 and its subsequent reaffirmations in the PRO-IP and Anti-Piracy Acts of 2011 (Prosperi, 2024). Specifically, these industry actors expressed concerns regarding the possibility that this system would hinder fruition through legal distribution channels (UFPI, 2013; Lausson, 2011; Beky, 2006), including emerging online stores.

Among these platforms, iTunes, launched in France two years earlier, is particularly relevant, as it rapidly became the focus of local legal disputes over the management of online music copyright. Indeed, during the same period, iTunes opposed two additional

normative reforms: one aimed at ensuring interoperability between files downloaded from its proprietary platform and playback devices, and the other seeking to reduce fines for piracy from over 3,000 euros to a range between 38 and 180 euros. In both cases, the legal compromise favoured the American media colossus.

These legal cases illustrate how different models of consumption and circulation coexist within the same regulatory and media space, exerting mutual influence and thus highlighting the necessity of addressing online architectures from an ecological and materialist perspective. More specifically, it is essential to adopt an approach that addresses media circulation platforms following the theoretical framework established by Postman. Indeed, expanding his arguments concerning media, platforms can be understood as «environments – like language itself, symbolic environments – within which we discover, fashion, and express our humanity in particular ways» (Postman, 1979, p.179)

Additionally, it is essential to consider these spaces as part of a larger ecosystem, where each inevitably influences the other not only on economic and legislative levels, but also culturally and politically. From this perspective, the link between the rejection of the Licence Global and the rise of iTunes illustrates how the P2P space and the mainstream cultural consumption platforms are in fact two competing environments within the broader ecological context of the media ecosystem. This perspective is intrinsically linked to a materialist approach that evaluates how media economic dynamics — manifested through platform business models, pricing policies, and Intellectual Property Management — shape cultural practices and power structures (Mosco, 2009; Fuchs, 2014; Snricek, 2017; Jin, 2024). In this sense, it is evident that the introduction of an affordable alternative to piracy played a central role in undermining the relevance of the P2P model by redirecting its community to a different online space.

This interplay emerges clearly when examining the parallel history of the rise and fall of P2P file-sharing platforms and legal online services. In this context, it becomes evident that the significant shift occurred with the introduction of subscription-based services — where the perceived cost of individual songs became negligible — or free, ad-supported alternatives. Notably, while the initial downturn in P2P activity coincided with Spotify's launch in 2008, the broader and more definitive decline accelerated in the mid-2010s with the proliferation of video streaming services. This trend is reflected in the shutdown or discontinuation of updates for popular P2P platforms, along with the decreasing relevance and declining interest in file sharing and online piracy.

Within this broader context, the case of eMule provides a particularly illustrative example. Unlike platforms such as LimeWire or Megaupload, which were shut down following legal actions initiated by organizations such as the Recording Industry Association of America (RIAA) and the Motion Picture Association of America (MPAA), eMule underwent a more gradual, organic decline. The gradual downsizing of the eMule community since 2010 led to the cessation of official updates by the developers from that year onwards, thereby transferring the responsibility for project development entirely to the community.

This erosion can be observed by analysing download statistics from the SourceForge website (fig. 1). The data show a peak in downloads in September 2006 with over 16 million downloads. In contrast, by February 2010, approximately two years after Spotify's launch, the number of downloads had decreased to just one million. Following this trend, since 2014, downloads have never exceeded 600,000, reaching only 124,000 downloads in January 2024. It is certainly worth noting that SourceForge is not the only portal available for software downloads and that eMule has faced competition not only from legal websites but also from other platforms, such as μ Torrent. Nevertheless, it is undeniable that the first significant decline occurred just one year after the launch of Spotify, with downloads falling below one million from mid-2010 onwards, in parallel with the emergence of OTT platforms.

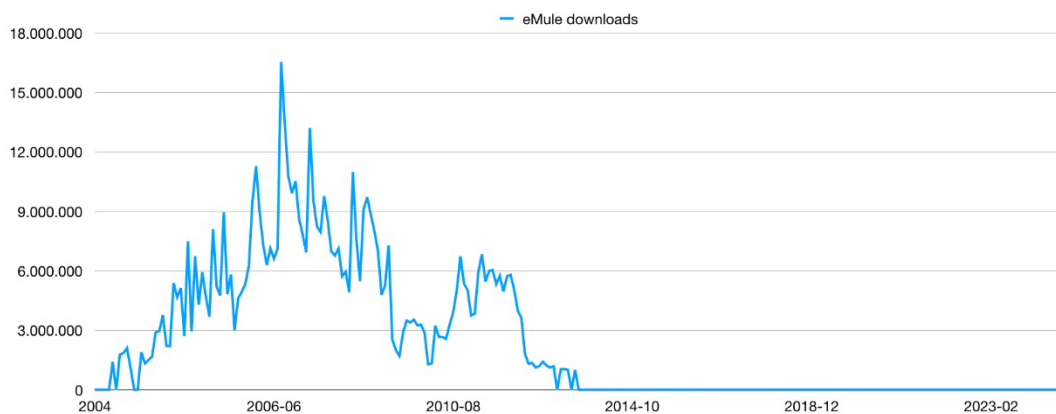


Fig. 1. Downloads of eMule software from SourceForge 2004-2023.
Source: SourceForge

This phenomenon can be observed more comprehensively by analysing trends in search terms related to these platforms and online piracy in general, using Google Trends.

Specifically, queries for the terms «torrent» and « μ torrent» (fig. 2, 3) confirm the trend observed for eMule downloads, showing a peak towards the end of the 2000s and a steady decline since the mid-2010s. Similarly, the terms «watch free» and «watch free online» (fig. 4, 5) show a comparable trend, although the peak is slightly shifted to the beginning of 2010. In contrast, the term «free streaming» shows a surprising pattern, especially in light of its significant rise in recent years (fig. 6).

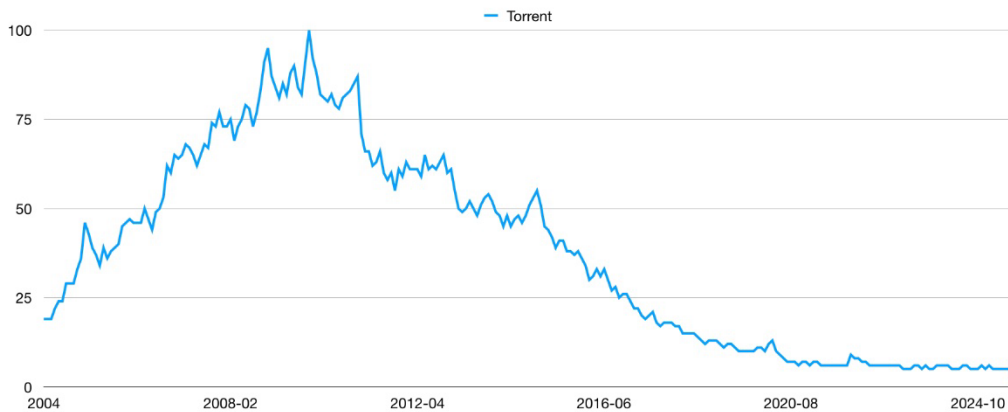


Fig. 2. Google search trend for the query «torrent» 2004-present.

Source: Google Trend

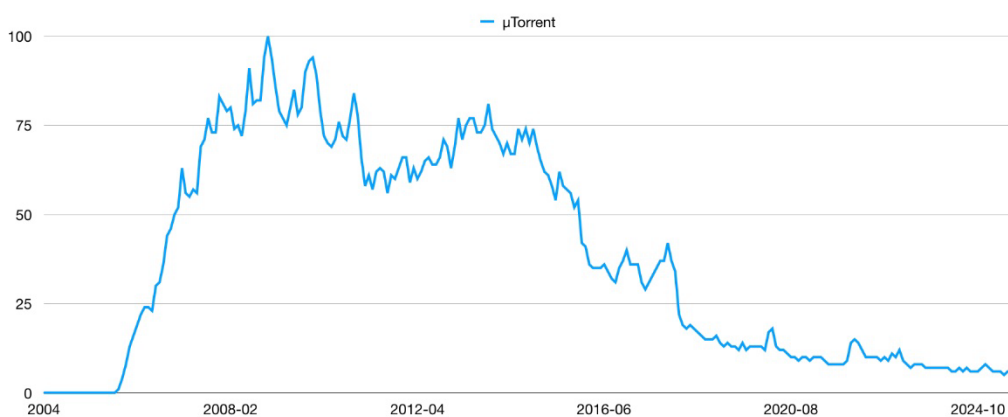


Fig. 3. Google search trend for the query « μ torrent» 2004-present.

Source: Google Trend

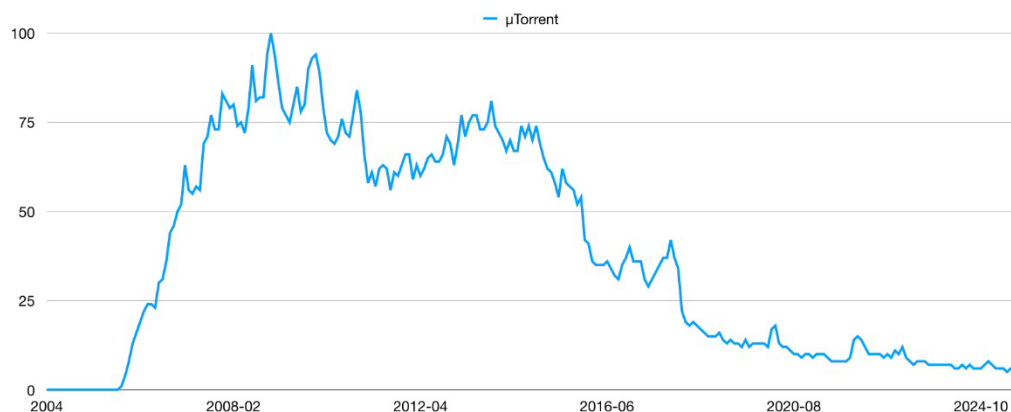


Fig. 4. Google search trend for the query « watch free» 2004-present.
Source: Google Trend

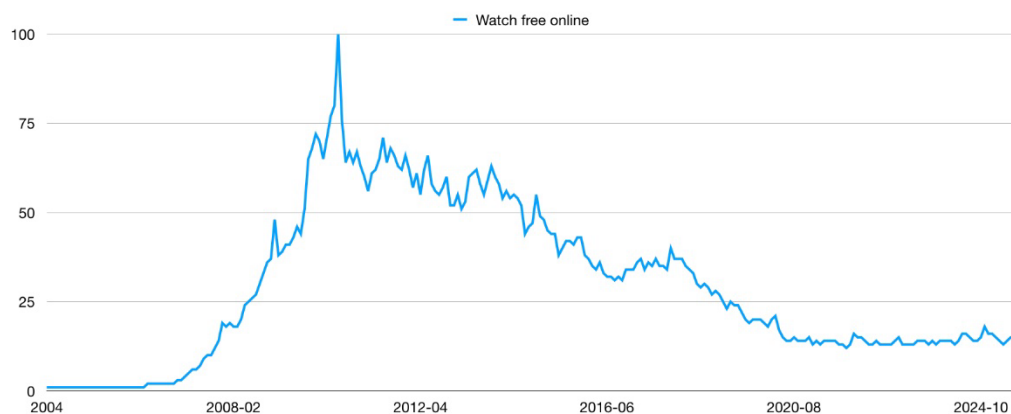


Fig. 5. Google search trend for the query « watch free online» 2004-present.
Source: Google Trend

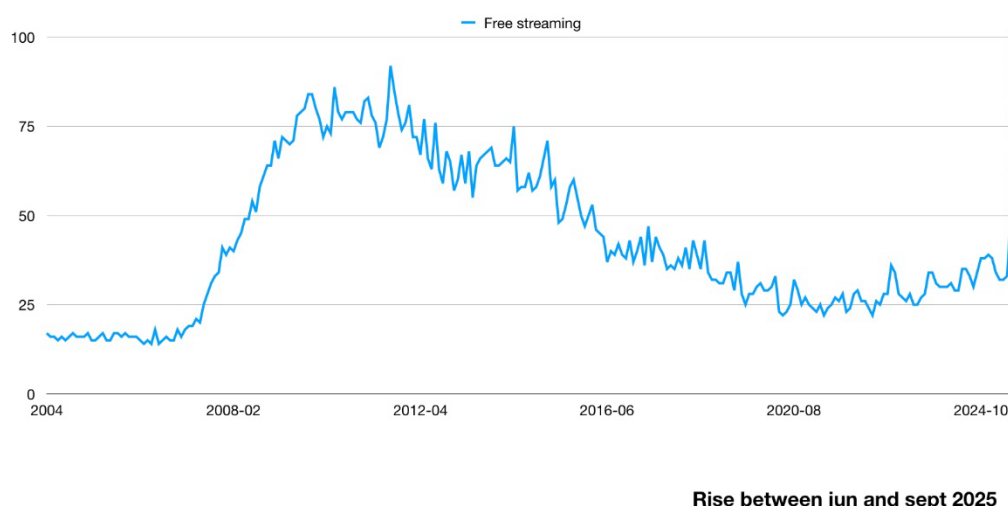


Fig. 6. Google search trend for the query « free streaming » 2004-present.

Source: Google Trend

These findings further confirm the relevance of the materialist approach in this field of analysis, highlighting another trend that commenced in 2018. In that year, SANDVINE¹ noted in its annual report that file sharing via the BitTorrent channel experienced its first rise after years of decline since 2012. Specifically, the report shows that while BitTorrent upstream traffic in North America decreased by 25.18% between 2011 and 2015, by 2018 it had become the second-largest channel for upstream bandwidth consumption globally and the largest in the Asia-Pacific region (SANDVINE, 2018). SANDVINE attributed the phenomenon to an increase in the price of OTT service subscriptions and the dispersion of content across competing libraries, a dynamic recently confirmed by MUSO's² 2024 *Piracy Trends and Insights* report which reads: «Piracy in 2024 has been shaped by three converging forces: content access fragmentation, particularly in streaming; ongoing demand for digital-first formats, especially Manga and episodic TV; economic disparities across regions impacting legal adoption» (MUSO, 2024).

Trends related to the term «free streaming» appear to reflect the same dynamic, indicating the latest developments in a market characterised by content fatigue (da Silva, 2020; Einwächter & Jensen, 2024) and increasing prices. Specifically, in the current context, intellectual properties are spread across various platforms, compelling fans of specific media franchises to subscribe to multiple services. Jenkins, Ford and Green have also addressed this phenomenon connecting piracy with fatigue, positing that

Unauthorized circulation of content often emerges from the frustrations which audiences have as they deal with the transitional state of alternative delivery channels, with the frustrations of trying to navigate through a system that seems to promise them the media they want when they want it but frequently disappoints. (Jenkins, Ford and Green, 2013, p. 117)

Moreover, subscription costs and increasingly expensive bundle offers have escalated to the point where the affordability ratio between OTT services and cable TV is beginning to reverse³ (Cuthbertson, 2024).

The fluctuations in the relevance of P2P file sharing can be further investigated by analysing the annual number of news items on Google that respond to the query “online piracy”. The resulting graph (fig. 7) shows a surge in the issue’s prominence in public opinion during 2020, evidenced by an increase from 208.000 news items in the previous year to 10 million news items. Furthermore, the graph shows a surprising finding at the end, revealing a drastic decline in the number of online news items related to the topic in the last year considered (2024). However, it should be noted that the overall data are influenced by factors such as the availability and archiving of news items, as well as the general growth of web content over the years. Despite this, the shift between 2019 and 2020 remains significant, given that these years are adjacent in the span. Similarly, the data for 2024 are not affected by these distortions.

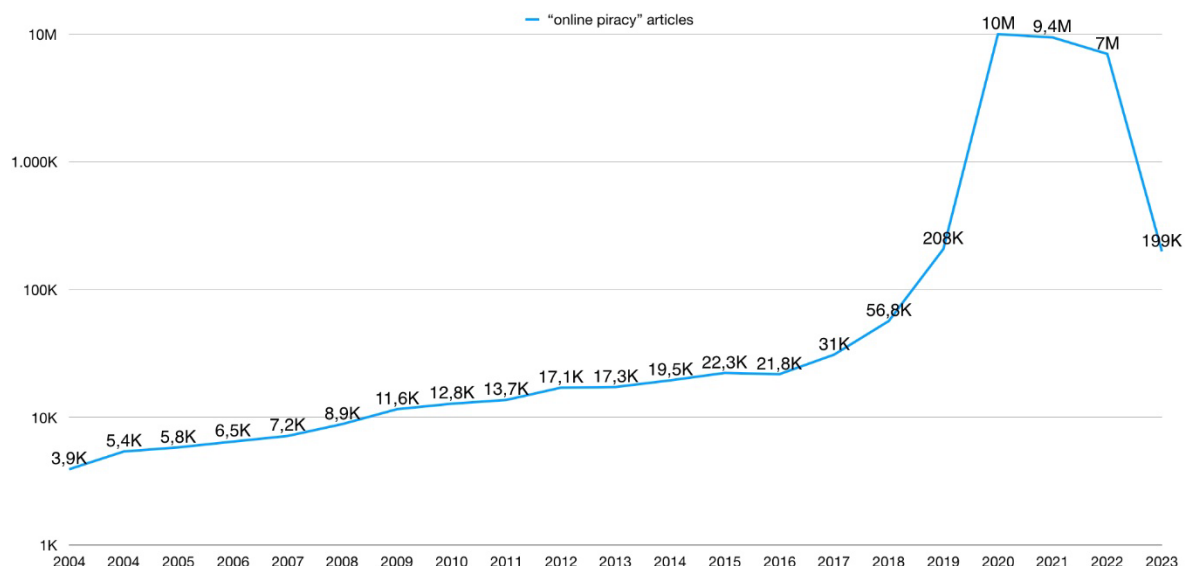


Fig 7. News items on Google News 2004-2024.

Source: Google News

The recent relevance of illegal platforms in consumption habits shown by this analysis is further confirmed by a questionnaire developed by the University of Urbino Carlo Bo unit as part of the “Wokelt – Investigating representation, inclusivity and social responsibility in RAI’s fictional audiovisual productions (2015-2022)” research project. The questionnaire was designed to explore, on the one hand, the consumption habits of young audiences concerning films and series and, on the other, respondents’ opinions on diversity within audiovisual media. The questionnaire was administered in March 2025 to 276 young people, giving preferential treatment to media and communication students in Italian universities. Although the results are necessarily biased by this choice, the respondents’ active engagement with media consumption is posited to facilitate a more direct, varied, and aware access to audiovisual content. Consequently, this sample group still represents a particularly interesting field of observation.

Among the findings, it was observed that OTT (over-the-top) services are the most consumed, with Netflix prominently leading. However, illegal platforms ranked as the third most relevant result for series and the fourth for movies. In both cases, illegal streaming websites ranked higher than Disney+ (fig. 8, 9). Furthermore, it is important to contextualise this data, considering the potential for non-response bias due to the social stigma associated with admitting illegal activities, despite the anonymity of the survey.

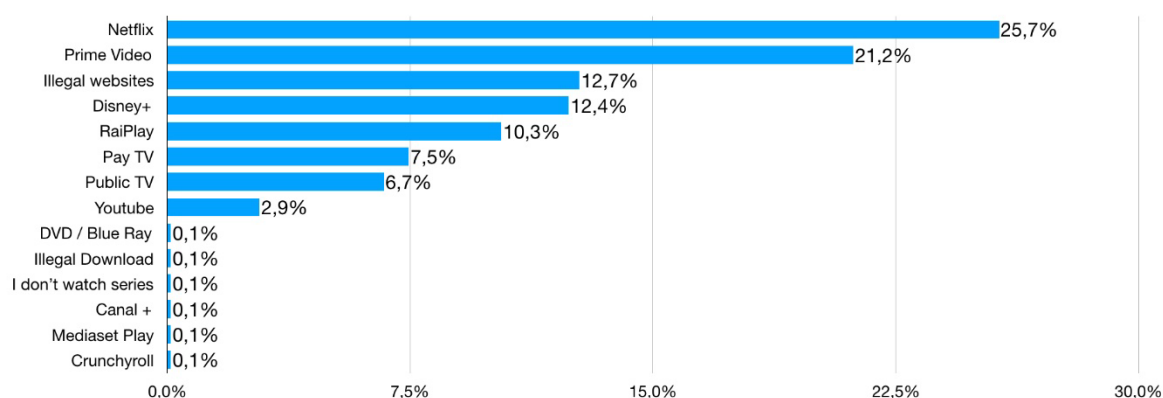


Fig. 8. Distribution of responses (n = 297) to the question: «Where do you usually watch series?»

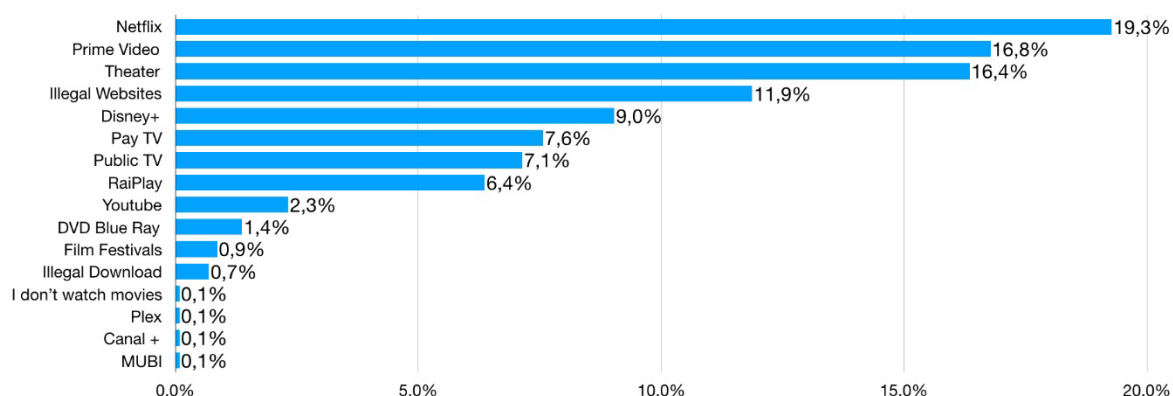


Fig. 9. Distribution of responses (n = 297) to the question: «Where do you usually watch movies?»

Consistent with these findings, a survey conducted by LaunchLeap in 2017 indicated that 47% of respondents aged 18–35 utilised pirated services in conjunction with legal ones. Furthermore, a study by Anatomy Media in the preceding year found that 67% of young millennials accessed some form of pirated video content. (LaunchLeap 2017 and Anatomy media 2016 as cited in Prosperi, 2024, p. 139)

These empirical findings further confirm the relevance of the emerging materialist-ecological approach, highlighting the competitive dynamics between P2P file-sharing domain and legal OTT streaming services. Therefore, to fully understand the potential of P2P file sharing in terms of audience empowerment, it is essential to analyse OTT platforms through an appropriate theoretical framework, as these platforms represent the primary alternative to P2P file sharing within the same digital ecosystem. Moreover, exactly like the P2P domain, they shape a specific type of spectator.

Nevertheless, before addressing this topic, it is necessary to make a preliminary remark. This contribution is not intended as a critique of the technological innovations that have led to the diffusion of on-demand streaming. Indeed, this technology has promoted participatory culture and self-representation, particularly in the social media context, and has in broad terms enhanced content accessibility. Platforms such as Mubi, Cinemascope, and Da Film, for instance, increase the visibility of films that, despite attracting significant attention at film festivals, struggle to access primary (theatrical) and secondary (television and

home video) distribution channels. Furthermore, the subscription model promoted by streaming services has undeniably had a positive impact on audiovisual production, responding to a more diverse and pluralised audience demand (Lotz, 2017).

Consequently, the critique presented in this essay targets two main elements: the economic model governing the management and exploitation of intellectual property, and the impact this framework has on viewers in terms of power dynamics. Thus, the focus of this analysis is not on technology itself but rather on its implementation within a purely neoliberal context. In this sense, the proposed examination rejects any form of technological determinism, opting instead to situate the critique within an “industrial” perspective. In this context, the term industrial should be once again understood within the theoretical framework proposed by Adorno, who addresses industry «more in a sociological sense, in the incorporation of industrial forms of organization even where nothing is manufactured — as in the rationalization of office work — rather than in the sense of anything really and actually produced by technological rationality» (Adorno, Rabinbach, 1975, p. 14)

OTTs as heterotopias and the disempowered spectator

To understand how and to what extent the OTT model shapes a specific type of viewer and grasp its cultural implications, it is appropriate to conceptualise these media environments as heterotopias. Nevertheless, this perspective relies on the assumption that these platforms can be understood as spaces. To explore this concept, it is essential to begin with McLuhan’s assertion that «Any new technology, any extension or amplification of human faculties when given material embodiment, tends to create a new environment» (McLuhan, 1967a, p. 41). Building on this idea, and on McLuhan’s notion of «invisible environment» (McLuhan, 1967b), Postman (1976) developed the aforementioned concept of media as symbolic spaces. Similarly, Jussi Parikka characterizes media as «an environment of relations in which time, space and agency emerge» (Parikka, 2011, p. 35).

From this perspective, media environments function not only as symbolic spaces but also as public settings, actively shaping the behaviors and roles of the individuals who engage with them. This insight is supported by many philosophers, who have recognized the interplay between social environments and symbolic constructions, highlighting how inhabitable spaces serve as sites for meaning-making, ideological conflict, and the formation of

identities (e.g., Lefebvre, 1974/1991; Foucault, 1975/1977; Merleau-Ponty, 1945/1962; Arendt, 1958). This idea is further reinforced by the semiotic approach, which confirms that online portals align with tangible spaces. In particular, Villani argues that the use of portals is inherently spatial and that any description of engagement with them inevitably refers to interaction with space. Furthermore, this semantic affinity goes beyond mere linguistic analogy and consolidates into a spatial function, so that portals simulate discursivised environments such as the cinematic milieu or the video store (Villani, 2023). Building on Villani's observation, and drawing on the media ecology approach, OTT portals reveal themselves as equivalent to tangible spaces as they are defined by the same value-based, discursive, and subjectivising boundaries. As an instance, just as museums defines the subject as a visitor, thereby reconfiguring their function and role, platforms define individuals as a specific type of user. This example in particular shows that, as noted above, OTT platforms are not simple environments, but constitute heterotopias, in the Foucauldian sense.

According to Foucault, heterotopias are fundamentally functional and concrete spaces that «have the curious property of being in relation with all the other sites, but in such a way as to suspect, neutralize, or invent the set of relations that they happen to designate, mirror, or reflect» (Foucault, 1986, p. 24). Here, Foucault's emphasis on the empirical nature of these spaces is crucial, as it differentiates them from utopias. This characteristic is particularly relevant to portals, as they not only replicate physical spaces by adopting their functions (Villani, 2023), but also affect subjectivities, shaping experiences, behaviours, negotiated identities, and political outcomes (Postman, 1979; 2000; Parikka, 2011; Citton, 2019). In this context, Foucault's distinction between heterotopias and utopias is not grounded in the dichotomy of material versus immaterial, but rather in the opposition between the tangible and the imaginary. Furthermore, just like heterotopias, OTT portals are related to other spaces, both medial and non-medial, creating a particular spatiotemporal relationship. More specifically, heterotopias are defined by six fundamental principles:

They exist in every culture;

They have a precise and determined function within a society;

They are capable of juxtaposing in a single real place several spaces that are in themselves incompatible;

They are most often linked to slices in time;

They always presuppose a system of opening and closing that both isolates them and makes them penetrable;

They have a function in relation to all the space that remains.

According to these principles, Foucault identifies cinema and theatre as heterotopias, as they bring together in a single space «one after the other, a whole series of places that are foreign to one another» (Foucault, 1986, p. 25). This definition can thus be extended to any medium that provides the viewer with a space-time distinct from their immediate reality. From this perspective, an initial correlation between OTT spaces and heterotopias can be found in their ability to reframe the spatiotemporal modality of other media, understood as «the structuring of the sensorial perception of sense-data of the material interface into experiences and conceptions of space and time» (Ellestrom, 2010, p. 18).

In a related yet distinct approach, Burgin establishes a connection between heterotopias and media by conceptualising the «cinematic heterotopia». His argument is grounded in the definitive spatiotemporal dislocation of the filmic experience, yet he does not conceive the new media environments that host this displacement as tangible spaces. Specifically, Burgin notes that «‘cinematic heterotopia’ is constituted across the variously virtual spaces in which we encounter displaced pieces of films, the Internet, the media, and so on» (Burgin, 2005, p. 166)

Against this background, OTT platforms can be defined as heterotopic spaces from two main perspectives. The first aligns closely with Burgin’s definition and can be described as content-oriented. OTTs are indeed designed to host media artefacts originating from other domains, such as TV and cinema, following a metamedial (Manovich, 2013) principle. In this sense, OTT platforms exemplify a heterotopic space, demonstrating a remarkable capacity to integrate other media environments to a significantly greater extent than traditional media – albeit without leaving them unaltered. Even native audiovisual content — the Originals — while demonstrating greater flexibility in both formats and distribution strategies, remains largely shaped by the conventions, languages, and dynamics of cinema and television.

By contrast, the second perspective aligns more closely with the characteristics identified by Foucault, relating to the function of a specific heterotopia within a given society and to the relationship that heterotopias maintain with all other spaces. Indeed, OTTs introduce into the new media context a mode of consumption and an industry–audience relationship that more closely resembles traditional media than the digital environments in which they are embedded.

This similarity aligns with Brembilla's observations, which highlight a notable discrepancy between OTTs' marketing strategies, which position them as an alternative to the broadcasting system, and their actual alignment with the traditional media industry (Brembilla, 2016).

This scenario is evidenced by a resurgence of essentially passive consumption, which contrasts with Jenkins' definition of culture (2006) by excluding the participatory element, since within OTT heterotopia, users cannot interact with content or each other. In this sense, OTTs constitute a space that inhibits any form of cultural participation within a context —the web— that is inherently participatory. Notably, Lobato (2019) emphasises how companies such as Netflix have no intention of exploiting the prosumeristic technological potential of the digital ecosystem they inhabit. In particular, these environments are characterised by an almost negligible level of active user participation, setting them apart from platforms such as Spotify, where a minimal degree of agency is possible, for instance, through the creation of playlists (Herbert, Lotz and Marshal, 2018). In this regard, scholars such as Musiani and Schafer (2011) and Smith (2022) have already emphasised how the web is undergoing a process in which the horizontal architectures are gradually being verticalised, leading to a process that may be termed as "broadcasterisation".

Linking this phenomenon to the role of media environments in the construction of the subject, OTT users appear reconfigured, as they are deprived of their prosumeristic privileges. In this sense, beyond their explicit economic function, OTTs serve an implicit cultural and political purpose by contributing to the disempowerment of spectators, frustrating their ability to shape their cultural environment.

This phenomenon can be observed on two levels. Firstly, unlike social media users, OTTs users are unable to actively influence the popularity and assessment of content through comments or rating systems. While on platforms such as YouTube or Reddit, the reputation of content is determined from the bottom up, on OTT portals, it is governed by the platform itself. This is particularly evident when considering the lack of transparency regarding viewing figures on these portals. Additionally, and more importantly, OTT users, unlike P2P users, are unable to preserve or introduce cultural artefacts within their environment, thus participating in the construction of culture. In this context, the subject defined by OTTs heterotopias delegates this role to an actor who operates mainly from a market-oriented perspective, implementing mathematical abstractions and arbitrage operations (Finn, 2018) in the construction of culture.

Consequently, the emancipatory potential of P2P architecture, which supports a collective and dispersed construction of culture and, more importantly, cultural heritage, is constrained by a structure that limits the grassroots preservation and dissemination of cultural products. Overall, users find themselves in a position of renewed passivity toward the dominant hegemonic cultural framework despite having the tools to adopt and engage with alternative and more balanced models. Moreover, the lack of interaction with the platform —and among users— that characterizes OTTs renders the resistance phenomena described by Bonini and Treré (2024) marginal, if not impossible, since these power struggle exploits the semi-structured rules of platforms that are still participatory to some extent. Indeed, the alternative aligned or non-aligned tactics described by the authors and their dissemination can serve as the primary mechanism for resistance only within a participatory context. On the contrary, this is impossible on OTT platforms, because not only are there no alternative modes of navigation, but users also cannot communicate with one another and form communities, except by migrating to other participatory platforms.

OTT platform and the rentist society

A key structural feature reinforcing user disempowerment within OTT platforms concerns the nature of content accessibility. Indeed, whether users subscribe for a fixed period (SVOD model) or rent/purchase specific content (TVOD model), they do not really own any cultural products. Instead, they enter into a licensing agreement that permits access to the content for a certain — also unlimited — period.

This is particularly relevant when this system substitutes the purchase of intangible assets. In such instances, the user effectively signs an unlimited licence agreement but is unable to fully dispose of the asset, as they cannot transfer it, store it on personal supports, or leave it as an inheritance. Furthermore, users do not have control over the availability of the content in question, as they would be unable to access it if it were removed from the company servers. This licence-based model is designed to limit the unauthorised copying and distribution of files; nonetheless, it also plays a key role in the marginalisation of spectators within the process of collective cultural construction outlined in the previous sections. Notably, the impossibility to store files on personal devices limits user's ability to intervene in their cultural environment, thereby undermining the formation of a decentralised cultural space that transcends

purely market-driven logics. In this context, it is crucial to acknowledge that the implementation of this feature in OTT platforms, while offering clear managerial advantages, was neither an inherent nor an inevitable evolution of the model itself.

This development parallels the phenomenon observed by Zuboff in her analysis of Surveillance Capitalism, where she argues that it represents a «logic in action» rather than the «inevitable expression of the technologies» employed in its development (Zuboff, 2019, eBook). Similarly, the shift from systems in which users stored files locally on their PCs⁴ — such as Zuno or Amazon Unbox, both available online until 2015— to the full-streaming model of contemporary platforms like Amazon Prime Video represents a gradual transition driven by deliberate intent and directed toward a specific socio-economic outcome. Indeed, the transition from ownership to licencing follows the principles of a rentist society in which copyright — of both content and software applications used to access it — becomes the main tool for preserving economic power and maintaining the status quo. In imagining a post-capitalist future, Peter Frase identifies a context in which «when wage labor disappears, the ruling class can continue to accumulate money only if they retain the ability to appropriate a stream of rents, which arise from their control of intellectual property» (Frase, 2011). The extension of the rentist regime to all practices and tools pertaining to digital culture is thus enforced by restricting access to digital goods, making them artificially excludable despite their inherently replicable nature (Prosperi, 2024).

This phenomenon also demonstrates how copyright enforcement can be interpreted as a tool for preserving the power of dominant social classes. In this regard, Dan Burk (2016), presenting a materialist and anti-dualist critique of the notion of copyright, asserts that it produces value by privatising the symbolic dimension, thereby creating a power asymmetry between those who control the means of reproduction and those who use them. In this sense, Burk acknowledges that copyright not only delineates creativity but also constructs it as a concept, establishing what counts as a work, thereby reflecting the hierarchies of hegemonic Western thought.

The role of attention economy

The preceding sections examined the ecological competition between OTT platforms and other environments, emphasising material factors such as service cost and content accessibility. However, it is crucial to address how the platform itself incorporates tools that en-

hance its ecological relevance by reducing the visibility or viability of alternative — though legitimate — options. Thus, the real scale of this issue emerges when the role of the attention economy is integrated into the analysis. As articulated by Herbert Simon (1971), within a neoliberal framework, any resource characterised by scarcity is susceptible to commodification, including attention. Moreover, as Matthew Crawford highlights, this dynamic is not merely economic but also cultural, since «without the ability to direct our attention where we will, we become more receptive to those who would direct our attention where they will» (Crawford, 2015, p. 16). In this sense, Crawford describes a scenario in which the continuous administration of stimuli undermines the formation of the subject's individuality, as it becomes increasingly challenging to focus attention on what is deemed valuable. Notably, this scenario intersects with the concept of “infesting” cultural elements that haunt the spectator's consciousness, as described by Stiegler (2014/2004) and further explored by Burgin (2005).

These observations become particularly compelling when examining Yves Citton's perspective, which highlights the constraints of a theoretical framework characterised by an individualistic conception of attention, predicated on a one-to-one interaction between the subject and object. In contrast, Citton conceptualizes attention as a phenomenon «rooted in transindividual flows, distributed unequally over the surface of planet» (Citton, 2017, p. 17). In this sense, Citton implies that attention is not only a crucial element within media ecology but also an ecological problem in itself.

Considering these factors, it is clear that each OTT service tends to capitalise on users' attention, with the aim of keeping them on the platform for as long as possible. In this regard, it is worth noting that Reed Hastings, CEO of Netflix from 1997 to 2023, identified the hours users spend sleeping as the company's primary competitor (Raphael, 2017). This statement illustrates a dynamic that involves not only competition among OTT platforms but also between them and other online and offline spaces, creating a system that penalises the dispersion of user attention towards other platforms where resistance (Bonini, Treré, 2024) or alternative forms of consumption would be possible.

The primary elements that facilitate the capitalization of attention are recommendation systems and engagement design implementations. The latter involves the design of artefacts, contexts, and interactions aimed at creating an active, motivated, and meaningful connection between the user and the system (Zagalo, 2020). This context includes all fea-

tures that establish a connection between the platform and the individual, such as the use of the user's first name and the employment of colloquial and informal expressions when addressing them. Specifically, this type of interaction aims to establish a sense of intimacy (through categories named «your next watch»; «today's top picks for you»; «we think you'll love this») and spontaneity (through categories named «so completely captivating»; «restless crime dramas»; «Need a good laugh?») with the user.

The second key element facilitating the capitalization of attention is recommendation systems, which, according to Amatriain and Basilico (2012a; 2012b), are technologies that employ over forty interrelated algorithms designed to personalise the user experience, enhance user satisfaction, and ultimately increase the time spent on the platform. This system personalises each user's homepage by adjusting the sections, their sequence, and the arrangement of content within them with the final purpose to offer a more enjoyable and smooth user experience.

A further pivotal dimension of the system is the recommendation process itself, which consists of suggesting content to users based on preferences inferred from the meticulous collection of behavioural data (Zuboff, 2019). Consequently, this particular and unprecedented form of attention capitalisation has specific implications for the constitution of the critical subject since it cyclically determines the direction of its cognitive resources (Citton, 2017; Crawford, 2015). Notably, the possibility of reaching each user with tailored content, selected from a vast heterogeneous library —according to a neogeneralist paradigm (Pescatore, 2023)— could potentially drive the relationship between the cultural industry and its audience to the most pessimistic predictions of the Frankfurt School scholars. In this sense, the neogeneralist scenario in which it is possible «to offer content that is both specifically relevant to the individual spectator and sufficiently varied for a broad and diverse audience»⁵ (Pescatore, 2023) reflects a system in which «something is provided to everyone so that no one can escape» (Adorno and Horkheimer, 1947/2002, p. 97).

Nevertheless, the positive effects of the subscription model on the production industry cannot be overlooked, particularly with regard to cultural diversity. As Lotz observes, the growing significance of an increasingly diverse and less generalist audience has encouraged production companies to develop content targeting social groups that were previously excluded under the traditional majority-oriented model (Lotz, 2017). However, despite this ex-

pansion, the central issue remains the normative and hegemonic cultural framework within which such content is produced and circulated.

Notably, the cultural diversity inscribed in this neoliberal paradigm (Jenner, 2018) risks falling within what Boni has defined as the viewer's comfort zone, where alternative and counter-hegemonic representations are absorbed and domesticated by the very hegemonic framework that produces them (Boni, 2023). Conversely, a bottom-up approach to content distribution and selection is more likely to promote narratives and representations characterised by «uncertainty» and discomfort, thereby facilitating the viewer's critical engagement. Drawing on Adorno and Horkheimer (1947/2002), even when these neogeneralist narratives are situated within a diverse cultural context, they may still perpetuate continuity between everyday life and representation, thus maintaining the viewer in a state of uncritical domesticated comfort.

Conclusion: an enclave in the participatory environment

What has been outlined thus far regarding the relationship between OTT platforms, traditional media, and participatory culture may initially appear reassuring. On first inspection, comparisons between OTT media spaces and off-line broadcasting media might suggest a scenario in which the status quo is preserved and no new or specific issues emerge in the relationship between audiences and the dominant cultural framework. Yet, this very misperception risks compromising a deeper understanding of the scope and implications of this phenomenon.

Indeed, it can be argued that the attention economy has always been at the core of audience engagement (Beller 2006; Wu 2016) and that the relationship between the cultural industry and the public has always been fundamentally asymmetrical. However, in this context, it is crucial to recall Zuboff's formulation of the «unprecedented» in her analysis of Surveillance Capitalism—a framework in which, as discussed earlier, the OTT model plays an active role. As Zuboff observes:

«When we encounter something unprecedented, we automatically interpret it through the lenses of familiar categories, thereby rendering invisible precisely that which is unprecedented [...] This is how the unprecedented reliably confounds understanding; existing lenses illuminate the familiar, thus obscuring the original by turning the unprecedented into an extension of the past. This contributes to the normalization of the abnormal, which makes fighting the unprecedented even more of an uphill climb» (Zuboff, 2019, eBook)

With this in mind, it is indisputable that technological innovations — such as recommender systems and engagement design features — have propelled the exploitation of the attention economy to unprecedented levels. Concurrently, within the environment of OTT platforms, the power dynamics between the subject and the hegemonic cultural framework exhibit a notable countertrend when compared with the participatory potential of the broader web. It is crucial to emphasise that this discourse specifically concerns potentialities rather than ongoing processes. In fact, participatory spaces such as social media are already thoroughly integrated into the neoliberal logics of centralization and concentration of resources. At the same time, there is currently insufficient evidence to assert that the P2P domain is inherently resistant to similar processes of subsumption (Marx 1867/1992).

More generally, neoliberal logic has increasingly promoted the centralisation of resources and spaces for interaction, resulting in their hierarchisation and reflecting a broader paradigm in which economic and political norms, devices, principles, apparatuses, and ideologies determine both the potential and trajectory of the media (Knoche, 2021a; 2021b).

Building on this analysis, the relationship between OTTs and heterotopias cannot be reduced to a comparison between old and new media. Instead, it must encompass the interaction between the regulatory elements that define these specific media environments and the cultural potential of the contemporary media ecosystem as a whole.

In conclusion, it is essential to recognise that the concept of media heterotopia does not merely reduce OTT platforms to replications of traditional media models. Rather, it refers to a fracture within a media environment — the broader web — that is potentially and essentially participatory in nature. Heterotopic OTTs can thus be understood as relational and systemic enclaves which, through technological and cultural innovations, renew and perpetuate power structures and asymmetries inherent to another space, producing anachronistic effects. Concurrently, other implementations of the same technological potential, are strategically marginalised.

¹ Sandvine is a Canadian company providing network intelligence and traffic management solutions for ISPs and mobile operators. Its tools analyse internet traffic to optimise networks, enhance security, and support service delivery.

² MUSO is a UK-based company specializing in the collection, analysis, and visualization of data related to digital content in the film, TV, music, publishing, software, and gaming industries. Although the data and evaluations presented by these private companies may be biased by their commercial interests, the reports cited

above represent the most comprehensive, and reliable sources, as no equivalent report produced by public institutions is available.

³ This effect becomes evident only when considering the concurrence of content dispersion, as users are prompted to subscribe to multiple platforms.

⁴ However, the files were protected by DRM, meaning they were neither freely shareable nor copyable and could only be played through proprietary software. In contrast, the music sector followed a different trajectory. Beginning in 2007, Amazon MP3 offered music without DRM, a feature perceived by end users as advantageous due to the increased flexibility and compatibility of files across various devices. This development contributed to a rise in online music sales and prompted competitors such as Zune and iTunes to offer DRM-free music, albeit at a higher price. In this context, the increase in sales led major record labels to accept a greater risk of illegal file distribution. Nevertheless, over time, these companies identified Spotify as a more advantageous opportunity for legal online distribution and consequently entered into agreements to support its growth (Spotify, 2025; Universal Music Group, 2017). Accordingly, Spotify has consistently positioned the fight against piracy as one of its principal assets in terms of reputational capital (Ek, 2014)

⁵ Translated from Italian by the author.

References

Adorno T. W. and Horkheimer M., *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*, Stanford University Press, Stanford 2002.

Adorno T. W., and Rabinbach A. G., *Culture Industry Reconsidered*, in «New German Critique», n. 6, 1975.

Amatriain X. e Basilico J., *Netflix Recommendations: Beyond the 5 Stars (Part 1)*, in «Netflix Technology Blog», 6 aprile 2012, in <https://netflixtechblog.com/netflix-recommendations-beyond-the-5-stars-part-1-55838468f429> (accessed on 11/08/2025).

Amatriain X. e Basilico J., *Netflix Recommendations: Beyond the 5 Stars (Part 2)*, in «Netflix Technology Blog», 2012, in <https://netflixtechblog.com/netflix-recommendations-beyond-the-5-stars-part-2-d9b96aa399f5> (accessed on 11/08/2025).

Arendt H., *The Human Condition*, University of Chicago Press, Chicago 1958 .

Bartl M., *YouTube channels, uploads and views: A statistical analysis of the past 10 years*, in «Convergence», vol. 24, n. 1, 2018, pp. 16-32.

Beky, A., *DADVSI : La SACEM se félicite du rejet de la licence globale*, in «Clubic», 2006, in www.clubic.com/actualite-52977-.html (accessed on 11/08/2025).

Beller J., *The Cinematic Mode of Production: Attention Economy and the Society of the Spectacle*, University Press of New England, Hanover and London 2006.

Boni M., *Perdre pied: Le principe d'incertitude dans les séries*, Rabelais, Tours 2023.

Bonini T. and Tréré E., *Algorithms of Resistance: The Everyday Fight against Platform Power*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2024.

Brembilla P., *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Franco Angeli, Milano 2018.

Burgin V., *Possessive, Pensive and Possessed*, in D. Green e J. Lowry, *Stillness and Time. Photography and the Moving Images*, Photoworks, Brighton 2005.

Burk D. L., *Copyright and the New Materialism*, in «Intellectual Property and Access to Im/Material Goods», 2015, UC Irvine School of Law Research Paper No. 2015-69.

Citton Y., *Ecology of Attention*, Polity Press, Cambridge 2017.

Citton Y., *Mediarchy*, Polity Press, Cambridge 2019.

Crawford M. B., *The World Beyond Your Head. On Becoming an Individual in the Age of Distraction*, Ferrar, Strauss and Giroux, New York 2015.

Cunningham S. and Craig D., *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*, NYU Press, New York 2019.

Cuthbertson A., *Streaming services now cost average user more than cable TV, report reveals*, in «The Independent», 2024, in www.independent.co.uk/tech/streaming-price-cable-netflix-disney-piracy-b2499375.html (accessed on 11/08/2025).

Direction générale des politiques internes – Département des politiques structurelles et de cohésion – Culture et éducation, *La « redevance pour la copie privée » : une solution au téléchargement illégal ?*, Bruxelles 2011.

Einwächter S. e Jensen T., *Exploring Viewers' Experiences of 'Series Fatigue'*, in «Fandom | Cultures | Research Online Journal for Fan and Audience Studies», vol. 1, n. 1, 2024, pp. 106-122.

Ek, D., *\$2 Billion and Counting*, in «Spotify for Artists», 2014, in www.artists.spotify.com/en/blog/2-billion-and-counting (accessed on 11/08/2025).

Elleström L., *Media, Modalities and Modes*, in L. Elleström, *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2010, pp. 11-48.

EUIPO, *Online Copyright Infringement in the European Union. Title-Level Study: Film, Music and TV*, December 2020, in https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/reports/2020_Online_Copyright_Infringement/2020_Online_Copyright_Infringement_in_the_EU_Title_Level_Study_FullR_en.pdf (accessed on 12/08/2025).

Finn E., *What Algorithms Want: Imagination in the Age of Computing*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2018.

Foucault M. e Miskowiec J., *Of Other Spaces*, in «Diacritics», vol. 16, n. 1, 1986, pp. 22-27.

- Foucault M., *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Vintage Books, New York 1977.
- Fuchs C., *Social Media: A Critical Introduction*, SAGE, Londra 2014.
- Hall S., *Cultural Studies: Two Paradigms*, in «Media, Culture and Society», vol. 2, n. 1, 1980b, pp. 57-72.
- Hall S., *Encoding/Decoding*, in S. Hall, D. Hobson, A. Love e P. Willis, *Culture, Media, Language*, Hutchinson, Londra 1980a, pp. 128-138.
- Hall S., Segal L. e Osborne P., *Stuart Hall: Culture and Power*, in «Radical Philosophy», n. 086, novembre/dicembre 1997, pp. 24-41.
- Hall S., *The Problem of Ideology: Marxism Without Guarantees*, in B. Matthews, *Marx: 100 Years On*, Lawrence & Wishart, Londra 1983, pp. 57-84.
- Hall S., *The Rediscovery of "Ideology": Return of the Repressed in Media Studies*, in T. Gurevitch, M. Bennet, J. Curran e J. Woollacott, *Culture, Society and the Media*, Methuen, Londra 1982, pp. 56-90.
- Hall S., *The Work of Representation*, in S. Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage, Londra 1997, pp. 13-74.
- Herbert D., Lotz A. D. and Marshall L., *Approaching Media Industries Comparatively: A Case Study of Streaming*, in «International Journal of Cultural Studies», vol. 22, n. 3, 2018, pp. 349-366.
- Horowitz B., *Creators, Synthesizers, and Consumers*, in «Elatable», 2006, in <https://web.archive.org/web/20100303180919/http://blog.elatable.com/2006/02/creators-synthesizers-and-consumers.html> (accessed on 12/08/2025).
- Iványi M., *Social Media as the Accelerator of Neoliberal Subjectivation and an Entrepreneurial Influencer Self among Youth?—The Hungarian Theater*, in «Journal. Media», 2023, pp. 648-664.
- Jenkins H., *Convergence Culture*, New York University Press, New York 2006.
- Jenkins H., Ford S. and Green J., *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, NYU Press, New York 2013.
- Jenner M., *Netflix and the Re-invention of Television*, Springer International Publishing (Palgrave Macmillan imprint), Cham 2018.
- Jin D., *Global Political Economy, Platforms, and Media Industries*, in «Oxford Research Encyclopedia of Communication», 2024, in www.oxfordre.com/communication/view/10.1093/acrefore/9780190228613.001.0001/acrefore-9780190228613-e-1530 (accessed on 11/08/2025)

Knoche M., *Capitalisation of the Media Industry from a Political Economy Perspective*, in «tripleC», vol. 19, n. 2, 2021, pp. 325-342.

Knoche M., *Media Concentration: A Critical Political Economy Perspective*, in «tripleC», vol. 19, n. 2, 2021, pp. 371-39.1

Lausson J., *Licence globale : la SPPF et l'UPFI jugent la proposition d'Aubry irréaliste*, in «Numerama», 2011, in www.numerama.com/politique/19766-licence-globale-la-sppf-et-l-upfi-jugent-la-proposition-d-aubry-irrealiste.html (accessed on 11/08/2025).

Lefebvre H., *The Production of Space*, Blackwell, Oxford 1991 .

Lobato R., *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*, New York University Press, New York 2019.

Lopes da Silva A., "Are You Still Watching?" *Technicity, Temporality, and Excess in Streaming Consumption*, in «Journal of Digital Media & Interaction», vol. 3, n. 8, 2020, pp. 7-18.

Lotz A. D., *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*, Michigan Publishing, East Lansing 2017.

Manovich L., *Software culture*, Edizioni Olivares, Milano 2010.

Manovich L., *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York 2013.

Marx K., *Capital: A Critique of Political Economy, Volume I*, Penguin Classics, London 1992.

McEnroe T., *Three Community Myths Busted – Goodbye 90-9-1 Rule*, in «The Community Roundtable», 2016, in <https://communityroundtable.com/state-of-community-management/three-community-myths-busted/?ref=blog.discourse.org> (accessed on 12/08/2025).

McLuhan M., *The Invisible Environment: The Future of an Erosion*, in «Perspecta», vol. 11, 1967, pp. 161-167.

McLuhan M., *The Relation of Environment to Anti-Environment*, in F. Matson e A. Montagu, *The Human Dialogue: Perspectives on Communication*, Free Press, New York 1967, pp. 39–47.

McNair H., *How We Know the 90-9-1 Rule for Online Community Engagement is Officially Outdated*, in «Higher Logic», 2020, in <https://www.higherlogic.com/blog/90-9-1-rule-online-community-engagement-data/> (accessed on 12/08/2025).

Merleau-Ponty M., *Phenomenology of Perception*, Routledge, London - New York 1962 .

- Milner R. M., *The World Made Meme: Public Conversations and Participatory Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016.
- Mittell J., *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York 2015.
- Mosco V., *The Political Economy of Communication*, SAGE, Londra 2009.
- Musiani F. e Shaffer V., *Le modèle internet en question (années 1970–2010)*, in «Flux», vol. 85–86, n. 3, 2011, pp. 62-71.
- Musiani F., *Caring About the Plumbing: On the Importance of Architectures in Social Studies of (P2p) Technology*, in «Journal of Peer Production», 2012, p. 1-8.
- MUSO, *2024 Piracy Trends and Insights*, 2024 in <https://6347345.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/6347345/MUSO%202024%20Piracy%20Trends%20and%20Insights.pdf> (accessed on 11/08/2025).
- Nielsen J., *The 90-9-1 Rule for Participation Inequality in Social Media and Online Communities*, in «Nielsen Norman Group», 2006, in <https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/> (accessed on 13/08/2025).
- Parikka J., *Media Ecologies and Imaginary Media: Transversal Expansions, Contractions, and Foldings*, in «The Fibreculture Journal», n. 17, 2011, pp. 34-50.
- Pescatore G., *Profilazione algoritmica e neogeneralismo: il paradosso della personalizzazione dei media nell'era delle piattaforme di streaming*, in «Sociologia della Comunicazione», vol. 66, n. 2, 2023, pp. 21-41.
- Poell T., Nieborg D. and Duffy B.E., *Platforms and Cultural Production*, Polity Press, Cambridge 2021.
- Postman N., *Teaching as a Conserving Activity*, Delacorte Press, New York 1979.
- Postman N., *The Humanism of Media Ecology*, in «Proceedings of the Media Ecology Association», vol. 1, 2000, pp. 10-16.
- Procter J., *Stuart Hall*, Routledge, Londra 2024.
- Prosperi G., *Il ventennio pirata. P2P, file sharing e distribuzione informale degli audiovisivi in Italia*, Cue Press, Imola 2024.
- Raphael R., *Netflix CEO Reed Hastings: Sleep is Our Competition*, in «Fast Company», 2017, in www.fastcompany.com/40491939/netflix-ceo-reed-hastings-sleep-is-our-competition (accessed on 11/08/2025).

- Ren J., Dong H., Popovic A., Sabnis G. e Nickerson J., *Digital Platforms in the News Industry: How Social Media Platforms Impact Traditional Media News Viewership*, in «European Journal of Information Systems», vol. 33, n. 1, 2022, pp. 1-18.
- Roberts J. M., *Social Media and the Neoliberal Subject*, in J. M. Roberts, *New Media and Public Activism: Neoliberalism, the State and Radical Protest in the Public Sphere*, Bristol University Press, Bristol 2014, pp. 93-112.
- SANDVINE, *The Global Internet Phenomena Report*, October 2018 in <https://www.sandvine.com/hubfs/downloads/phenomena/2018-phenomena-report.pdf> (accessed on 11/08/2025).
- Shifman L., *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2013.
- Shifman L., *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*, in «Journal of Visual Culture», vol. 13, n. 3, 2014, pp. 340-358.
- Simon H. A., *Designing Organization for an Information-Rich World*, in M. Greenberger, *Computers, Communications, and the Public Interest*, The Johns Hopkins Press, Baltimore, MD 1971.
- Smith J. E. H., *The Internet Is Not What You Think It Is: A History, a Philosophy, a Warning*, Princeton University Press, Princeton and Oxford 2022.
- Spotify and Universal Music Group Announce Global, Multi-Year License Agreement*, in «Universal Music Group News», 4 aprile 2017, in www.universalmusic.com/spotify-and-universal-music-group-announce-global-multi-year-license-agreement/ (accessed on 11/08/2025).
- Srnicek N., *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.
- Stiegler B., *Symbolic Misery, Volume 1: The Hyper-Industrial Epoch*, Polity Press, Cambridge 2014.
- UFPI, *Dossier de presse du MIDEM. L'urgence d'un plan de développement pour relancer la croissance de la filière musicale*, 2013.
- Universal Music Group and Spotify Strike a New Multiyear Agreement*, in «Newsroom Spotify», 2025, in www.newsroom.spotify.com/2025-01-26/universal-music-group-spotify-expansion/ (accessed on 11/08/2025).
- Van der Sar E., *Top 10 Most Pirated Movies of All Time*, in «TorrentFreak», 2011, in <https://torrentfreak.com/top-10-most-pirated-movies-of-all-time-111012/> (accessed on 12/08/2025).

Van der Sar E., *Top 10 Most Pirated Movies of The Week – 12/15/2025*, in «TorrentFreak», 2025, in <https://torrentfreak.com/top-10-most-torrented-pirated-movies/> (accessed on 12/08/2025).

Villani N., *Spazi dell'on-demand. Le pratiche streaming tra ambienti e paesaggi mediali*, in «H-ermes, J. Comm.», vol. 24, 2023, pp. 149-164.

Wiggins B. E. and Bowers G. B., *Memes as genre: A structurational analysis of the memescape*, in «New Media & Society», vol. 17, n. 11, 2014, pp. 1886-1906.

Wu T., *The Attention Merchants: The Epic Scramble to Get Inside Our Heads*, Alfred A. Knopf, New York 2016.

Zagalo N., *Engagement Design: Designing for Interaction Motivations*, Springer, New York 2020.

Zuboff S., *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York 2019.

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Pierandrea Villa ha conseguito il dottorato in Film and Media Studies nel 2023. Nello stesso anno ha partecipato al progetto di ricerca *Mediamorphosis: Transmediality and Intersemiotic Translation in the Age of Convergence*. Dal 2024 è post-doc fellow presso l'Università di Urbino Carlo Bo, dove collabora al progetto *Wokelt: Investigating Representation, Inclusivity and Social Responsibility in RAI's Fictional Audiovisual Productions (2015–2022)*. I suoi principali interessi di ricerca riguardano gli studi critici su Internet, gli studi sulle piattaforme e le politiche di Diversity, Equity e Inclusion (DEI) nei media. Tiene regolarmente lezioni e seminari presso l'Università IULM di Milano, l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo e l'Università Parthenope di Napoli. Dal 2025 fa parte del comitato scientifico di *Emerging Series Journal*, di cui è anche caporedattore. Nello stesso anno è diventato membro del Corso di Orientamento PNRR per le scuole superiori, *Media Education and Diversity: Audiovisual Media in Support of a Culture of Differences*.

Pierandrea Villa received his PhD in Film and Media Studies in 2023. In the same year, he participated in the research project *Mediamorphosis: Transmediality and Intersemiotic Translation in the Age of Convergence*. Since 2024, he has been a post-doctoral fellow at the University of Urbino Carlo Bo, contributing to the project *Wokelt: Investigating Representation, Inclusivity and Social Responsibility in RAI's Fictional Audiovisual Productions (2015–2022)*. His main research interests include critical internet studies, platform studies, and Diversity, Equity, and Inclusion (DEI) policies in media. He regularly delivers lectures and seminars at IULM University (Milan), Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, and Parthenope University (Naples). Since 2025, he has been a member of the scientific committee of *Emerging Series Journal*, serving also as editor-in-chief. In the same year, he joined the PNRR Orientation Course for high schools, *Media Education and Diversity: Audiovisual Media in Support of a Culture of Differences*.

Double-blind peer-reviewed article

Trasportare i classici nella contemporaneità: il linguaggio di confine tra teatro e cinema di Christiane Jatahy e Katie Mitchell.

Monica Garavello

Università degli studi di Venezia Ca' Foscari – Sorbonne Université

Abstract

Questo articolo mette in relazione due registe della scena internazionale che hanno fatto della commistione di teatro e cinema la loro cifra stilistica, Christiane Jatahy e Katie Mitchell. In particolare, si analizzerà come attraverso i due linguaggi esse riescano a innovare le dinamiche narrative anche nella messinscena di testi classici, riattivando nuclei tematici e facendoli dialogare con la contemporaneità, nella modalità di narrazione e di fruizione. Per entrambe le autrici si indagherà come l'uso di un montaggio cinematografico in scena modifichi sia la temporalità del racconto, sia la sua costruzione spaziale, innescando molteplici possibilità narrative che si intersecano in scena. Partendo da dinamiche simili nell'utilizzo di un linguaggio ibrido, di frontiera, in cui la grammatica filmica si inserisce nella scena teatrale, si evidenzieranno risultati, effetti estetico/narrativi e meccanismi significanti differenti, in grado però, in entrambi i casi, di aprire la fruizione del pubblico a nuove prospettive.

This article compares two international directors who have made the fusion of theatre and cinema their stylistic signature: Christiane Jatahy and Katie Mitchell. In particular, it analyses how, through these two languages, they manage to innovate narrative dynamics even in the staging of classical texts, reactivating thematic themes and bringing them into dialogue with the contemporary world, in terms of both narration and enjoyment. For both authors, it will be investigated how the use of cinematic editing on stage modifies both the temporality of the story and its spatial construction, triggering multiple narrative possibilities that intersect on stage. Starting from similar dynamics in the use of a hybrid, frontier language, in which film grammar is inserted into the theatrical scene, we will highlight different results, aesthetic/narrative effects and significant mechanisms, which in both cases are capable of opening up new perspectives for the audience.

Parole chiave/Key Words

Teatro; cinema; linguaggi; ibridazione; frontiera; grammatica filmica; montaggio; narrazione, classici, contemporaneità.

Theatre; cinema; languages; hybridisation; frontier; film grammar; editing; narration, classics, contemporaneity.

DOI: 10.54103/connessioni/30176

Percorsi tra teatro e cinema

Il crescente utilizzo dell'elemento tecnologico in scena ha aperto strade all'utilizzo di una grammatica che traduce o incorpora i principi della narrazione filmica sulla scena teatrale. Si indagheranno alcune declinazioni di questo tipo di composizione registica, che vedono nell'incontro del linguaggio cinematografico con quello teatrale nuove possibilità espressive, spostando i limiti delle modalità narrative teatrali. Le specificità dei due sistemi si sfumano vicendevolmente in un'unità organica di forma e contenuto, ridefinendone i confini e sondando territori che trovano, attraverso la tensione prodotta da questo incontro, un nuovo valore significativo ed espressivo. In particolare, si prenderanno in considerazione alcune messinscene di testi classici, che attraverso una rielaborazione scenica dettata dall'incontro dei due mezzi espressivi, scoprono potenzialità inaspettate attraverso cui si attiveranno nuove letture in relazione alla contemporaneità. Si cercherà di delineare mappe di senso inusuali, itinerari ibridi, in cui il linguaggio cinematografico non si limita solamente all'utilizzo dello strumento tecnologico come la macchina da presa, il video o gli effetti estetici ad esso connessi, bensì introduce sulla scena procedimenti narrativi e dinamiche di racconto, trattando la messinscena come una partitura composita dei due sistemi espressivi.

L'uso della tecnologia non si limita dunque a essere mero dispositivo estetico ma diventa significativa e funzionale alla storia; si integra nel tessuto drammaturgico, aprendo nuove finestre narrative e sviluppando percorsi di senso nelle parole dell'autore. La narrazione si stratifica, la scena fisica esplode e si amplifica nell'incontro con quella virtuale o cinematografica. In taluni casi, lo strumento tecnologico viene eliminato, sostituito in scena dalla imitazione dei suoi effetti, traducendoli esclusivamente con mezzi teatrali. Si porrà dunque l'accento su dinamiche che vanno al di là della multimedialità in sé e per sé, la quale sarà analizzata nei casi di funzionalità drammaturgica in cui forma e contenuto, estetica e valenza narrativa, coincidono. Anche partendo da testi drammaturgici classici in cui la narrazione è scandita da un susseguirsi cronologico di eventi, questo tipo di rappresentazione scenica composito rompe lo schema temporale tradizionale per raccontare attraverso un montaggio di stampo cinematografico, che spezza, ritorna, salta indietro o in avanti - sia a livello temporale che spaziale -, mettendo in connessione tempi, luoghi e personaggi lontani.

Il fruitore, dal canto suo, diviene parte attiva nella costruzione del senso e ne completa, attraverso la visione - e la partecipazione -, il racconto, intervenendo nello spettacolo e

definendo il montaggio. La rappresentazione amplifica il suo essere polisemica, e si costituisce attraverso una fitta rete di punti di vista, soggettività, connessioni remote, temporalità diverse e intrecci cronologici. La modalità ibrida di costruzione del racconto non solo trasporta lo spettatore in una dimensione visiva/estetica attuale, ma può anche, come vedremo, modificare le relazioni tra i personaggi e contestualizzare il contenuto dell'opera, attivando i temi nella contemporaneità e attualizzando testi classici.

L'articolo si baserà su un'analisi comparativa del lavoro di due registe, Christiane Jatahy e Katie Mitchell, che hanno fatto dell'ibridazione la loro cifra stilistica, estetica ed artistica. Questa scelta è dettata da una ricerca in cui è emersa una comunanza di elementi nei loro lavori, come la rielaborazione dei classici (in un caso, lo stesso testo), ma allo stesso tempo la grande differenza, nonostante l'applicazione di strumenti e meccanismi simili, nel risultato e nella semantica finale della rappresentazione scenica, mettendo in luce come il lavoro al confine tra due linguaggi può portare a plurimi risultati nella produzione di senso, nell'estetica scenica e nelle modalità di fruizione. Vedremo come dinamiche simili possano produrre effetti e risultati diversi, e come questi due mezzi possano intrecciarsi per creare sistemi espressivi significanti differenti, in modo particolare dalla prospettiva della manipolazione temporale, della strutturazione dello spazio, e di come queste intervengano nello sviluppo del racconto scenico.

Montaggio e temporalità - dinamiche sceniche a confronto

Il cinema nel teatro in What if they went to Moscow? (E se elas fosse para Moscou?) di Christiane Jatahy

Nelle pagine successive si esamineranno alcune dinamiche scaturite dall'integrazione del linguaggio filmico sulla scena, in particolare per quel che riguarda l'aspetto temporale, che non seguirà più una linea cronologica tradizionale ma si articolerà in maniera frammentata e complessa secondo la volontà registica grazie all'utilizzo di un montaggio di stampo cinematografico. Ci si soffermerà sulla relazione tra tempo reale e tempo del racconto, tra il "qui e ora" del tempo reale/teatrale e la manipolazione temporale che si instaura nel processo di ibridazione con il film e le sue dinamiche specifiche. Ancora, si metterà in evidenza come l'uso di una modalità narrativa di questo tipo riesca ad attualizzare tematiche e attivare chiavi di lettura originali strettamente connesse alla contemporaneità.

In *What if they went to Moscow? (E se elas fossem para Moscou?)*, messo in scena nel 2014 da Christiane Jatahy, il processo di attualizzazione è esplicito: l'intenzione della regista era partire da un testo classico, *Le tre sorelle* di Čechov, e porlo in dialogo con la contemporaneità, sondando come l'inserimento nella storia delle nuove dinamiche di comunicazione cambino modi e velocità con cui i messaggi vengono inviati e ricevuti rispetto al passato, e come di conseguenza si sviluppino dinamiche relazionali di altro tipo, riuscendo a traslare il racconto su latitudini contemporanee. Altro obiettivo della regista era esplorare una nuova relazione con il pubblico, attraverso un approccio partecipato innescato dalla frammentazione del racconto, che spinge ad una ricomposizione narrativa personale, e attraverso l'inserimento di elementi inaspettati, coinvolgendo il fruitore a un livello più intimo.

Gli spettatori vengono divisi in due gruppi e fatti accedere contemporaneamente a due sale distinte: in una si assiste allo spettacolo teatrale e nell'altra alla versione cinematografica realizzata e montata nel momento stesso in cui si svolge la rappresentazione. Le immagini cinematografiche vengono catturate sul palcoscenico da tre telecamere integrate nella drammaturgia - diegetiche -, montate e inviate in leggera differita in un altro spazio, in cui il pubblico vede il film di ciò che sta accadendo sul palcoscenico. Alla fine i due gruppi di spettatori si scambiano, lo spettacolo ricomincia e viene fruito così da ciascun gruppo in entrambe le modalità (novanta minuti di spettacolo per ciascuna ripetizione), completando in tal modo la costruzione dell'opera che è, allo stesso tempo, spettacolo e film, storia e racconto, in una rappresentazione dal carattere plurimediale¹.

La scena mantiene la sua specificità temporale del qui e ora: il tempo presente degli spettatori è coincidente con la festa che avviene sul palcoscenico. Il presente dell'esperienza teatrale coincide, cioè, con il tempo del pubblico, che assiste - e in alcuni casi, partecipa - alla festa di compleanno di Irina. Tempo della storia e il tempo del racconto sono coincidenti. Gli attori rompono la quarta parete e coinvolgono gli spettatori in ciò che accade sul palco. All'inizio dello spettacolo, infatti, Irina parla direttamente agli spettatori, eliminando il confine tra scena e sala, tra realtà e finzione, richiamando il momento presente che attori e spettatori stanno vivendo insieme nello spazio comune del teatro: «Oggi (tale giorno), qui (in tal teatro), ora (alle ore x), vi parleremo del desiderio di cambiamento e della difficoltà di cambiare». Gli spettatori diventano in alcuni momenti invitati della festa, rompendo il confine scena/platea, finzione/realtà, in un open play: i tecnici e il pubblico fanno parte di questo

film/spettacolo aperto, costruendolo insieme alla compagnia. Tempo drammatico e tempo reale coincidono in un presente però che deborda, contenendo in sé sia ciò che è già avvenuto, sia il seme di ciò che sarà, grazie alla doppia fruizione teatrale-cinematografica.

Ancora, l'attrice a inizio spettacolo sottolinea: «Noi siamo il loro futuro, ma quando ci vedono siamo già il passato. E su quella linea sottile che chiamiamo presente, tra l'uno e l'altro, cercheremo di fare il salto».

La proiezione verso un altrove immaginario, tema su cui fa perno il testo drammatico di Čechov, è lasciato al medium filmico: luogo reale e luogo anelato sono doppiati nella forma scenica, nello spazio duplice, quello fisico della scena e quello proiettato del film che si crea live: «De façon générale, mon rapport à la projection vidéo dans le théâtre est de nature narrative et profondément liée à la question dramaturgique» (Da Costa, Jatahy, 2016, p. 106). In tal modo la forma mima il contenuto narrativo: si evince dunque che i meccanismi cinematografici scelti per convogliare il contenuto in questione, non sono meramente legati a una funzione estetica, quanto piuttosto sono in stretta correlazione con il testo, in un legame inscindibile tra modalità narrativa e testo, in cui uno doppia l'altro e dove la forma veicola il senso, acquisendo valenza significativa.

La storia, la festa di Irina che avviene sul palco in quel momento attraverso un racconto lineare e cronologico come se stesse accadendo in quel momento, si doppia nel racconto filmico che utilizza invece un montaggio temporale non lineare, con sequenze di azioni interrotte, inversioni e salti temporali, ellissi. La rappresentazione è così costituita da due opere autonome in sé, ma intrinsecamente collegate e complementari in un processo dove creazione e ricezione sono interconnesse, così come spiega l'autrice: «The challenge is to build two works that exist fully in their territories, but which complement each other when viewed by the same viewer as a unique work» (Jatahy, <https://christianejatahy.com/en/creation/what-if-they-went-to-moscow/>). Il teatro e il cinema avvengono nello stesso momento, ma utilizzano strutture temporali e un rapporto con il pubblico diversi: sono fruiti in spazi differenti - uno condiviso con lo spettatore, l'altro rimanda a un altrove - attraverso punti di vista opposti. Lo spettatore è medium egli stesso, si trova in uno spazio tra i due e li connette: dipana la storia passando attraverso un labirinto temporale in cui passato (film), presente (scena) e futuro (anticipazione di quello che rivedrà, da un altro punto di vista, in un secondo tempo) si confondono e coesistono in un'unica esperienza di fruizione, in cui gli spettatori trovano il proprio percorso

narrativo. Il dialogo tra i due media forgia una congiuntura tra diversi flussi temporali: l'esperienza del tempo è rimodellata nell'intermediazione della presenza teatrale e delle immagini cinematografiche già accadute. Passato, presente e futuro si intrecciano indissolubilmente: «ce temps qui passe inexorablement sans que l'on s'en soit rendu compte, ce présent que l'on s' imagine nourrir d'aspirations au futur mais qui, jamais saisi, se retrouve imperceptiblement et inéluctablement devenu déjà du passé» (Da Costa, Jatahy, 2016, p. 8).

L'elemento tecnologico per produrre la rappresentazione filmica è dunque integrato nella storia, e la trasporta immediatamente ai nostri giorni, non solo per la presenza di strumentazioni della modernità, ma perché queste modificano la relazione tra i personaggi, i loro atteggiamenti e l'attitudine nei confronti delle riprese, così come accade agli spettatori che diventano parte attiva nel ricostruire il puzzle narrativo attraverso il loro montaggio personale. Tre macchine da presa sono posizionate in scena, integrate nella drammaturgia, usate da diversi personaggi con proprie modalità specifiche per documentare la festa: «Comme la projection cinématographique se fait dans un autre espace, il a fallu que la présence des caméras soit absorbée, au théâtre, par la dramaturgie et, de fait, chacune est liée à une des sœurs» (Da Costa, Jatahy, 2016, p. 110). La presenza delle mdp viene così assorbita dalla drammaturgia. Attraverso di esse i personaggi si relazionano tra loro; la camera è infatti filtro/sguardo voyeristico di due amanti, diventando al contempo mezzo voyeristico anche per lo spettatore, che "spia" momenti nascosti della storia, testimone di istanti segreti svelati dall'occhio tecnologico. Una prima mdp fissa su un treppiede è posizionata da Olga, sorella più grande e riprende soprattutto lo spazio della casa. La sua staticità riflette il carattere di "immobilità" del personaggio e la sua predisposizione psicologica; la seconda, quella di Irina, è un cellulare che tiene in mano mentre si muove per documentare i vari momenti della serata; infine, vi è una terza camera, manovrata da un cameraman che è anche personaggio, il fidanzato di Macha. Quest'ultimo utilizza il mezzo cinematografico per relazionarsi con lei e instaurare una sorta di gioco erotico, scrutandone i dettagli, svelando momenti intimi nascosti alla vista del pubblico. L'attrice, guardando direttamente in camera, instaura con essa un rapporto diretto, una sorta di legame amoroso, un rapporto stretto che si proietta anche sugli spettatori del film. L'utilizzo differente delle camere definisce così alcuni tratti dei personaggi, i loro rapporti con il contesto e con gli altri, ma anche, appunto, con gli spettatori stessi, che vengono integrati nella scena e nel film.

Rompendo la cornice teatrale, la regista esplora i confini di realtà - presenza scenica reale - e finzione drammaturgica, sfumando i due piani e rendendo fluida di conseguenza anche la cornice diegetica, da cui attori e personaggi entrano ed escono con continuità. Il livello diegetico ed extradiegetico non sono più nettamente separati. Se nella letteratura il confine talvolta poteva essere rotto dall'autore con incursioni di quest'ultimo nella diegesi (metalessi), in questo caso, attraverso il teatro, le incursioni sono da parte degli spettatori che con la loro presenza costruiscono attivamente la storia, agendo all'interno di essa. La partecipazione degli spettatori si attiva su due livelli: collaborano alla costruzione dello spettacolo grazie alla loro presenza in scena, e partecipano alla costruzione di senso attraverso un proprio montaggio personale, fungendo da collante tra le due opere mediatiche (il film e la rappresentazione).

L'esplorazione di un diverso linguaggio in scena che opera una selezione dell'informazione narrativa e articola in modo diverso le diverse parti del racconto, produce una moltiplicazione drammaturgica e percettiva. Il tempo presente della modalità mimetica specificatamente teatrale, si traduce nel film in un tempo destrutturato e manipolato, rivissuto attraverso procedimenti filmici:

“Ligne fine” en mouvement et l’espace intervallaire qu’elle dessine, éprouvée concrètement en se retrouvant face au film d’une représentation que l’on sait présente mais qui se constitue en même temps à nos yeux comme le double de celle à laquelle on a assisté sur la scène peu auparavant [...] c’est bien toute la dimension singulière du temps tchékhovien qui se fait sensible et poignante (Jatahy, <https://christianejatahy.com/en/creation/what-if-they-went-to-moscow>)

La regista opera una de-costruzione/frammentazione della forma, del flusso di eventi consequenziali del testo, utilizzando elementi nella storia stessa, e successivamente la ricompone sfruttando procedimenti strutturali diversi. Il montaggio è composto da due momenti, quello live della regista e quello finale dello spettatore, che opera il proprio apporto sia a livello mimetico che diegetico, sia nel contenuto che a livello formale. Egli ricompone nella sua testa gli eventi attraverso due modalità diverse di visione. La regista spinge lo spettatore alla costruzione di un montaggio personale mettendolo davanti a rappresentazioni diverse, autonome ma complementari. La percezione finale dipende dalla casualità di fruizione e da cosa lo sguardo dello spettatore cattura e collega delle due versioni, attivando attenzione e connessioni personali. Questo meccanismo, dove è lo spettatore a creare un mon-

taggio, si declina anche nella versione teatrale, in quanto nello spazio scenico costituito dalla casa delle sorelle avvengono diverse azioni contemporaneamente, senza una gerarchia che indirizzi lo sguardo su una in particolare o che indichi eventi o azioni più importanti di altri. Focus plurimi a discrezione dello spettatore che concentra la sua attenzione su un personaggio o un'azione, creando così il suo filo narrativo. La giustapposizione di immagini, che tesse diversi fili tematici attorno ai nuclei e ai dettagli di maggior rilievo, crea campi di energia e provoca lo spettatore a un processo interpretativo aperto. Al contrario, le mdp e il montaggio che realizzano il film, in un processo di smembramento e ricomposizione, realizzano focus e posano l'accento su dettagli precisi, come è tipico del linguaggio filmico. Una storia, due modalità narrative: mimesi e diegesi interagiscono sfruttando la loro dicotomia. Il racconto si snoda attraverso intrecci narrativi multipli.

La regista gioca sui contrasti dei due media, evidenziandone le specificità (diegesi e mimesi) per porre l'attenzione su poli opposti dell'esperienza umana: concretezza vs virtualità, verità vs finzione, realismo/illusione vs realtà/artificio, presenza vs assenza, presente vs passato/ futuro:

L'espace ouvert entre les deux est bien celui d'une frontière, non pas entendue comme une pure délimitation, mais comme une zone active, un seuil. Car la confrontation entre théâtre et cinéma, entre présence directe et présence filmique, n'est pas en soi nouvelle sur la scène contemporaine: pour des rapports complémentaires ou agonistiques, l'un dénonçant l'autre ou au contraire le renforçant, on en a vu nombre de mise en œuvre, pour le meilleur et pour le pire; mais rarement dans une relation engageant un tel jeu où, tout à la fois, se déploient tous les possibles des deux formes de représentation et le vertige ouvert par leur friction. La frontière ainsi dégagée est bien comme une "ligne ténue", pour reprendre l'expression de Christiane Jatahy lorsqu'elle parle de l'espace activé dans ses spectacles entre réalité et fiction (Da Costa, Jatahy, 2016, p. 110).

La frontiera tra i linguaggi si trasforma in un confine dilatato che comprende, unisce dando senso: un "terzo spazio" nella mente dello spettatore, che completa l'opera tessendo insieme scena e fotogrammi, tra dettagli filmici e visione d'insieme teatrale.

L'attimo dilatato: Fräulein Julie di Katie Mitchell

Anche in *Fräulein Julie* di Katie Mitchell, il rapporto tra testo drammaturgico e rappresentazione scenica è realizzato attraverso l'utilizzo di un approccio cinematografico, sebbene con effetti e combinazioni tra il mezzo teatrale e quello cinematografico diversi. Mitchell ha iniziato a utilizzare la combinazione dei due linguaggi in quanto «elle ressent un sentiment

de frustration par rapport aux limites de ses matériaux et de ses modes de travail» (Rebellato, 2010, pp. 317-338).

I suoi spettacoli sono microcosmi estremamente realistici nei quali, allo stesso tempo, non viene nascosta l'artificialità degli strumenti utilizzati per realizzarli. Gli strumenti narrativi utilizzati per raccontare i fatti della storia sono messi in evidenza diventando anch'essi parte del contenuto drammaturgico, non meri strumenti funzionali alla forma. Questi due livelli dialogano costantemente tra loro, sottolineando la separazione tra il livello diegetico e quello extradiegetico, intersecandosi però di continuo per creare il racconto. Nello spettacolo, le immagini, costruite con realismo minimalista, sposano la loro dichiarata natura artificiale. Questo contrasto diventa significativo, acquista valenza poetica, creando nello spettatore la consapevolezza di una connessione profonda tra i due livelli e restituendo forza al segno teatrale.

Lo spettacolo è tratto da *La signorina Julie* di August Strindberg. La messa in scena si mantiene fedele al contesto temporale originale: l'epoca coincide con quella del testo, ma la regista re-immagina il testo di Strindberg dal punto di vista di Kristine, il personaggio meno presente e al margine della storia, scelta che giustifica pienamente l'utilizzo del mezzo cinematografico per focalizzare e per colmare i vuoti testuali. E risiede proprio in questo taglio narrativo il primo approccio cinematografico che la regista attua sul testo e usa come filtro: Mitchell guarda attraverso la lente immaginaria di una macchina da presa seguendo il filo narrativo del personaggio secondario, avvicinandosi il più possibile a una soggettiva, e architetta la storia attraverso conseguenti dinamiche. Il testo teatrale viene rielaborato e si focalizza nel seguire il filo narrativo di un solo personaggio. In questo caso la trasposizione contemporanea del testo non risiede tanto nella storia, piuttosto nel modo in cui essa è raccontata – e riattivata – attraverso il sentire del personaggio femminile marginale. Da questo approccio la regista parte per articolare i due codici narrativi in perfetta simbiosi di forma e contenuto.

Contrariamente a ciò che avveniva nell'esempio precedente, in cui la scena si frammentava e si tenevano aperti più focus narrativi, qui accade l'opposto: la scelta precisa di guidare lo spettatore attraverso un unico punto di vista che conosce solo parzialmente i fatti che si svolgono. Ricostruendo la storia dal punto di vista del personaggio marginale, la regista racconta i momenti in cui Kristine svolge compiti di vita quotidiana, ciò che il testo non dice in quanto non essenziale per l'economia dell'azione scenica principale (la relazione tra Julie e Jean).

Lo spettacolo è costruito attraverso piccoli atti di servizio, compiuti in ogni dettaglio e scanditi da interminabili silenzi, raccontando la vita nascosta di Kristine. Ciò che nel testo era periferico o addirittura assente, qui diviene il fulcro del racconto; l'azione principale del testo originale viene vista solo di riflesso, attraverso la percezione della domestica, che ascolta di sfuggita - o di nascosto - ciò che accade tra Julie e Jean, vivendo in silenzio grandi tumulti e reazioni interiori mentre svolge azioni banali e ripetitive. Un tempo dunque dettato da una soggettività, da una focalizzazione. Come analizza Tom Cornford, infatti, la lente che la Mitchell usa a livello drammaturgico, fa emergere narrative personali mettendo in luce individualità che si muovono e reagiscono all'interno di un determinato contesto sociale: «[...] in Mitchell's work, most notably in *Fräulein Julie* (Schaubühne, 2011), she has used the position of a single subject to expose gender and class relations» (Cornford, 2020, pp.168-192). L'impatto a livello narrativo risiede in un elevato realismo psicologico ed estetico: «this was a direct consequence of the dramaturgical system, employed by Mitchell, of focusing her play-texts through the aperture of a single subject, which inevitably posits psychological experience as an ultimate reality» (Cornford, 2020, pp.168-192). L'elemento cinematografico che sonda piccoli dettagli funge proprio da amplificatore di emozioni tenute represses, che fuoriescono da piccole crepe nell'espressione, dai respiri che scandiscono le micro-azioni:

[...] si, lorsque l'on représente des émotions sur scène, on oubliait les étapes physiques essentielles dans l'expression d'une émotion, alors l'émotion pourrait ne pas être compréhensible pour les spectateurs. J'ai compris [...] qu'ils ne peuvent comprendre ce qui se passe dans quelqu'un que par ce qu'ils voient dehors. [...] Le recours à la vidéo est lié à la recherche d'une interface entre l'acteur, le personnage et le spectateur. [...] Comment le transférer sur scène? Comment y plonger le spectateur de manière efficace? (Magris, 2016, pp. 186-205).

La risposta per Mitchell è stato appunto il ricorrere a meccanismi di cui si serve il cinema per avvicinare lo spettatore ai piccoli movimenti interiori trasmessi dai volti, dal cambio di ritmo del respiro del personaggio a sguardi fugaci per immergerlo in maniera realistica nella storia:

Nous nous sommes vite rendu compte que la seule manière pour le faire était d'aller presque à l'intérieur de la tête de chaque personnage. C'est à ce point-là que la vidéo est intervenue car elle nous permettait de nous rapprocher beaucoup du visage de chaque personnage, au point que le public puisse voir le frémissement d'une pensée dans un œil ou un tout petit mouvement de l'un des deux-cents muscles du visage (Rebellato, 2014, pp. 213-226)

La messa in scena viene cucita da azioni scandite in ogni loro istante, realizzate dall'inizio alla fine nella loro durata effettiva², l'avanzamento del racconto procede estremamente lento: diversi i segmenti temporali perfettamente coincidenti con il tempo della realtà in cui le azioni che compie il personaggio sono realizzate pienamente nella loro interezza (isocronia). Sono piccolissimi gesti a comporre lo spettacolo; questa immobilità cela però una grande tensione, il senso di impotenza di Kristine fuoriesce dagli "strappi" di queste piccole azioni, quasi come fratture interne, che solo la mdp può cogliere. Assistiamo ad esempio ad attività come la preparazione del rognone o del decotto abortivo, che diventano in realtà partitura di un tempo interiore in cui Kristine matura la consapevolezza del tradimento di Jean e viene mossa da molteplici piccoli cambiamenti che la condurranno verso il finale. «Dilatazione dell'attimo» (Vescovo, 2011, p. 184) evidenziata dalla macchina da presa che si sofferma su azioni, dettagli del corpo, in un'amplificazione non solo temporale ma anche visiva. Dilatazione dell'attimo che si traduce anche in una "dilatazione dello sguardo"³, che scandisce una presa di coscienza e l'impossibilità di agire, in cui il testo diventa una lunga soggettiva:

Il ne s'agit pas seulement de changer les équilibres de la pièce et d'accentuer l'importance de la cuisinière, mais de donner à voir le drame à travers ses yeux, de son point de vue individuel et subjectif, en imaginant à partir de ses apparitions ponctuelles dans le texte de Strindberg son passé, ses espoirs, ses craintes, ses réactions [...] en mettant au centre de la création scénique la subjectivité, Mitchell touche au défi de l'irreprésentable: comment déployer sur scène la vie intérieure d'un personnage? Comment montrer ce qu'il voit et ce qu'il ressent? Comment faire coïncider le point de vue d'un seul personnage avec le point de vue du spectateur? Le dispositif vidéo-scénographique très complexe mis en place répond à ce défi, en créant une forme ciné-théâtrale spécifique et originale, non seulement pour ses composantes technologiques, dont certains principes sont communs à de nombreuses créations contemporaines, mais surtout pour les modalités de leur fonctionnement (Magris, 2016, pp. 186-205.).

È il tempo della didascalia, in opposizione a quello dell'azione drammaturgica:

Questa scena andrà in scena come se l'attrice fosse davvero sola; se necessario, volterà le spalle al pubblico; non guarderà la sala e si muoverà senza fretta, senza temere l'impazienza degli spettatori.

KRISTIN, sola. In lontananza si sente una melodia scozzese suonata al violino.

Kristin canticchia la melodia; sparcchia la tavola, lava i piatti nel lavandino, li asciuga e li ripone nella credenza.

Si toglie il grembiule, tira fuori un piccolo specchio dal cassetto del tavolo, lo appoggia

contro il vaso con i lillà, accende una candela, scalda una forcina e si arriccia una ciocca sulla fronte.

Si dirige verso la porta e tende l'orecchio. Torna al tavolo, vede il fazzoletto dimenticato dalla signorina Julie, lo raccoglie e ne respira il profumo. Persa nei suoi pensieri, lo apre, lo stende, lo liscia, lo piega in quattro, ecc. (Strindberg, 2006, p. 37-38).

Una “pausa” che interrompe il tempo dell’azione drammaturgica per aprire un varco nell’attimo dilatato del presente, in comune con lo spettatore. Lo strumento tecnico della camera e del video in scena qui sono fondamentali per cogliere i piccoli movimenti, cambiamenti d’espressione, guidando inoltre l’attenzione dello spettatore, non tanto sull’azione quanto piuttosto su sguardi furtivi, ascolti carpitati, piccole reazioni colte di sfuggita⁴.

Ogni movimento deve essere calcolato dagli attori con estrema precisione affinché teatro e video possano perfettamente integrarsi e lavorare all’unisono, articolando insieme i due codici e farli agire in perfetta simbiosi, in un legame inscindibile tra movimento, macchina da presa, tempo e sguardo. Anche qui, la regia si serve di un meccanismo che porta ad una complicazione del piano del racconto, per un’inaspettata prospettiva testuale.

Se le azioni e le singole scene sono isocrone, il tempo complessivo della storia - una nottata - è sintetizzato in circa tre ore di rappresentazione, anche grazie all’uso di un tempo onirico, contratto nella sua durata effettiva, in cui diverse ore di sonno sono condensate nel sogno della protagonista, perdendo le coordinate logico-temporali della realtà oggettiva, in un tempo tutto giocato sulla soggettività e una percezione intima. Il sogno si interseca con la realtà: nel film proiettato sullo schermo lo spettatore ha la sensazione di galleggiare nella mente di Kristine, nel suo mondo onirico. La costruzione in scena del sogno, senza mascheramenti, acquista senso e compimento solo nelle immagini filmiche sullo schermo, che manipolano quello che accade sul palco. Una delle due attrici che interpreta Kristine si riflette su una bacinella contenente un liquido trasparente e, con la mano, lo muove. Tutto, visto attraverso la ripresa del liquido, diventa sfocato, le immagini si deformano seguendo questo movimento, fino a non essere più distinguibili. La camera, con una ripresa ravvicinata, traduce sullo schermo soltanto questo riflesso tralasciando il contorno. Quando il movimento cessa, vediamo che il volto è cambiato: vi è ora quello di Jean, che nel frattempo ha preso il posto di Kristine davanti alla bacinella. A questo seguono frammenti del corpo di Kristine, una mano, una gamba, sempre distorti dal movimento dell’acqua, ripresi però da un’altra zona del palcoscenico. Frammenti di istanti scollegati, scissi, legati insieme da analogie oniriche e

allusive, disturbando l'orientamento allo spettatore. Subito dopo, sullo schermo compaiono delle fiamme: stavolta è l'attrice che interpreta Julie che, con appoggia una candela sul liquido infiammabile nella bacinella, attizzando un piccolo incendio. La sua immagine, che si specchia nel liquido, viene divorata dalle fiamme, alternandosi all'occhio di Kristine ripreso da un'altra mdp, fino a quando le fiamme si spengono lasciando lo schermo buio⁵.

La costruzione della scena: mappe di senso tra reale e virtuale

Fräulein Julie: il cinema come spazio privato

Dopo aver scandagliato alcune possibilità di manipolazione e montaggio temporale, si analizzerà ora la costruzione spaziale e scenografica, punto di partenza per entrambe le registe. Nelle prossime pagine si cercherà di sondare la relazione fra spazio reale e virtuale, relazione instaurata dall'uso di una scenografia teatrale reale e uno spazio riprodotto in immagine, in *Fräulein Julie* di Katie Mitchell e in *Julia* di Christiane Jatahy, spettacoli tratti entrambi dal testo di Strindberg.

Nella messinscena di Mitchell, la costruzione della scena – che fluttua costantemente tra spazio diegetico (interno alla storia) ed extradiegetico (esterno alla storia) - contribuisce a creare la costruzione del racconto, ciò che accade dentro e fuori i personaggi: non solo forma ma mappa significativa che sostiene tutto lo sviluppo della narrazione.

Lo svolgimento della storia avviene in un unico luogo, la casa di Julie; alla temporalità isocrona fa eco un'unità spaziale. In questa *Fräulein Julie*, la costruzione dello spazio è anche costruzione del mondo interiore dei personaggi, base da cui partono i diversi livelli di articolazione della storia. La messinscena fornisce una strutturazione della storia e un'esperienza di fruizione riconfigurate dai due media, offrendo chiavi di lettura complesse e originali del testo: «The reality of the experience and the relationship with reality itself afforded by the constructions set up by the media is reconfigured» (Hadjioannou, Rodosthenous, 2011, pp. 43-59). I due sistemi narrativi (teatrale e cinematografico) collaborano per costruire il luogo e il mondo interiore di chi lo abita, costruendoli e de-costruendoli in composizioni sempre diverse, formando orientamenti di senso a partire anche dalla mappa scenica. Gli spazi della scena sono così in relazione con gli "spazi interiori" dei personaggi, in un dialogo continuo che si sviluppa durante tutto l'arco della storia in modalità differenti. Per la regista, preparare la topografia, la mappa spaziale dello spettacolo, è il primo passo per definire i personaggi, i loro rapporti, e far entrare lo spettatore in quel particolare mondo narrativo. All'inizio del processo creativo il suo

obbiettivo primario infatti è disegnare la geografia del luogo, una serie di coordinate per formare una mappa, in stretta correlazione con la mappa interna del personaggio, definendone movimenti, qualità, abitudini, carattere che vivono quello spazio, in relazione alle attività che vi si svolgono all'interno. I due media aiutano a configurare l'ambiente e, a partire da questo, si riconfigura anche l'esperienza di fruizione - fornendo input diversi ad esempio, come abbiamo già avuto modo di sottolineare, attraverso le plurime focalizzazioni/modalità narrative - e la realtà rappresentata, fornendo stratificati livelli di riflessione.

Il pubblico si trova di fronte una casa, a cui è stata tolta la quarta parete per poterne vedere l'interno. La casa è uno dei luoghi prediletti dalla regista, che approccia la costruzione scenica amalgamando i due spazi - teatrale e cinematografico – sul palcoscenico. In particolare, utilizza lo “split-screen” (schermo diviso), una struttura scenica che è una sorta di spazio-scatoletta al cui interno convivono luoghi divisi, stanze separate ma in connessione: «Mitchell has described the technique of placing two locations side-by-side on stage as a ‘split-screen’ approach to staging, [...] The technology with which Mitchell is able to achieve these stagings is, however, not a screen, but a box» (Cornford, 2020, p. 14) . Questa struttura mima quella filmica dell'inquadratura e del montaggio, in quanto attraverso di essa incornicia determinati segmenti spaziali o azioni, e allo stesso tempo enfatizza la giustapposizione di immagini diverse che avvengono contemporaneamente sul palcoscenico, come nei frame consequenziali di un film. La poetica associativa di immagini che si attua con il montaggio cinematografico, trova qui una sua traduzione scenica. La struttura a “split- screen” o “schermo diviso”, grazie alla quale si vede ciò che succede in differenti ambienti nello stesso momento, se da un lato può distrarre lo spettatore da un unico focus facendo scivolare l'occhio da un punto all'altro della scena, dall'altro è disegnata appositamente per rappresentare il testo in una costante tensione dialettica che muove la narrazione su diverse traiettorie⁶. Per Mitchell l'elemento “casa” è ricorrente, e dunque significativo in questo ripetersi nelle diverse messe in scena:

«The architectural expression of this tension between dynamic spontaneity and static proportionality is the room, a spatial container of action, arranged so as to organise its possibilities. As Mitchell puts it, ‘decisions about the set and furniture are also the first steps that the director makes towards arranging the actors’. It is no surprise, then, that Mitchell’s productions can be considered as a series of rooms. Mitchell has, for example, twice directed Genet’s *The Maids* (Young Vic, 1999 and Stadsschouwburg Amsterdam, 2016), a play that hinges on obsessive attention to the details of a room’s arrangement. She has also consistently relocated Chekhov’s exterior scenes indoors, including Act 4 of *Three Sisters* (NT, 2003), Act 2 of *The Cherry Orchard* (Young Vic, 2014), and Act 2 of this

Seagull. [...] Mitchell's rooms commonly spatialize the central concerns of a production» (Cornford, 2020, p.12).

Ancora, il rapporto tra l'architettura (fisica e virtuale) con il personaggio, mette in luce una tensione tra blocco e movimento, traducendo spazialmente dinamiche drammaturgiche, il labirinto interiore e la tensione che muove i personaggi. Attraverso il filmico si esplora la sfera intima del personaggio, si entra nella sua casa, eco di questo spazio privato, di queste "stanze interiori". Ci si trova in un alternarsi tra spazio interno e spazio esterno, tra ciò che vede il personaggio e ciò che vi è nella sua testa, in un labirinto spaziale tra un dentro e un fuori intersecati difficili da discernere, in cui il personaggio stesso sembra perdersi, e di cui la casa, con i suoi corridoi e stanze, raddoppiate dal gioco dei due sistemi espressivi e dall'uso della camera, ne è lo specchio.

La casa è così strutturata: al piano terra, una cucina che lo spettatore può intravedere grazie a grandi finestre; davanti ad essa, lungo tutta la sua lunghezza, un corridoio che avanzando verso sinistra porta ad un piccolo atrio con una porta sul fondo e una di lato. In alto, al primo piano, un grande schermo. Sempre sul palcoscenico, a destra rispetto alla casa - a vista - una postazione in cui alcuni tecnici utilizzano vari oggetti e strumenti per la creazione del suono live; sulla sinistra un'altra postazione tecnica e varie telecamere posizionate in punti strategici. L'intera casa è vista da una certa distanza, al contrario delle immagini filmiche sullo schermo che sondano i dettagli. Lo schermo in alto funge sia da cornice spaziale che definisce il perimetro di una stanza, sia da strumento di narrazione per raccontare dettagli (zoom), prospettive diverse che moltiplicano la focalizzazione e frammentano la direzione dello sguardo.

Dalla platea è molto difficile carpire con precisione ciò che avviene sul palco, in quanto i personaggi si muovono all'interno di una casa in cui la visione è parzialmente impedita dalla struttura scenica. Li intravediamo attraverso finestre, nel passaggio tra un corridoio e l'altro, quando non si muovono dietro porte e scale nascoste all'occhio del pubblico. Ed è qui che interviene il mezzo filmico. Scegliere di utilizzare il fuori campo nell'inquadratura crea tensioni tra visibile e invisibile che spostano il pensiero oltre lo sguardo, attivando nello spettatore aspettative, congetture, attenzione. Insieme alla scenografia, le immagini completano la mappatura dello spazio, là dove le pareti della casa si interpongono tra platea e narrazione, costruendo virtualmente ciò che il palcoscenico non poteva contenere. Lo spazio narrativo diventa un confine espanso tra reale e virtuale, ma allo stesso tempo cinema e teatro rimangono

territori nettamente distinti: racconto scenico, in cui gli attori sul palco agiscono la storia realizzando contemporaneamente le immagini proiettate poi sullo schermo - mostrandole nell'artificio della loro costruzione -, e racconto filmico, in cui le immagini sono estremamente realistiche e ci immergono nella realtà dei personaggi. Spazio reale inteso come concreto, fisico, in rapporto al quale quello virtuale non è in antitesi bensì una sua declinazione, proiezione e superamento dell'oggetto fisico, continuazione attraverso l'immagine che amplifica il realismo. Ne risulta una scenografia teatrale che dichiara la dimensione finzionale, e una filmica o virtuale che amplifica la dimensione realistica dello spazio in cui vivono i personaggi.

I tecnici e gli attori stessi spostano di volta in volta la strumentazione tecnica, come su un set cinematografico, dichiarando l'atto di filmare e conseguentemente la finzione che sta al di qua del realismo delle immagini che vediamo svolgersi sullo schermo: sia il processo di creazione con la sua artificiosità, sia il risultato, fanno parte dello spettacolo a cui assistiamo, fondendo il livello diegetico con quello extradiegetico e rendendo esplicita la presenza di un autore (istanza narrante o mente teatrale) che coordina il processo creativo/narrativo. I due sistemi, pur lavorando insieme, permangono però su livelli distinti. Nella sequenza in cui Kristine sale nella sua stanza, la vediamo uscire dalla cucina, passare per il corridoio fino al piccolo atrio adiacente e successivamente entrare in un uno spazio a noi nascosto attraverso la porta sul fondo. E qui inizia il percorso filmico proiettato sullo schermo, in cui si vede il personaggio passare un altro corridoio, poi salire le scale fino al piano rialzato (in corrispondenza dello schermo), e infine arrivare nella sua stanza. Questo percorso virtuale attraverso le immagini è restituito nella sua continuità, in un passaggio che svela la mappa della casa e le parti celate al pubblico, chiaramente inesistenti nella struttura reale. Il grande schermo al secondo piano diventa la stanza stessa. Si costruisce il percorso del personaggio a metà tra realtà e finzione: le immagini completano e strutturano lo spazio del palcoscenico in sinergia con la scenografia concreta, definendo la geometria della casa nei passaggi dei personaggi e restituendo con estremo realismo l'ambiente in cui si muovono. Lo spazio dietro la porta che vediamo nelle immagini, non è che il corridoio e l'atrio del pianterreno ripreso da una certa angolazione e proiettato in un secondo momento, doppiato come se fosse il piano superiore. Un gioco di doppi che parte dalla costruzione dell'ambiente e che la regista riproporrà con varie dinamiche nella storia.

Si può affermare dunque che sul palco coesistono due spazi distinti: lo spazio filmico e quello teatrale, che, solo nella loro interazione, costruiscono la storia. Mondo esteriore e mondo interiore

si rispecchiano, i personaggi si muovono nel labirinto di corridoi che formano la loro quotidianità e la loro mente. Spazio fisico e mentale, concreto e virtuale, esteriore ed interiore, in connessione e in continuità l'uno dell'altro, fondendosi in questo gioco di riflessioni reciproche.

Julia di Christiane Jatahy: lo spazio oltre il teatro

Allo stesso modo, anche Christiane Jatahy utilizza lo spazio come base da cui partire per sviluppare le modalità narrative con cui si costruirà poi la messa in scena:

Le traitement scénographique de l'espace est l'un des premiers starts de mon travail. Je ne pense jamais une création sans en avoir conçu l'espace scénique. Et cela inclut non seulement l'espace pensé d'un point de vue topographique, mais aussi en trois dimensions, en relation absolue au contenu que j'élabore dans la pensée. Quand j'ai l'idée de monter un nouveau travail, avant même le début du processus de répétition, je conçois une ébauche de scénographie dans l'espace et cette conception initiale s'approfondit, se développe, se multiplie et s'élargit littéralement [...] C'est, je dirais, la première impulsion créative. Je dis cela parce que c'est, en quelque sorte, cet aspect scénographique qui pose mon travail. C'est ce qui me donne le concept et le point de vue de la scène. Ma création se donne d'abord dans la relation entre l'espace et le contenu. Je réfléchis toujours, dès le premier moment, sur la manière dont le contenu va entrer dans un espace déterminé (Da Costa, Jatahy, 2016, p.74).

Anche con *Julia* (2011), la regista trasporta il testo ai giorni nostri. L'uso diegetico della camera, come strumento filmico, attualizza il racconto e lo costringe a essere ricontestualizzato. La regista è partita da un testo classico e lo ha immerso nella realtà contemporanea brasiliana, grazie anche all'utilizzo del medium tecnologico, che cambia e ridefinisce comunicazione e rapporti, aprendo la riflessione sul confine teatro-vita, realtà-finzione.

Il cinema si inserisce anche per costruire l'ambiente, attivando un dialogo tra diversi livelli spaziali: fisici, interiori, di relazione, sociali. In questo caso la scenografia, realizzata insieme con Marcelo Lipiani, collaboratore abituale della regista, è uno strumento non per chiudere e definire, ma per aprire spazi possibili, che mutano a seconda degli spostamenti dei personaggi, parallelamente alle molteplici stratificazioni testuali:

Quand je pense à la construction scénique, aux objets, au décor, au dessin de l'espace et aussi, avant tout, à la dramaturgie, c'est bien avec l'idée de multiplicité que je travaille, une multiplicité qui ne prétend absolument pas se soumettre à un sens unique, même si, comme créatrice, j'ai besoin de relier tous les points de cette multiplicité pour pouvoir créer. (Da Costa, Jatahy, 2016, p.74).

In scena, anche qui, la casa della protagonista, Julia, suddivisa in vari ambienti tramite quinte mobili, che, muovendosi, rivelano o nascondono stanze, permettendo o impedendo la visuale allo spettatore in base al racconto. La scenografia è costituita da grandi quinte, che sono schermi che si spostano a piacimento della regista, rivelando dietro di essi parti di una camera da letto e di una cucina. I proiettori video accompagnano così gli schermi nella loro mobilità, creando un'opera cinematografica in movimento. All'inizio dello spettacolo, alcune scene in fase di ripresa possono essere intravviste solo attraverso le fessure delle pareti divisorie. Quando l'azione procede, queste pareti rivelano ciò che c'è dietro. Il film mostra parti della casa là dove il palcoscenico trova il suo limite fisico, con la funzione strategica di allargare oltre il confine del palcoscenico. Una casa fluida, non completamente strutturata (contrariamente all'esempio precedente in cui la casa rappresentava una sorta di gabbia - esterna e interna - dei personaggi), che si muove con i personaggi e con le loro emozioni, con il divenire della storia. Una casa che segue, non che costringe, in un approccio creativo simile ma strutturalmente diverso dal precedente.

Ci ritroviamo nel giardino di una villa. Vediamo in scena Jean che guarda Julia e la festa che si sta volgendo in lontananza davanti a un quadro di foglie, la cui ripresa live sullo schermo dà l'illusione di una grande siepe⁷. Anche qui la realtà svela il procedimento, l'artificio, il processo di creazione che l'illusione cinematografica rende veritiero: la regia non cerca di nascondere il carattere di illusione di alcune soluzioni sceniche, ma al contrario ne dichiara la finzione, unendo realismo e svelamento della sua costruzione. Da questa frizione si attiva una riflessione sul rapporto evidenziato tra reale/virtuale, realtà/finzione, presenza/immagine, spettacolo/processo creativo, attori/personaggi, teatro/cinema.

Procedendo con lo spettacolo, lo schermo diventa di volta in volta la cucina, la piscina in cui Julia si tuffa, ma anche primi piani o prospettive inaspettate di dettagli. Le registrazioni sono live, mixate con video pre-registrati di luoghi reali (una vera villa di Rio de Janeiro), ancora una volta per far interagire piani finzionali e realtà. Luoghi reali che sul palco sono al contrario immagini virtuali. In linea generale, l'uso dello strumento cinematografico anche qui aiuta a disegnare la geografia del luogo, con la sua capacità di andare oltre lo spazio fisico del palcoscenico e allargarlo attraverso il realismo dell'immagine. Vediamo ad esempio la scena in cui Julia si tuffa in piscina⁸. Piscina che chiaramente non può esistere sul palcoscenico, ma che ha un ruolo importante nel suo aspetto simbolico e nella descrizione del contesto

in cui la ragazza vive: «je parle aussi de noyade dans *Julia* [...] Cette question si persistante de la noyade concerne le moment précédant immédiatement la mort. [...] la noyade comme ce moment où tu ne peux plus respirer, mais où tu es encore en vie» (Da Costa, Jatahy, 2016, p.74). Si vede *Julia* dentro l'acqua, disegnando in modo "immersivo" i dettagli dell'ambiente, quasi come se lo stesso spettatore si tuffasse nella storia attraversandola nei dettagli.

Anche in questo caso, si produce un contrasto con la concretezza del palco che però rimanda inevitabilmente ad una sensazione di artificio; un potere allusivo ma quindi in qualche modo insufficiente per creare una totale credibilità rispetto al contesto in cui si muovono i personaggi:

Dans mes pièces, le théâtre est toujours révélé et, dans *Julia*, les décors sont tous brisés, derrière le mur l'espace s'arrête là où la caméra n'en a plus besoin. Ainsi, en ce qui concerne le cinéma, je crée une fiction pour que le spectateur de cinéma croie en la réalité, et en ce qui concerne le théâtre, je joue avec la réalité, pour que le spectateur croie en la fiction (Da Costa, Jatahy, 2016, p.74).

Verso la fine dello spettacolo si realizza un ulteriore passaggio: i personaggi escono realmente dal palco, per continuare l'azione nel foyer e poi addirittura fuori dal teatro, portando la storia oltre i confini del luogo circoscritto del palcoscenico. La storia rompe i confini del teatro e del racconto, per uscire fuori, nella realtà. Il cinema diventa strumento di contatto diretto con il reale, ponte tra il mondo della storia e quello degli spettatori, attraverso immagini reali della città, strumento tecnico che si sposta oltre la scena. Sebbene il pubblico resti seduto in platea, la fruizione non viene interrotta proprio grazie all'utilizzo della camera che segue gli attori ovunque, in un gioco continuo di contenitori e contenuti. Non solo il teatro è un luogo che può contenere linguaggi diversi, ma lo strumento cinematografico stesso inglobato in scena può contenere – letteralmente – il teatro, per espanderlo oltre. La narrazione teatrale attraverso la camera viene così portata nelle strade – in cui passanti ignari si domandano se ciò che sta avvenendo sia realtà o finzione –, in un susseguirsi di incastri e di riflessi reciproci.

Ancora, lo schermo diventa spazio della memoria, spazio soggettivo legato alla focalizzazione: l'utilizzo dell'elemento filmico dà alla regista la possibilità di mescolare livelli spaziali reali e mentali, facendo passare fluidamente lo spettatore dalle azioni ai pensieri e alla memoria dei personaggi, in un gioco di esterno/interno che arricchisce la comprensione psicologica dei personaggi. Come al cinema, questo processo si traduce rappresentando direttamente le visioni interne, focalizzando le inquadrature, con una rappresentazione diretta del-

le immagini che si susseguono dentro la testa del personaggio, mostrando parte dei suoi ricordi. Non esiste più un solo spazio fisico, bensì si mescolano luoghi concreti, fisici, con quelli più evanescenti della memoria e della percezione. Uno spazio complesso, stratificato e ricco di connessioni; in *Julia*, gli spazi sono quella zona di confine tra reale e virtuale su cui la regista lavora costantemente, a tutti i livelli:

Dans *Julia*, la présence de caméras, de films, de témoignages et d'images qui reproduisent des lieux cachés que le spectateur ne voit pas directement sont des éléments du langage cinématographique insérés dans le théâtre pour construire tout le dialogue complexe des espaces (de l'art et de la vie, de la fiction des personnages et de la réalité des interprètes, du document et de l'invention théâtrale) (Da Costa, Jatahy, 2016, p.74).

Anche dal punto di vista della recitazione e del processo di creazione viene utilizzato un approccio filmico: la scena diventa una sorta di set cinematografico in cui la possibilità di errore rimane elemento caratterizzante, tagliando e rifacendo la scena grazie alla possibilità di ripetizione di diversi “ciak” – proprio come nelle riprese tradizionali di un film, in contrapposizione alla tradizionale dinamica teatrale che non deve rompere il flusso di illusione – guidati dal cameraman che blocca la scena con “cut” e ne riprende una nuova con “action” ogni qualvolta lo ritiene necessario. Si porta in scena un certo grado di improvvisazione e di ripetizione, tipico della fase di riprese del cinema, portato in teatro non solo negli effetti estetici-funzionali al racconto, ma anche nelle sue dinamiche di realizzazione. La struttura scenica diviene scatola-cornice di un set che contiene e modella la storia di Strindberg.

¹ <https://drive.google.com/file/d/1GsZZC0kletFT3Dk4amdUf7TK74LtkORP/view?usp=sharing>

² https://drive.google.com/file/d/1KrTwbJFIPnsf7XbPdvJrQ7WVAeRDwE_E/view?usp=sharing

³ <https://drive.google.com/file/d/1zbd40umjAcC8UqbHG0NFu17taPvSrRhp/view?usp=sharing>

⁴ <https://drive.google.com/file/d/1DeviK1hbr5vvAhZ84B6OLfVaBkxuClrx/view?usp=sharing>

⁵ <https://drive.google.com/file/d/1Chk-DsI0bXB8jjcOslpBokDW5JNP4Lze/view?usp=sharing>

⁶ <https://drive.google.com/file/d/1IOvuZyVfnqC3bpXlspfnQRIolCRfDrTZ/view?usp=sharing>

⁷ <https://drive.google.com/file/d/1UGFrgHmqW3EU04slLqeY9SSEuCEdtaZ-/view?usp=sharing>

⁸ <https://drive.google.com/file/d/1K0jlvd8wVgqs58QqZ4M2HBpelDq4KIPZ/view?usp=sharing>

Riferimenti Bibliografici

Cornford T., *Katie Mitchell and the Technologies of the Realist Theatre*, in «Contemporary Theatre Review», vol. 30, n. 2, Routledge 2020, pp. 168-192.

Da Costa J., Jatahy C., A.M., *L'Espace du commun, le théâtre de Christiane Jatahy*, publié.net, 2016.

Hadjioannou M., Rodosthenous G., *In between stage and screen: The intermedial in Katie Mitchell's...some trace of her*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 2014.

Magris E., *Entre Dissection et Empathie: le cinéma en direct de Katie Mitchell*, in «Rev. Bras. Estud. Presença», v. 6, n. 2, Porto Alegre 2016, pp. 186-205.

Monteverdi A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale – La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino editore, Roma 2020.

Rebellato D., *Doing the Impossible: Katie Mitchell in Conversation with Dan Rebellato*, in M. Laera, *Theatre and Adaptation: Return, Rewrite, Repeat*, Bloomsbury, Londra, 2014, pp. 213-226.

Rebellato D., *Katie Mitchell: Learning from Europe*, in M. Delgado e D. Rebellato, *Contemporary European Theatre Directors*, Routledge, Abingdon 2010, pp. 317-338.

Rimini S., *ImmaginAzioni. Riscritture e ibridazioni fra teatro e cinema*, Bonanno editore, Catania, 2012.

Vescovo P., *Entracte - Drammaturgia del tempo*, Marsilio, Venezia 2007.

Vescovo P., *Il tempo a Napoli*, Marsilio, Venezia 2011.

Sitografia

<https://christianejatahy.com/en/creation/what-if-they-went-to-moscow/> (consultato il 12 settembre 2023)

<http://www.festival-avignon.com/fr/archives-2011>

Videografia

FRÄULEIN JULIE (MISS JULIE)

Autore: August Strindberg

Regia: Katie Mitchell, Leo Warner

Con: Jule Böwe, Cathlen Gawlich, Tilman Strauß, Luise Wolfram, Lisa Guth

Stage e Costume designer: Alex Eales

Light designer: Philip Gladwell

Sound design: Gareth Fry, Adrienne Quartly

Compositore: Paul Clark

Dramaturg: Maja Zade

Sounds: Lisa Guth

Durata: ca. 75 minuti (senza intervallo)

JULIA

Regia: Christiane Jatahy
Basato sul testo *La Signorina Julie* di August Strindberg
Design, regia e adattamento: CHRISTIANE JATAHY
Con: Julia Bernat and Rodrigo Dos Santos
Scenografia: Christiane Jatahy and Marcelo Lipiani
Stage design direction Marcelo Lipiani
Fotografia e film: David Pacheco
Riprese live: Paulo Camacho
Lighting design: Renato Machado and David Pacheco
Costumi: Angele Frós
Soundtrack: Rodrigo Marçal
Video system: Julio Parente
Video Operator: Francesca Berselli
Lighting and sounding Operator: Leandro Barreto
Stage Manager: Thiago Katona
Produzione e tour manager: Claudia Marques

WHAT IF THEY WENT TO MOSCOW?

Basato sul testo *Le tre sorelle* di Anton "echov
Regia: Christiane Jatahy
Con: Isabel Teixeira, Julia Bernat and Stella Rabello
Direzione della fotografia e riprese: Paulo Camacho
Scenografia: Marcelo Lipiani
Costumi: Antonio Medeiros and Tatiana Rodrigues
Direzione musicale: Domenico Lancelotti
Collaborazione all'adattamento drammaturgico: Collaboration on the script Isabel Teixeira, Julia Bernat, Stella Rabello and Paulo Camacho
Video System: Julio Parente
Operatori Video: Felipe Norkus and Bruno Drolshagen
Lighting Operator: Leandro Barreto
Stage Manager: Thiago Katona
Operatori del suono: Diogo Magalhães and Benhur Machado
Direttore di produzione: Tatiana Garcias
Coproducton: Le CENTQUATRE-Paris (Paris, France), Zurcher Theaterspektakel (Zurich, Switzerland) e SESC (Rio de Janeiro / São Paulo, Brazil).

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Monica Garavello si laurea con lode all'Università di Bologna, successivamente si diploma attrice e inizia un doppio percorso tra teoria e pratica teatrale. Nel 2015 consegue il Master di II livello in Management dei beni e delle attività culturali (MABAC) all'Università Ca' Foscari di Venezia e ESCP di Parigi. Sempre all'Università Ca' Foscari, nel 2024 conclude il corso di Dottorato in Storia delle Arti in cotutela con Sorbonne Université, con una tesi di ricerca dal titolo *L'influenza del linguaggio cinematografico nel teatro contemporaneo: paradigmi di contaminazione, percorsi scenici, confini*.

Monica Garavello graduated with honours from the University of Bologna, then obtained a diploma in acting and began a dual career in theatre theory and practice. In 2015, she obtained a Level II mas-

ter's degree in management of Cultural Heritage and Activities (MABAC) from Ca' Foscari University in Venice and ESCP in Paris. At Ca' Foscari University, in 2024, she completed her PhD in Art History in collaboration with Sorbonne Université, with a research thesis entitled *The influence of cinematic language in contemporary theatre: paradigms of contamination, scenic paths, boundaries*.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Voce, corpo, identità: il potenziale politico della voce cantata

Federico Macrì

Università degli Studi di Milano

Abstract

Il presente elaborato è parte di un'indagine da me condotta sul fenomeno vocale, improntata ad una valorizzazione e ad una risignificazione delle potenzialità politico-identitarie della voce cantata. Come reazione alla tradizionale supremazia della parola e all'egemonia del discorso, la scelta di utilizzare, nello specifico, la voce cantata come orizzonte di riferimento della mia analisi riflette il desiderio di emancipare la voce dal suo statuto ancillare di mero medium del linguaggio, per rivendicarne, invece, le sue più proprie potenzialità. L'orizzonte disciplinare entro cui si colloca questa ricerca è chiaramente quello dei Voice Studies, cui ho affiancato però alcune prospettive desunte dai Gender Studies e dai Queer Studies, tentando di realizzarne una prolifica sintesi cooperativa. L'intento di questo lavoro non è infatti quello di fornire un'ambiziosissima trattazione esaustiva del fenomeno vocale, quanto più quello di proporre in serie, attingendo a piene mani dall'orizzonte disciplinare dei Voice Studies, quei contributi che hanno delineato caratteristiche del fenomeno vocale funzionali a disvelarne implicite potenzialità espressivo-identitarie. Partirò dunque dal recupero della materialità vocale suggerito e auspicato da Roland Barthes, affiancandogli successivamente i preziosi contributi delle filosofe femministe Adriana Cavarero e Ann J. Cahill e dell'etnomusicologa Katherine Meizel, che hanno parlato rispettivamente di unicità/pluralità della voce, intervocalità e multivocalità come caratteristiche identitarie intrinseche al fenomeno vocale.

This paper is part of an investigation I conducted on the vocal phenomenon, aimed at revaluing and re-signifying the political and identity-related potential of the singing voice. As a reaction to the traditional supremacy of the word and the hegemony of discourse, the choice to specifically use the singing voice as the horizon of reference for my analysis reflects the desire to emancipate the voice from its traditional ancillary status as a mere medium of language and to reclaim its more intrinsic potential. The disciplinary framework of this research is clearly that of Voice Studies, which I have complemented with perspectives drawn from Gender Studies and Queer Studies, in an attempt to realize a productive and cooperative synthesis. The aim of this work is not to provide an overly ambitious and exhaustive treatment of the vocal phenomenon, but rather to propose – in series and drawing extensively from the disciplinary field of Voice Studies – those contributions that have outlined features of the vocal phenomenon which serve to reveal its implicit expressive and identity-forming potential. I will therefore begin with the recovery of vocal materiality as suggested by Roland Barthes and then bring in the valuable contributions of feminist philosophers Adriana Cavarero and Ann J. Cahill and ethnomusicologist Katherine Meizel, who have respectively discussed the *uniqueness/plurality* of the voice, the notions of *intervocality* and *multivocality*, as intrinsic identity-related characteristics of the vocal phenomenon.

Parole chiave/Key Words

Voce; corpo; identità; Voice Studies; Gender Studies; intervocalità; multivocalità; voce cantata.

Voice; body; identity; Voice Studies; Gender Studies; intervocality; multivocality; singing voice.

DOI: 10.54103/conessioni/29000

Premessa

Il gesto preliminare che apre la strada a questo lavoro è stato quello di raccogliere, sintetizzare e selezionare alcune delle più rilevanti, benché fortemente eterogenee, analisi del fenomeno vocale realizzate nell'ambito dei Voice Studies. Dirimente criterio di selezione, nonché stella polare di questa ricerca, è stata senza dubbio la predilezione di tutti quei contributi che sembrano disvelare caratteristiche salienti e intrinseche al fenomeno vocale capaci di offrire inedite potenzialità politico-identitarie agli individui di comunità marginalizzate e, in particolare, alla *queer community*. In ciò consiste, in fondo, l'intento e, al contempo, l'auspicio più autenticamente politico di questa ricerca: gettare le basi, senza la pretesa di poter subito cogliere i frutti, per una promettente cooperazione tra Voice Studies, Queer Studies e Gender Studies, evidenziando e offrendo a questi ultimi alcuni strumenti per indagare le potenzialità *queer* della voce cantata.

Una precisazione inaugurale si rende però necessaria: i Voice Studies studiano la voce nelle sue plurime e multiformi manifestazioni; questo lavoro, invece, intende soffermarsi primariamente sulla voce cantata, intesa anzitutto – come verrà argomentato – come fenomeno ineludibilmente identitario, ma non necessariamente individuale. Ogniquale volta i contributi da me proposti analizzavano il fenomeno vocale *latu sensu*, mantenendo una certa ambiguità o reticenza tra voce parlata e voce cantata, ho tentato di sciogliere tali ambiguità verificando se e in che misura tali riflessioni potessero applicarsi alla prassi canora e riportando in questa indagine solo le affermazioni che ad essa potevano riferirsi.

Sarà chiaro quindi che, parlando di fenomeno vocale, voce o vocalità, pur riferendomi sempre al medesimo oggetto e all'orizzonte disciplinare della voce cantata, farò di volta in volta riferimento alle sue caratteristiche fenomeniche (fenomeno vocale), alle sue caratteristiche biologico-fisiologiche (voce) o a quelle performative esibite dal cantante durante l'emissione del suono (vocalità).

1. Voce e corpo: per un recupero della materialità della voce

1.1 *Le Grain de la Voix*

Indagare il fenomeno vocale nella sua materialità significa innanzitutto riconoscere il suo inscindibile legame con la dimensione corporea. Con buona pace della prospettiva psi-

coanalitica che, attraverso la nozione di *objet petit a*, ha tratteggiato un oggetto-voce «inaudibile, afonico dentro la voce udibile» (Dolar, 2006, 73), rinnegando così con decisione la sua origine prettamente materiale, condizione d'esistenza imprescindibile del fenomeno, questa indagine intende precisamente procedere nella direzione di un ripristino dell'elemento fonico, sonoro, materiale della voce. Per farlo, non possiamo esimerci dal recuperare la nozione di *grain de la voix* (la *grana* della voce), «il mito originario dei Voice Studies» (Feldman, Zeitlin, 2019, 8), introdotta da Roland Barthes nell'omonimo saggio del 1972 e successivamente approfondita nella raccolta di interviste *Le grain de la voix: Entretiens 1962-1980* del 1981, nonché prima trattazione sistematica della voce intesa come fenomeno eminentemente materiale. Il contributo di Barthes consiste fondamentalmente nel tentativo di analisi del fenomeno vocale in relazione a due categorie: *phéno-chant* e *géno-chant*¹. I *phéno-chant* sono

tutti i fenomeni, tutte le caratteristiche che pertengono alla struttura del linguaggio cantato, le regole del genere, la forma codificata del melisma, l'idioletto del compositore, lo stile dell'interpretazione: in breve, tutto ciò che, nella performance, è al servizio della comunicazione, della rappresentazione, dell'espressione, tutto ciò di cui si è soliti parlare [...] (Barthes, 1977, 182).

Viceversa, con il termine *géno-chant* Barthes intende

il volume della voce cantata e parlata, lo spazio in cui i significati germinano 'dall'interno del linguaggio in tutta la sua materialità'; esso costituisce un gioco di significazione che non ha niente a che fare con la comunicazione, la rappresentazione (dei sentimenti), l'espressione; è l'apice (o il fondo) della produzione in cui la melodia lavora sul linguaggio – non su ciò che dice, ma sulla voluttuosità dei suoi suoni-significanti, delle sue lettere – in cui la melodia esplora come lavora il linguaggio e si identifica con quel lavoro. Esso è [...] la dizione del linguaggio (*ibidem*)

La grana della voce coincide precisamente con la nozione di *géno-chant*. Secondo Barthes, infatti, la grana vocale rappresenta «l'impossibile racconto del brivido individuale che esperisco costantemente nell'ascolto del canto», ossia «la materialità del corpo che parla la sua lingua madre» (Barthes, 1977, 181-182) e, ancora

qualcosa [che] è lì, manifesto e ostinato, oltre (o prima) del significato delle parole, della loro forma (la litania), del melisma, e persino dello stile di esecuzione: qualcosa che è precisamente il corpo del cantante portato all'orecchio, [...], i muscoli, le membrane, le cartilagini (*ibidem*).

Essa comprende quindi la bocca, la lingua, i denti, le mucose, il naso, ecc.: insomma, il corpo che, nella sua totalità, produce il suono. La grana vocale è quindi la traccia sonora della materialità del corpo che canta. Essa non coincide però – o non coincide esclusivamente – con il timbro, inteso come inafferrabile cifra qualitativa ed ineludibilmente identitaria della voce: l'effetto di senso (*signifiance*) che essa produce ha a che fare con l'incontro e la frizione tra musica e linguaggio (*ivi*, 185). La grana è «il corpo nella voce mentre canta, la mano mentre scrive, l'arto mentre performa» (*ivi*, 188). La voce è concepibile quindi, nella visione di Barthes, come una superficie materiale (*géno-chant*) che il cantante organizza e modella sempre in relazione alle convenzioni culturali, alle pratiche sociali, ai gusti e alle mode a lui contemporanee (*phéno-chant*). È chiaro quindi come questa nozione barthesiana prepari la strada alle successive riflessioni sul ruolo del Sé all'interno della pratica vocale e ad una concezione dell'identità vocale (e personale) come pratica imitativa e performativa, sviluppate solo in anni più recenti nell'ambito disciplinare dei Gender Studies e dei Queer Studies.

Come non mancano di notare Feldman e Zeitlin (2019, 8-9), Barthes, recuperando la dimensione materiale della voce, non si limita a ricollocare la voce nel corpo, ma desidera soprattutto rintracciare un corpo nella voce. «Ciò che vuole Barthes, ciò a cui mira è, dopotutto, non solo una voce materiale, ma un corpo *nella* voce, un corpo fonico, vociferante e insieme una voce incarnata» – sintetizzano brillantemente (*ibidem*). Barthes intende recidere o quantomeno allentare il nesso voce-linguaggio, per rafforzare, invece, il nesso voce-corpo. In quest'ottica il *surplus* della voce, il «di più» del titolo della raccolta di Feldman e Zeitlin (*The Voice as Something "More"*) sarebbe rappresentato precisamente dal corpo.

1.2 Prima il corpo o prima la voce?

Se la prospettiva è quella di indagare in maniera più approfondita non solo il rapporto che intercorre tra corpo e voce, ma, soprattutto, sulla scorta dell'analisi barthesiana, le possibilità di interazione, di reciproca commistione e contaminazione tra i due, un contributo assai rilevante è rintracciabile nel saggio *I Am an Essentialist: Against the Voice Itself* di James Q. Davies, contenuto nella sopracitata raccolta *The Voice as Something More* (2019). Il saggio si apre con un interrogativo cui Davies tenta di dare risposta nel corso della sua argomentazione:

viene prima il corpo o prima la voce?

L'autore riconosce che il senso comune suggerirebbe una lapalissiana priorità del corpo rispetto alla voce: essa, infatti, sembra inequivocabilmente provenire (nel senso etimologico di *pro-venire*, «venire davanti», «venire innanzi») dal corpo. Per il cantante, quindi, «avere una voce» significherebbe innanzitutto ricercarla dentro di sé; poi, una volta trovata, imparare a rilasciarla, ossia consegnarla al mondo nella maniera più opportuna. La voce si configurerebbe quindi come mera estroiezione corporea: il corpo fuori dal corpo. Davies intende però offrire al lettore uno scorcio prospettico sul rapporto voce-corpo alternativo, rinnovato e allargato: cercare con occhio introspettivo la voce nel proprio corpo o tentare di rintracciare a tutti i costi il proprio corpo nella voce (come – in fondo – cerca di fare Roland Barthes) ci imprigiona in una dinamica dualistica voce-corpo con scarse prospettive di sviluppo. L'ipotesi di Davies è infatti che la voce afferisca a molto più del solo corpo individuale. Questa considerazione nasce dalla constatazione che la nostra materialità corporea non è mai semplicemente data: essa è sempre in divenire e la sua configurazione è un affare di carattere biologico, ma anche ineludibilmente politico e sociale. Le voci individuali sono quindi certamente prodotti corporei per così dire “naturali”, ma sono anche e soprattutto prodotti socioculturali. A tal proposito, scrive ancora Davies: «Le voci sono potenti nella misura in cui ispirano appartenenza sociale. Esse sono legate, in altre parole, all'articolazione dell'autenticità» (*ibidem*), affermando così che la voce è sempre coinvolta in battaglie politiche identitarie.

La voce, quindi, non si limita a rappresentare l'identità, ma contribuisce attivamente alla sua costituzione, alla sua articolazione. L'idea che esista qualcosa come una «voce in sé», una pura voce che, una volta rinvenuta dentro di sé, si configuri come rappresentazione di una fantomatica essenza individuale è solo una fantasia romantica. Le “essenze” – qualsiasi cosa esse siano – non sono mai fissate, così come non lo sono i corpi: né i corpi, né le essenze sono rese quindi manifeste dalle voci, ma si formano e si articolano, invece, anche all'interno del fenomeno vocale, inteso come fenomeno innanzitutto sociale ed eminentemente poetico. Non c'è dubbio alcuno che le voci siano prodotte dai corpi, ma, al contempo, «anche i corpi sono modellati dalle voci che producono» (*ivi*, 163). La voce, quindi, ad un tempo, sembra esibire, performare il corpo ed essere performata da esso. La pratica canora, in tal senso, ne è un esempio eloquente: l'emissione vocale – specialmente se frutto di un training tecnico – consiste precisamente in una modificazione controllata dei meccanismi fonatori del *vocal tract*. La voce, inoltre, modifica a tutti gli effetti la percezione che

l'ascoltatore ha del corpo che sta emettendo il suono, influenzando e incidendo in maniera determinante sul processo di riconoscimento e, in particolare, sull'attribuzione di genere sempre implicita nella dinamica di ascolto². Per rispondere all'interrogativo iniziale, dunque, Davies conclude affermando che, quando si parla di voce, non è necessario far riferimento al prima o al dopo: voce e corpo vengono acquisiti insieme, non uno dopo l'altro.

Se ripristinare un focus sulla materialità della voce significa anche tentare di allargare lo sguardo oltre la stretta dualità dicotomica del rapporto voce-corpo, è interessante notare come, nel saggio *Sensing Voice: Materiality and the Lived Body in Singing and Listening* (2011), Nina Sun Eidsheim approcci la materialità della voce con un occhio di riguardo nei confronti delle proprietà fisiche e sensoriali del corpo che canta, del corpo che ascolta e del medium spaziale attraverso cui il suono si propaga. Nina Sun Eidsheim muove da un'epistemologia materialistica che non si focalizza solo sul corpo, ma anche su ciò che gli sta attorno, riaffermando che la configurazione della materialità corporea è inscindibile dalla realtà fisica e socioculturale in cui è inserita. L'autrice ci ricorda che la voce che ascoltiamo dipende non solo dal corpo che l'ha prodotta, ma anche dalla storia socioculturale di quel corpo e dalla realtà fisica che lo circonda.

L'esperienza sonora è una triangolazione di eventi in cui gli impulsi fisici (vibrazioni sonore), la capacità dei nostri corpi culturali di percepire tali vibrazioni e il modo in cui ci è stato insegnato a comprenderli sono costantemente in gioco e soggetti a negoziazione (*ivi*, 2011, 149).

La voce – prosegue l'autrice – contribuisce così ad una moderna concezione di soggettività e di intersoggettività: essa non può essere separata dalle condizioni socioculturali e dalle condizioni materiali della sua emissione (*ibidem*).

2. Caratteristiche identitarie del fenomeno vocale

Come è già stato rilevato, il fenomeno vocale risulta inscindibilmente legato, invischiato nella struttura del Sé e nella questione identitaria. Le modalità di questo legame sono, tuttavia, ancora da chiarire. Voce e soggetto appaiono entrambi imbevuti di alterità, giocati sempre in una terra di mezzo tra individualità e relazionalità. Tanto la voce, quanto la nozione di identità sembrano quindi configurarsi come un terreno di negoziazione, il campo di battaglia di un inesauribile conflitto tra Sé e l'Altro. Abbiamo inoltre già argomentato – sulla

scorta dell'indagine condotta da James Q. Davies – che tanto i corpi individuali, quanto le “essenze” individuali non vadano considerati dati monolitici, acquisiti una volta per tutte; al contrario, corpo e identità sembrano essere continuamente negoziati socio-culturalmente proprio all'interno del fenomeno vocale. Proprio perché sempre coinvolte in battaglie politiche identitarie, le voci non si configurano come mera espressione di un'identità già formata, ma come manifestazione della sua costante riconfigurazione. Se era impossibile attribuire una priorità cronologica nel rapporto voce-corpo, ciò sembra dunque essere vero anche per la relazione voce-identità che mi accingo ora ad analizzare.

2.1 Adriana Cavarero: unicità e pluralità della voce

Nel tentativo di delineare il complesso rapporto relazionale tra voce e identità, un punto di riferimento imprescindibile è certamente il contributo ai Voice Studies di Adriana Cavarero, docente di filosofia politica all'Università di Verona e filosofa femminista profondamente influenzata dalle teorizzazioni politiche di Hannah Arendt. In *A più voci. Filosofia dell'espressione vocale* (2003) Cavarero procede con un'inedita analisi del rapporto che intercorre tra voce, corporeità e identità, muovendo, in particolare, da temi precedentemente trattati da Hannah Arendt in *Vita Activa* (1958), quali l'azione, il discorso e la tensione tra pluralità e singolarità umana³. Nel suo testo Cavarero rielabora la lezione arendtiana sostituendo alla categoria del *discorso*, la nozione di *voce*. Tale rielaborazione implica uno stravolgimento dell'impianto metafisico logocentrico occidentale e, insieme, un recupero e una valorizzazione della dimensione corporea e relazionale anche e soprattutto in ambito politico.

La metafisica occidentale, perfettamente esemplificata dalla metafisica di impianto platonico-aristotelico, ha affermato infatti l'assoluta preminenza del *logos*, del discorso razionale, spogliando però tale nozione di ogni corporeità e materialità, rilegando e imprigionando la voce nella muta sfera del pensiero. Cavarero ritiene che la storia della metafisica occidentale vada intesa e raccontata come storia della «*devocalizzazione del logos*» (Cavarero, 2003, 58, citato in Irlandini, 2015, 2). Da Parmenide a Platone e ad Aristotele, fino ad arrivare al *cogito* cartesiano, la metafisica occidentale manifesta una condivisa avversione, perfino un palpabile timore nei confronti della voce intesa come fenomeno fisico, sonoro e materiale. Essa ha preferito quindi silenziarne il potenziale sensibile, corporeo, riconducendola alla mera rappresentazione di una voce interiore privata della sua sonorità fisica, vale a dire alla voce incorporea del pensiero ra-

zionale o, in alternativa, alla voce del discorso logico, politico, di carattere universale, ma prerogativa del solo maschile. Presupposto implicito di tale argomentazione è naturalmente il fatto che l'espressione verbale non sia altro che la vocalizzazione di un contenuto mentale. Cavarero nota come ciò implichi una decisiva organizzazione gerarchica delle facoltà umane, ossia una netta predilezione per la dimensione razionale, riflessiva, linguistica, semantica, a discapito di quella sensibile e corporea dell'umano (Cavarero, Langione, 2012, 74-75). Il trionfo della mente sul corpo è altresì correlato, per Cavarero, al carattere patriarcale e sessista del logocentrismo occidentale. Infatti – afferma Cavarero – la medesima «economia binaria che contrappone mente e corpo, contrappone anche l'uomo e la donna, [...], la razionalità della semantica alla corporeità della vocalità» (ivi, 75). Il logocentrismo della metafisica occidentale rivela dunque il suo carattere patriarcale e sessista nel momento in cui attribuisce all'uomo la dimensione semantica e razionale del *logos*, relegando e affidando alla donna, invece, la sola sfera vocale, intesa come pericolosamente fisica e sensuale. Se l'umanità è aristotelicamente riassunta nella definizione di «*zōon logon echon*» e il *logos* è da intendersi come *phōnē semantikē* (Aristotele, 1456b 20-57 a 30, citato in Cavarero, Langione, 2012, 73), il maschile sembra assorbire tutta la dimensione semantica (*semantikē*), lasciando al femminile il nudo suono vocale (*phōnē*), animale, fisico, carnale e in-significante. La svalutazione, il sacrificio della corporeità, della materialità sonora della voce operato dalla metafisica occidentale implica però, per Cavarero, anche una rinuncia alla dimensione relazionale della voce. La metafisica occidentale, tutta rivolta verso l'interiorità, tutta concentrata nel pensiero, perde così contatto con l'Altro. È una metafisica dell'individuo, ergo individualista, non del soggetto relazionale, materiale, carnale (Irlandini, 2015). Muovendo da questi presupposti, Cavarero sostiene che una rinnovata attenzione per la voce (ivi inclusa la voce cantata), considerata in tutta la sua materialità corporea, possa rivelarsi, in chiave femminista, lo strumento fondamentale per capovolgere la tradizionale preminenza del linguaggio, del *logos*, dell'ordine simbolico-significante associato al maschile (Feldman, Zeitlin, 2019, 13-14). Se – come abbiamo già evidenziato – il logocentrismo della metafisica occidentale tende a polarizzare la figura maschile dal lato del discorso logico, razionale e la figura femminile, invece, dal lato della vocalità corporea, l'operazione condotta da Cavarero non consiste però in un mero smantellamento di tale distinzione: al contrario, è rafforzando la dimensione corporea, sensibile e materiale della voce che Cavarero intende fondare la sua «politica ontologica anti-metafisica», «un'ontologia che riguardi l'incarnata singolarità di ogni esistenza, nella misura in cui essa si ma-

nifesta vocalmente» (Cavarero 2005, 7, citato in Cavarero, Pinna, Thomaidis, 2018, 82). Consapevole dell'attuale impossibilità di agire al di fuori del linguaggio, Cavarero mira ad una riappropriazione e ad una risignificazione dello stereotipo che vede nella femminilità l'incarnazione di una vocalità corporea, carnale, libidinale, irrazionale e in-significante. È dunque nella risignificazione e nella valorizzazione di questa voce corporale che Cavarero intravede la possibilità rivoluzionaria di sfuggire alla claustrofobica gabbia del binarismo di genere. Afferma infatti:

Invece di limitarmi a denunciare questo valore stereotipato (e l'annessa associazione: donna/voce/corpo/animalità/mostruosità/Sirene/letalità), la mia scelta è stata di valorizzarlo, di dar valore alla voce come espressione di un'unicità incarnata costitutivamente relazionale e, in quanto tale, capace di distruggere le strutture logocentriche (Cavarero, Pinna, Thomaidis, 2018, 85).

Contro l'impianto metafisico maschilista ed individualista sopra citato, Cavarero propone «una politica ontologica antimetafisica, basata sulla singolarità plurale della voce che comunica con altre singolarità vocali» (Irlandini, 2015), che riscatti la vocalità soggiogata dalla storia della metafisica occidentale e, al contempo, recuperi la dimensione libidinale del godimento, sepolto sotto l'onnipresenza della razionalità.

La voce descritta da Cavarero è quindi da intendersi innanzitutto come voce corporea, materiale, espressione significativa dell'unicità di ogni individuo. Per Cavarero il potenziale rivoluzionario di ogni voce si manifesta nel suo intrinseco legame con l'unicità di un corpo; viceversa, l'unicità di ogni corpo trova biunivocamente riscontro nell'unicità di ogni voce⁴ (Cavarero, Langione, 2012, 71). La voce si carica, in tal ottica, di un significativo portato identitario: la voce identifica un corpo, rimanda sempre a lui. Essa rappresenta la potente memoria dell'unicità di ogni individuo (Cahill, 2020, 84). Riconoscere qualcuno grazie alla sua voce – nota Cavarero in *The Vocal Body* (2012) – è un'esperienza quotidiana: la voce si configura quindi come «la comunicazione di una corporalità che, proprio perché unica e insostituibile, viene espressa vocalmente» (Cavarero, Langione, 2012, 80). Ben prima quindi di comunicare qualcosa linguisticamente, gli esseri umani comunicano già vocalmente. Il contenuto di questa comunicazione pre-linguistica è, in prima istanza, la propria esistenza, in seconda istanza, invece, l'*identità* della propria singolarità corporea, tramessa in maniera del tutto personale. Questa matrice identificativa, quindi identitaria, si configura eminentemente come *proprietà indessicale* della voce: essa indica e rimanda al corpo che la vocalizza. La voce è unica in quanto indicativa di uno e un solo corpo. Il significato indessicale della voce descritto è da intendersi, a

tutti gli effetti, come una realtà materiale: la voce è sempre materialmente significativa e significativa. Non è quindi più solo il linguaggio a monopolizzare la dimensione significativa e indes-sicale, ma anche la voce, allora, indica, rimanda, significa, nello specifico, l'unicità di un corpo.

Affermare ciò non significa affatto ricadere nell'ingenua rappresentazione di una voce auto-affettiva, intesa come privilegiato accesso all'autenticità, alla conoscenza di sé. Specifica Cavarero:

Quando parlo di 'verità della voce', non intendo che il fenomeno vocale abbia un accesso privilegiato alla verità; piuttosto, mi riferisco al fatto che la voce umana esprime immediatamente e materialmente l'unicità incarnata di colui che la emette. Nella mia visione, non c'è una veridicità inerente al Sé che viene rivelata, presumibilmente, dalla voce. Al contrario, ritengo che concepire il Sé nei termini di veridicità - o persino di autenticità e trasparenza! - sia un insensato tentativo romantico (Cavarero, Pinna, Thomaidis, 2018, 87).

Ecco spiegato perché la voce è «quella cosa che la storia della filosofia [occidentale] non riesce ad ascoltare, nei confronti della quale è costitutivamente sorda» (Butler, 2019, 175). «È come se, nelle questioni riguardanti la voce, sia in gioco la tenuta della filosofia stessa» – dice Cavarero (Cavarero, Pinna, Thomaidis, 2018, 82). Ogni voce è infatti unica, particolare, ergo, in questo senso, individuale; la filosofia, al contrario, ambisce sempre all'universale. Tuttavia, la voce, pur rappresentando l'espressione di una particolarità che le ambizioni universalistiche della filosofia aborriscono, manifesta sempre un carattere *plurale* dal momento che emerge sempre in una dinamica *relazionale*, ossia nel dialogo con le altre voci singolari; la filosofia, di nuovo, mira sempre, invece, all'unità del molteplice.

L'insistenza di Cavarero sull'unicità della voce, sulla singolarità indessicale della relazione voce-corpo non relega il fenomeno vocale ad una dimensione intima, privata, auto-riferita. Afferma infatti: «Nell'emissione di un suono che proviene dalle profondità del corpo e fugge all'esterno per penetrare nell'orecchio dell'Altro, evocando così un'altra voce in tutta risposta, la reciprocità della comunicazione si configura come rivelazione, relazione e (*inter*)dipendenza» (Cavarero, Langione, 2012, 81). La voce di Cavarero è sempre e innanzitutto una voce relazionale, giocata in uno scambio tra soggetti, ergo intersoggettiva e, per questo, già sempre plurale. Cavarero sembra così riuscire nell'arduo compito di tenere insieme una dimensione singolare, particolare di una voce sempre intesa nella sua materialità corporea e una dimensione ineludibilmente plurale di una voce la cui indessicalità è sempre giocata in una dinamica relazionale: la singolarità della voce individuale è già sempre intrisa di pluralità. L'obiettivo di Cavarero è infatti quello di instaurare «una politica re-

lazionale singolare, non individualista» (Irlandini, 2015, 3). In tale senso si rivela fondamentale la nozione – figlia della lezione arendtiana – di *pluralità delle singole voci*: la voce è plurale precisamente perché unica, incorporata, ma sempre contestuale e relazionale. L'universo politico di Cavarero – inteso come «spazio interattivo di reciproca esposizione» (Evans, 2018, 480) che ad un tempo lega insieme e distingue le voci che lo abitano – è costituito da una pluralità di voci corporee singolari, da una *plurifonia* che rappresenta il presupposto di ogni sana «*democrazia sorgiva*» (Cavarero, Pinna, Thomaidis, 2018, 90). Per Cavarero, infatti, la voce della massa non deve in alcun modo essere intesa come una voce all'unisono, frutto di una fusione depersonalizzante. Al contrario, la voce della pluralità deve preservare l'unicità delle singole voci (*plurifonia*). In una politica incorporata, incarnata come quella inaugurata da Hannah Arendt e poi sviluppata da Judith Butler, in una politica fatta di assemblee, raduni, manifestazioni e marce di protesta, l'elemento vocale e sonoro assurge ad uno status di primaria importanza, caricandosi di un inaudito carattere politico, dando voce alle rivendicazioni identitarie fino a quel momento taciute – o meglio – messe a tacere dalla sistematica oppressione patriarcale.

2.2 Ann J. Cahill: intervocalità

È proprio dal pensiero di Cavarero che germina la preziosa nozione che intendo ora analizzare. Ann J. Cahill in *Vocal Politics* (2020) critica e amplia, infatti, l'impianto teorico di Cavarero, affermando che, nel tentativo di tratteggiare l'imprescindibile valore identitario della voce, la vocalità umana debba essere intesa innanzitutto come *intervocalità*. Tale nozione nasce dall'evidenza che «le qualità sonore delle voci umane sono emanate da e riflettono le relazioni sociali» (Cahill, 2020, 73). La nozione di intervocalità rappresenta un allargamento della mera caratterizzazione relazionale che Cavarero attribuisce alle voci. L'intervocalità rappresenta per Cahill

il fatto che le voci non solo sono sempre agite all'interno di un contesto di relazioni sociali, ma anche che le loro qualità sonore sono sviluppate al suo interno e segnate da queste relazioni sociali. Inoltre, anche le modalità in cui tali voci sono ricevute e interpretate sono ugualmente e simultaneamente segnate dalle medesime relazioni sociali (*ivi*, 83).

Le modalità di manifestazione della voce sono quindi da comprendere sempre all'interno delle dinamiche sociali e dell'ambiente materiale entro cui scaturiscono e di cui,

inevitabilmente, risentono. In questo senso, le voci riflettono, per esempio, l'intersezionalità che caratterizza l'identità di ogni individuo e sono pertanto coinvolte nelle medesime dinamiche diseguali e discriminatorie che possono interessare l'identità di genere, etnica, religiosa, l'orientamento sessuale e il *background* sociale degli individui. Come il comportamento corporeo è profondamente influenzato dal contesto sociale, così lo è la voce (*ivi*, 77-83). Nota ancora Cahill:

Le voci umane – il loro timbro, i registri, i ritmi, i tempi e gli enunciati – si sviluppano in un contesto di relazioni sociali e portano il segno sonoro di come queste voci sono state sentite, di come sono state accolte e delle risposte che hanno ricevuto (*ivi*, 80).

È questo che rende le voci ad un tempo «corporee e politiche» (*ibidem*): «le qualità sonore [...] sono ineludibilmente plasmate dal contesto materiale, dalle pratiche di ascolto o dalle norme razziali e di genere» (*ibidem*). L'intervocalità che caratterizza quindi la voce umana ci espone sempre alle pratiche oppressive dell'Altro, ci consegna sempre, in qualche misura nelle sue mani, riconducendo l'umano alla sua intrinseca vulnerabilità. Nonostante ciò, però, l'intervocalità non mette solo l'individuo al cospetto della sua vulnerabilità, della sua (inter)dipendenza che lo lega sempre all'Altro, ma può anche essere considerata un «importante sito di resistenza» (Cahill, 2020, 83): modellare, plasmare la propria voce, in una relazione di assimilazione o di aperto contrasto rispetto al modello normativo è un atto di deflagrante potenza identitaria.

La critica che Cahill muove a Cavarero è quindi di aver concesso eccessivo spazio all'unicità di ogni voce incarnata, corporea, materiale, perdendo così di vista la dimensione non solo relazionale – che Cavarero, in effetti, evidenzia – ma anche e soprattutto intervocale. La riduzione della voce all'unicità del corpo operata da Cavarero permette certamente di qualificarla come *marker* eccezionale dell'identità individuale, ma fallisce nel considerare la voce come fondamentale sito di produzione dell'identità sociale di un individuo, misconoscendo così tutte quelle realtà in cui la voce (specialmente la voce cantata) rappresenta la via d'accesso ad un'identità collettiva (come nel caso della *black community* o della *queer community*). Di nuovo, Cavarero sembra non riconoscere – o quantomeno non approfondire a sufficienza – il fatto che il suono della voce individuale sia sempre influenzato dall'ineludibile presenza dell'Altro che interviene sulla dizione, sul registro, sul tono e su tutte le altre qualità di un'emissione vocale a lui indirizzata e per lui modellata.

Infine, Cahill rammenta anche che ritenere la voce un imprescindibile marker di identità, in un'associazione tra vocalità e umanità che rasenta la sovrapposizione, implica il concreto rischio di una deriva abilista, rappresentata dall'implicita assunzione che tutti gli esseri umani abbiano accesso all'espressività vocale o alla ricezione delle voci altrui (ivi, 73).

2.3 Katherine Meizel: *multivocalità*

Sulla scorta della nozione di intervocalità introdotta da Cahill, propongo ora l'analisi di un'altra nozione, altrettanto preziosa in questo percorso di ricerca, nel tentativo di dipanare gli innumerevoli nodi concettuali inerenti al rapporto voce-identità.

«Cos'è la mia voce? Tu hai molte voci».

Questa è l'affermazione inaugurale con cui si apre l'Introduzione di *Multivocality* di Katherine Meizel (2020), testo specificatamente dedicato alle potenzialità multi-vocali della voce cantata. Il fenomeno che inquadra Meizel muove dal presupposto che lo stesso apparato fisiologico, lo stesso corpo sia in grado di produrre più di una voce, ciascuna plasmata e modellata a seconda delle esigenze estetiche del genere musicale o dello stile cui si fa riferimento (Meizel, 2020, 2). Per meglio comprendere la nozione di multivocalità, intesa come vocalità intrinsecamente multipla, plurale, esibita dal medesimo soggetto, sarà prima opportuno chiarire cosa intendiamo con il termine *vocalità*. Con tale termine Meizel non intende affatto la mera presenza ed uso di una voce emanata da un corpo umano; essa rappresenta, piuttosto, «la maniera sonora di conoscere e di stare al mondo» (Feld, Brenneis 2004, 462, citato in Meizel 2020, 6), lo strumento relazionale per eccellenza, ergo, una pratica sociale inevitabilmente coinvolta in dinamiche di potere. Afferma Meizel (2020, 11):

Interpreto la vocalità come un atto corporeo e, al contempo, un processo costitutivo – come un modo di cantare iscritto e riscritto nell'esperienza vissuta dei suoni vocali (linguistici ed extra-linguistici), le pratiche, le tecnologie e i significati che pertengono alla produzione di cultura e identità e nella negoziazione del potere.

Procedono nella stessa direzione le musicologhe Leslie Dunn e Nancy Jones che inquadrano la vocalità innanzitutto come «costrutto culturale» (ivi, 10). Ancora, Feldman e Zeitlin notano che la *vocalità* descritta da Meizel sembra aver incorporato tanto il concetto di *géno-*

chant quanto quello di *phéno-chant* descritti da Roland Barthes: vale a dire, la vocalità in Meizel rappresenta la commistione di grana vocale e delle sue possibili e differenti articolazioni. Essa, pertanto, rappresentando uno dei mezzi di interazione con il mondo più efficace e, al contempo, un tratto preminente della concezione di sé, si rivela fondamentale per l'espressione identitaria (Feldman, Zeitlin, 2019, 136-137).

La nozione di *multivocalità* – prima della sistematica teorizzazione di Meizel – sembra già essere presente in nuce nelle teorizzazioni di Victor Turner e Mikhail Bakhtin, descritta con una pluralità di termini alternativi – polifonia, polivocalità, multi-vocità – tutti però riferiti alla presenza di una molteplicità di voci dentro il discorso dialogico. Meizel chiarisce preliminarmente che la multivocalità nel canto non ha niente a che fare né con il multilinguismo (eteroglossia) né con il correlato concetto di *code-switching*⁵ (Meizel 2020, 12-13). Per Meizel

la multivocalità costituisce un valico di frontiere declinato nel contesto canoro. I cantanti multivocali sono spesso coloro che devono continuamente identificarsi e valicare frontiere nella loro vita quotidiana – cantanti neri, cantanti immigrati, cantanti che attraversano confini di genere, etnici, perfino religiosi. Ma anche i cantanti che rientrano in un profilo egemonico devono confrontarsi, benché certamente con minor rischio, con i confini vocali dell'identità (*ivi*, 14).

Secondo Meizel la nozione di multivocalità può essere compresa solo facendo riferimento al complesso sistema discriminatorio che l'orizzonte politico, economico e sociale del capitalismo neoliberista ha istituito. A tal proposito afferma: «ritengo che *cantare con molte voci* possa essere considerata una pratica ad un tempo prodotta-da e resistente-a le aspettative del sistema neoliberale» (*ivi*, 5). L'accesso a molteplici modi di cantare (paradossalmente garantito proprio dalla globalizzazione di stampo capitalista-neoliberista) – vale a dire la possibilità di affrancarsi dal ricorso ad un'unica vocalità assegnata – ha infatti consentito a individualità marginalizzate di ricreare spazi altrimenti negati in cui la loro narrazione, personale, ma al contempo intersoggettiva, potesse risuonare (*ivi*, 6).

Meizel, infatti, evidenzia che la voce, in virtù della sua natura eminentemente relazionale, non possa mai essere considerata un fatto meramente individuale.

Proprio perché la società neoliberale tende a celebrare più di ogni altra cosa un individualismo competitivo che nega la complessità intersoggettiva del Sé e dell'identità, suggerisco che cantare con molte voci rappresenti una forma di resistenza: una modalità di narrarsi che valorizza il processo intersoggettivo della voce (*ibidem*).

In accordo con l'argomentazione di Cavarero, anche per Meizel la *pluralità vocale* – che è *plurifonia* in Cavarero, *multivocalità* in Meizel – rappresenta un baluardo democratico innalzato contro «la finzione della democrazia neoliberale» (*ibidem*).

Contro il discorso occidentale che ha sempre concepito la voce cantata come un possesso stabile e statico del soggetto, spesso vincolato entro i confini di un genere musicale o di un solo repertorio, Meizel con la sua nozione di *multivocalità* mira a proporre una concezione plastica, dinamica di una voce capace di valicare confini e barriere identitarie. Alla base dell'argomentazione di Meizel rinveniamo una rinnovata concezione dell'identità personale che, lungi dall'essere considerata un dato statico, monolitico, monadico viene qui inquadrata come una struttura dinamica, plastica, stratificata, multifattoriale, intersezionale. Un'identità così intesa non potrà che esprimersi in una vocalità altrettanto molteplice, multi-forme e plurale: una *multivocalità*. Solo una voce di tal genere, intersoggettiva e intersezionale, infatti, può corrispondere degnamente alla complessità di un corpo la cui esistenza si colloca all'intersezione di una storia biologica, storica, sociale e culturale, giocando un ruolo fondamentale nella negoziazione dell'identità. Afferma ancora Meizel (2020, 15):

Dal momento che [...] un numero sempre maggiore di individui riconosce la propria identità come *intersezionale*, si identifica come individuo multirazziale, vive attraverso multiple culture, si muove tra le religioni, e si identifica come *non-binary*, *gender-fluid* e *transgender*, voci *borderland*⁶ appaiono sempre più urgenti.

Prosegue e precisa: «Quando i cantanti performano abitualmente attraversando confini stilistici, di genere, culturali e storici, io ritengo che non stiano solo performando *vocalità multiple*, [...] bensì una *multivocalità*, intesa come una negoziazione della narrazione di sé attraverso un canto con molte voci» (*ivi*, 7).

La multivocalità però non si configura solo come strumento per navigare i confini, le frontiere, le intersezioni delle identità, bensì come «un *borderscape* in sé» (*ivi*, 15). Vale a dire, la multivocalità non si limita a constatare e rappresentare la pluralità intersezionale di ogni identità che la impiega, bensì contribuisce attivamente al processo di articolazione, definizione, abbattimento o liquefazione dei confini. Con la nozione di “*borderscape*” Meizel intende infatti l'orizzonte dinamico di pratiche e discorsi in cui i confini vengono delineati e percepiti come reali (Strüver 2005, 170, citato in Meizel 2020, 16). Se la multivocalità viene dunque concepita come *borderscape*, essa rappresenta – esattamente come la nozione di

intervocalità di Cahill – una forma di resistenza impiegata nell’autonoma ridefinizione incarnata dei confini di appartenenza e non appartenenza. La voce, pertanto, rappresenta una zona di interazione sociale che produce significato, il campo di battaglia tra inclusione ed esclusione che coinvolge una molteplicità di attori, corpi e storie (*ivi*, 15-17). Meizel indaga il modo in cui i cantanti navigano tale *borderscape* attraverso vocalità multiple, vale a dire multipli modi d’essere vocali. Per molti cantanti – innanzitutto per coloro che incarnano un’identità marginalizzata – la multivocalità rappresenta la negoziazione sonora della propria intersezionalità, un uso politico della voce che si configura come una forma di resistenza nei confronti della sistematica oppressione cui sono sottoposti.

Conclusione

Giunti al termine di questo percorso di analisi, recuperiamo sinteticamente le differenti prospettive sul fenomeno vocale discusse, tentando di tracciare connessioni e associazioni tra loro, utili a fornire una visione prospettica e panoramica sulla voce e sulle sue potenzialità politico-identitarie.

Due sono stati i capisaldi su cui abbiamo eretto criticamente l’argomentazione di questa ricerca, di volta in volta integrandoli o prendendone deliberatamente le distanze: (1) il recupero della materialità corporea del fenomeno vocale, suggerito dalla prospettiva barthesiana; (2) l’inedito “essenzialismo” di James Q. Davies, che ha ricondotto e ampliato il binomio voce-corpo barthesiano al trinomio voce-corpo-identità, rivelando così le imprescindibili implicazioni identitarie già sempre iscritte nel fenomeno vocale. Entrambi hanno rappresentato il presupposto implicito e insieme la via d’accesso alle successive analisi del pensiero di Cavarero, Cahill e Meizel. Queste tre autrici hanno contribuito a delineare i tratti del fenomeno vocale – inteso essenzialmente come fenomeno politico-identitario – restituendo l’immagine di una voce complessa, capace di retro-azione voce sul corpo e sull’identità, unica, indessicale, benché ineludibilmente plurale e polifonica, relazionale – o, meglio ancora – *intervocale*.

L’*intervocalità*, in particolare, si è rivelata essere non solo una struttura relazionale che plasma la voce, ma, più propriamente, lo spazio politico in cui la soggettività si costruisce, si espone e si trasforma, un sito in cui è possibile praticare un’operazione realmente poetica di ridefinizione della propria identità. Di conseguenza, precisamente in virtù del suo carattere intervocale, dovremo intendere il fenomeno vocale innanzitutto come luogo di relazione,

conflitto e costruzione identitaria, come dispositivo incarnato di soggettivazione, condizione d'esistenza dell'azione politico-identitaria operata dalla voce stessa.

Allo stesso modo, la *multivocalità* descritta da Meizel si configura non solo come una pluralità di modalità espressive vocali, ma come un vero e proprio dispositivo politico capace di scardinare l'idea di un'identità vocale (e personale) monolitica, data una volta per tutte. Attraverso la prospettiva multivocale, la voce non è più il riflesso stabile di un'identità coerente, ma si manifesta come campo di negoziazione dinamica e performativa, in cui l'individuo si racconta, si posiziona e resiste. In tal senso, la multivocalità è – esattamente come l'intervocalità – processo incarnato e performativo di soggettivazione. È in questa capacità performativa, fluida e situata che risiede il suo potenziale trasformativo, in grado di restituire alla voce tutta la sua forza generativa, politica e relazionale.

In un contesto sociopolitico segnato dal paradigma egemonico neoliberale, che tende a reificare soggettività atomizzate e mercificabili, riscoprire e praticare una voce singolare e plurale insieme, intervocale e multivocale, assume la valenza di un atto rivoluzionario e contro-egemonico di riappropriazione della narrazione di sé, di resistenza e di affermazione identitaria del Sé.

¹ Le nozioni di *phéno-chant* e di *géno-chant* sono un'esplicita rielaborazione dei concetti di *phenotext* e *genotext* sviluppati dalla linguista, psicanalista e filosofa Julia Kristeva. Il fondamento teorico della proposta di Kristeva è l'intuizione che tutti i sistemi significanti – ivi inclusa la musica – siano sistemi semiotici.

² Cfr. Lisa Quoresimo, *Construction of Gendered Differences in the Voice Through Institutional and Bodily Practices*, University of California Davis, 2018.

³ È infatti Arendt ad individuare nella «pluralità umana la condizione fondamentale dell'azione e del discorso» (Arendt, 1958, 188 citato in Irlandini 2015) e ad affermare che tale «pluralità umana è la pluralità paradossale degli esseri singolari» (ivi, 189). Ogni essere umano rivela quindi la sua peculiare identità attraverso le proprie azioni e, soprattutto, attraverso i propri discorsi: il discorso corrisponde, per Arendt, al «fatto della distinzione» (ivi, 191), permettendo l'individuazione di ogni essere umano. Tale distinzione è però possibile – in Arendt come in Cavarero – solo in un'ottica eminentemente *relazionale*, ergo politica.

⁴ Per meglio descrivere questa biiezione Cavarero ricorre alle parole che Italo Calvino dedica alla voce in *Un re in ascolto*, racconto contenuto nella raccolta *Sotto il sole giaguaro* (1986): «La voce proviene certamente da una persona, unica, inimitabile, come ogni essere umano ... da una persona vivente, con la sua gola, il suo petto, i suoi sentimenti, che emette la voce nell'aria, diversa da tutte le altre voci (Calvino 1988, 53-54, citato in Cavarero, Langione 2012, 80)».

⁵ Il code-switching rappresenta "l'uso da parte di un individuo di due o più varietà di linguaggi nel medesimo evento discorsivo o scambio" (WOOLARD 2004, 73-74, citato in MEIZEL 2020, 13).

⁶ Lett. "voci che abitano sul confine".

Riferimenti Bibliografici

Auslander P., *Musical Personae*, «The Drama Review» 50:1, 2006, pp. 100-119.

- Barthes R., *Le grain de la voix*, «Musique en jeu», 9, 1972; trad. inglese (consultata) *The Grain of the Voice*, in *Image-Music-Text: Essays selected and translated by Stephen Heath*, a cura di Stephen Heath, Londra: Fontana Press, 1977, pp. 179-189.
- Butler S., *Is the Voice a Myth? A Rereading of Ovid*, in *The Voice as Something More*, a cura di Martha Feldman e Judith T. Zeitlin, Chicago: The University of Chicago Press, 2019, pp. 171-187.
- Cahill A.J., *Vocal Politics*, «philoSOPHIA», 10:1, 2020, pp. 71-94.
- Cavarero A., *A più voci: filosofia dell'espressione vocale*, Milano: Feltrinelli, 2003.
- Cavarero A., Langione M., *The Vocal Body: Extract from A Philosophical Encyclopedia of the Body*, «Qui Parle: Critical Humanities and Social Sciences», 21:1, 2012, pp. 71-83.
- Cavarero A., Pinna I., Thomaidis K., *Towards a hopeful plurality of democracy: An interview on vocal ontology with Adriana Cavarero*, «Journal of Interdisciplinary Voice Studies», 3:1, 2018, pp. 81-93.
- Davies J.Q., «*I Am an Essentialist*»: *Against the Voice Itself*, in *The Voice as Something More*, a cura di Martha Feldman e Judith T. Zeitlin, Chicago: The University of Chicago Press, 2019, pp. 142-168.
- Dolar M., *A Voice And Nothing More*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.
- Eidsheim N.S., *Sensing Voice: Materiality and the Lived Body in Singing and Listening*, «Senses and Society», 6:2, 2011, pp. 133-155.
- Evans F., *Adriana Cavarero and the Primacy of Voice*, «The Journal of Speculative Philosophy», 32:3, 2018, pp. 475-487.
- Feldman M., *Voice Gap Crack Break*, in *The Voice as Something More*, a cura di Martha Feldman e Judith T. Zeitlin, Chicago: The University of Chicago Press, 2019, pp. 188-208.
- Feldman M., Zeitlin J.T., *The Clamor of Voice*, in *The Voice as Something More*, a cura di Martha Feldman e Judith T. Zeitlin, Chicago: The University of Chicago Press, 2019, pp. 3-33.
- Graham F.A., *Singing while female: a narrative study of gender, identity & experience of female voice in cis, transmasculine & non-binary singers*, Tesi di dottorato, Columbia University, 2019.
- Irlandini I., *Por uma ontologia plural de vozes singulares: o embate de Adriana Cavarero com a metafísica*, «Estudos Feministas», 23:1, 2015, pp. 282-284.
- Meizel K., *Multivocality: Singing on the Borders of Identity*, New York: Oxford University Press, 2020.

Biografia dell'autore/ Author's biography

Federico Macrì è un artista multidisciplinare, attivo nell'ambito della musica e dello spettacolo in qualità di performer, regista e direttore artistico. Laureato in Filosofia e diplomato in Canto Moderno, prosegue gli studi con il corso di laurea in Musica, Culture, Media e Performance presso l'Università degli Studi di Milano, approfondendo con particolare interesse gli studi relativi al Teatro e alla Drammaturgia Multimediale. Affiancando i pregressi studi filosofici di ambito teoretico-politico alla prassi canora e all'esperienza sul palcoscenico, ha impostato un percorso di ricerca volto ad analizzare il potenziale politico e identitario della voce cantata, con particolare attenzione alle possibilità aperte dall'impiego delle nuove tecnologie in ambito musicale e teatrale.

Federico Macrì is a multidisciplinary artist, working in the fields of music and performing arts as a performer, stage director and artistic director. He holds a degree in Philosophy and a Diploma in Modern Vocal Performance and is currently pursuing a degree in *Music, Culture, Media and Performance* at the University of Milan, where he is focusing on Theatre and Multimedia Dramaturgy. By integrating his prior philosophical background in theoretical and political studies with vocal practice and stage experience, he has developed a research trajectory aimed at analysing the political and identity-related potential of the singing voice, with particular attention to the possibilities opened up by the use of new technologies in musical and theatrical contexts.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Artists Residence as Spaces of Resistance and Catalysts for Social Transformation: The Case of *Dies Irae*

Francesca Giuliani

University of Urbino Carlo Bo

Lorenzo Giannini

University of Urbino Carlo Bo

Abstract

Questo contributo indaga il ruolo e il potenziale trasformativo delle residenze artistiche (Artists-in-Residence, AiR), intese come spazi liminali capaci di resistere alle logiche produttivistiche dello spettacolo contemporaneo e di sperimentare nuove modalità di relazione, creazione e coinvolgimento comunitario. Le residenze non sono concepite soltanto come luoghi di ricerca e creazione, ma come veri e propri laboratori di condivisione e co-creazione, in cui la corporeità e l'agency delle/i partecipanti assumono una funzione costitutiva sia nel processo artistico che in quello sociale. La ricerca prende avvio dal caso di studio *Dies Irae. Concerto per donne e martelli*, una residenza intensiva di sette giorni svoltasi presso L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino, condotta dalla performer Gloria Dorliguzzo insieme al musicista Gianluca Feccia. Il progetto ha coinvolto un gruppo di donne in un'esperienza immersiva tra movimento e suono, orientata all'ascolto reciproco e alla creazione di una comunità temporanea. L'indagine si concentra sugli impatti trasformativi dei processi artistici partecipativi e sulle trasformazioni che emergono nelle relazioni tra artisti, partecipanti e processi creativi, mostrando come l'ecosistema della residenza favorisca nuove configurazioni di ruoli, poteri e pratiche condivise. L'approccio etnografico integra osservazione diretta, interviste, focus group e diari digitali via WhatsApp, delineando un'ecologia metodologica capace di cogliere percezioni, dinamiche collettive e processi riflessivi nei contesti performativi partecipativi.

This contribution investigates the role and transformative potential of artist residencies as liminal spaces that resist the productivist logics of contemporary performance and experiment with new forms of relation, creation, and community engagement. Far from being mere sites of artistic production, residencies are conceived as laboratories of sharing and co-creation, where embodiment and participant agency play a constitutive role in both artistic and social processes. The study focuses on *Dies Irae. Concerto per donne e martelli*, a seven-day residency at L'Arboreto – Teatro Dimora in Mondaino, led by performer Gloria Dorliguzzo and musician Gianluca Feccia. Through an ethnographic approach integrating observation, interviews, focus groups, and digital diaries via WhatsApp, the research examines the transformative dynamics emerging between artists, participants, and creative processes, showing how residency ecosystems enable new configurations of roles, power, and shared practice.

Parole chiave/Key Words

Residenze artistiche; arte partecipativa; trasformazione sociale; performing arts; metodologia digitale.

Artist residencies; participatory art; social transformation; performing arts; digital ethnography.

DOI: 10.54103/conessioni/30104

Introduction

This contribution is part of a broader reflection on the role and transformative potential of artistic residencies (Artist-in-Residence, AiR) understood as liminal spaces that resist the productivist logics of the performing arts and experiment with new forms of relation, creation, and community engagement. In this perspective, residencies are not only places of artistic research, but true laboratories of sharing and co-creation, where the body and the agency of participants play a constitutive role in both the creative and social process.

This study originates from the case of *Dies Irae. Concerto per donne e martelli*, a seven-day intensive workshop held at L'Arboreto – Teatro Dimora in Mondaino – part of the Emilia-Romagna Residency Centre together with La Corte Ospitale in Rubiera – and led by performer Gloria Dorliguzzo in collaboration with musician Gianluca Feccia. The project involved a group of women in an immersive experience of movement and sound, grounded in mutual listening and the creation of a temporary community. The research focuses on the transformative impact of participatory artistic processes on the participants, with particular attention to embodied and experiential dimensions. At the same time, it explores the shifts that occur in the relationships between artists, participants, and creative processes, showing how the residency ecosystem enables new configurations of roles, power relations, and shared practices.

Methodologically, the analysis adopts an ethnographic approach that combines direct observation, solicited digital diaries collected via WhatsApp (Hyers, 2018), in-depth interviews, and focus groups, together with the analysis of the WhatsApp group *Dies Irae*. This methodological ecology makes it possible to grasp real-time perceptions, uncover collective dynamics and shared meanings, and observe how digital tools – such as group chats and online diaries – can serve not only as valuable spaces for participant self-reflection, but also as effective elements for the qualitative observation of processes that unfold within participatory performance contexts (Gemini *et al.*, 2024).

Artistic Residencies: Evolutions, Models, and Critical Perspectives

Within the contemporary landscape of the performing arts, artistic residencies are no longer merely spaces of production, but places of research and creation that facilitate the circulation of resources, ideas, and practices. They offer artists «time, space and resources to work [...] on areas of their practice that reward heightened reflection or focus» (European

Commission, 2016, p. 8). Recent scholarship (Lehmann, 2017; Roberts, Strandvad, 2023; Desmet, 2023; Biondi, Donati, 2023; Basov *et al.*, 2024; Giuliani, 2024; Kaneko, 2025) highlights how residencies have evolved into collaborative ecosystems that foster distributed creativity and situated learning. These developments resonate with the social turn in contemporary art and with relational aesthetics (Bourriaud, 1998), dialogical art (Kester, 2004), and participatory practices (Bishop, 2012). Alongside individual artistic research, participatory and community-based practices have become more prominent, with audience involvement becoming an integral part of the residency.

According to Lehmann (2017), residencies increasingly unfold within educational, professional, and community contexts, fostering collective learning, distributed creativity, and relational competences. In this perspective, the artist-in-residence is not only a creator of works but also a cultural mediator involved in informal and situated learning processes. This shift is part of a broader transformation in spectatorship and participatory practices within the performing arts, where the relationship between audience and performer is redefined through new modes of interaction (Gemini *et al.*, 2024).

Today, residencies can be understood as situated cultural elements that stand in tension with dominant logics of artistic production shaped by power, visibility, and neoliberal governance (Gaupp *et al.*, 2022). In this intermediate space between institution and autonomy, forms of symbolic resistance and renegotiation of power emerge, and artistic practice acquires political as well as relational value. Many residencies now adopt hybrid models that intertwine aesthetic research, social participation, and territorial engagement, thereby fostering processes of community transformation and social regeneration (Lithgow, Wall, 2017; Pinto *et al.*, 2020; Ernstman *et al.*, 2021; Allegrini, Paltrinieri, 2022).

In the Italian context, these hybrid models have become particularly evident. Ferraresi (2023) defines residencies as «interstices within the theatrical system [...] other spaces where communities invent or experiment with alternative forms of exchange» (Ferraresi, 2023, p. 39). Similarly, Donati (2023) describes the residency as a «laboratory of theatre», where value lies in the process and in mutual learning between artists and communities. More recently, this experimentation has also extended to online and hybrid forms of residency, where digital environments foster new modes of collaboration (Monteverdi, 2023)

and the emergence of mediated communities (Gemini, 2023), reflecting the broader transformations of liveness in mediatized contexts (Gemini, Brilli, 2023).

Embodied Practices and Generative “Frictions” within Creative Residency Contexts

Alongside this social dimension, recent literature emphasizes the role of residencies as ecological spaces of reflection, where somatic and embodied practices, rooted in an ethics of care and sustainability (Desmet, 2024), intersect with perspectives such as that of Kaneko (2025), who understands the residency as a condition of *betweenness*: a space in which humans and non-humans cohabit within shifting material configurations, generating relational and ecological transformations. In the case of the Aomori Contemporary Art Centre, «AIR emerges through the entanglement of everything involved. Humans, architecture, tables, trees, sunlight, and insects are all part of this entanglement» (Kaneko, 2025, p. 28).

Within this framework, the concept of embedded aesthetics (Lithgow, Wall, 2017) is central, as it allows AiR programmes to be understood not only as spaces for aesthetic research but also as places where the aesthetic becomes embedded within social and affective dynamics. Subjects – artists and cultural workers – are inscribed in space and time through networks of relation, and the residency contributes to generating new forms of relationality and evolving sensitivities. It is within these interstices that ruptures and unforeseen encounters occur, rendering visible what had previously remained unseen. Lithgow and Wall describe these moments as «productive frictions»: «productive, unprecedented and desirable outcomes which may challenge given values» (2017). In this sense, the artist acts as a social catalyst, activating processes that reconfigure sensibilities and bonds, opening up unexpected spaces of learning and frictions capable of transforming practices and values.

This participatory and ecological dimension, rooted in local territories, recalls Wenger’s (1998) community of practice, in which tacit knowledge and artistic poetics intertwine. Examples include community-based artist residencies (Arredondo, 2021), which emphasize relationships with local contexts through open studios, workshops, public encounters, and convivial moments, generating social capital, cultural citizenship, and a sense of belonging.

Artistic residencies are therefore not neutral spaces, but places of negotiation between ethics, aesthetics, and politics, where roles and forms of creative action are redefined. As also illustrated in our case study, they enable a move beyond the harmonious rhet-

oric of participatory art, valuing friction as a generative force (Bishop, 2012): not as a disruption to be avoided, but as a productive dynamic capable of unsettling and reorganizing values, practices, and imaginaries.

Case Study

Dies Irae. Concerto per donne e martelli is a project by artist and performer Gloria Dorliguzzo, with the musical collaboration of conductor Gianluca Feccia. The work is conceived as a performative reinterpretation of *Composition No. 2 “Dies Irae”* by Russian composer Galina Ustvolskaja (1919–2006), a radical and reclusive figure within twentieth-century Soviet music.

A student of Šostakovič, from whom she eventually distanced herself, Ustvolskaja developed a highly personal musical language, marked by extreme essentiality, ascetic tension, and a percussive use of sound. She was even described by critic Elmer Schönberger as «The lady with the hammer»¹ *Composition No. 2*, written between 1973 and 1975, is one of the most emblematic works of her style: it calls for an unusual ensemble of eight double basses, piano, bass drum, and a block of wood struck with hammers. The score evokes a ritual and apocalyptic atmosphere, dominated by obsessive, dark, and repetitive sonorities.

Dorliguzzo and Feccia’s reworking takes the form of a concert-performance, in which music and choreographic movement are interwoven. Echoing the radicality of the original work, the artists introduce hammers, anvils, wooden logs, and metal plates – materials that are not mere props but become sonic, choreographic, and bodily elements, in continuity with Ustvolskaja’s poetics. The work does not aim to represent the musical *Dies Irae*, but rather to translate its performative principle through the body, gesture, and friction with matter.

The project adopts the form of an itinerant laboratory, involving in each phase a different group of non-professional women selected via a public call. The residency analysed in this study took place from 14 to 21 November 2024 at L’arboreto – Teatro Dimora in Mondaino (Emilia-Romagna, Italy). It consisted of a seven-day intensive workshop involving seven women of different ages, cultural backgrounds, and professional paths, in an immersive experience of music and choreography led by the two artists, culminating in a public open rehearsal on 21 November 2024. During the residency, a WhatsApp group named *Dies Irae* connected the artist Gloria Dorliguzzo, the participants, and the organisers from L’Arboreto,

functioning both as a logistical tool and as a relational space that accompanied the process through daily exchanges, reflections, and affective resonances.



Fig. 1. Rehearsal moment captured during the residency week for *Dies Irae* at L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino
Foto: Francesca Giuliani

Research Questions and Methodology

Despite the growing reflection on the role of artistic residencies in processes of cultural and social innovation, the transformative, relational, and community dimensions activated within participatory practices remain underexplored. Most studies focus on organizational, economic, or territorial aspects (Pinto *et al.*, 2020; Cidell *et al.*, 2025), overlooking the experiential and intersubjective changes generated by these practices in individuals and communities.

In recent years, evaluation models applied to participatory processes in artistic residencies have evolved. While most still privilege the measurement of outputs (works, events, collaborations), others have broadened the perspective by introducing multidimensional models and tools for participatory self-assessment capable of capturing the complexity of artistic, social, and territorial impacts (Costa *et al.*, 2024). Despite these advances, it remains challenging to grasp

the internal, affective, and community transformations that emerge in participatory contexts – dimensions that often resist reduction to quantitative metrics or standardized indicators.

From this perspective, the present study examines *Dies Irae. Concerto per donne e martelli* as a case that enables close observation of the transformations emerging through participatory co-creation and the evolving relationships between artists, participants, and the local context.

Based on these theoretical premises, our first research question concerns the transformations that emerge in the relationship between artists, the creative process, and participants within an artistic residency. To address this question, we adopted an ethnographic approach grounded in a multilayered qualitative methodology. This approach was chosen for its capacity to capture the relational, affective, and processual dimensions of participatory artistic practices, in line with current debates on multimodal and digitally mediated participatory research (Börner *et al.*, 2024; Mavhandu-Mudzusi *et al.*, 2022; Hyers, 2018). This approach integrates digital tools with traditional methods, enabling triangulation between different perspectives (participants, artists, staff members, and the researcher) and across different temporalities of the experience, both during the residency and in its aftermath.

Specifically, the study was conducted through:

1. the analysis of contents from the WhatsApp chat *Dies Irae* (texts, emoji, images, audio), with attention to tone, communicative style, and emerging themes. Given the contained size of the dataset, the analysis was carried out manually and developed through three sequential steps: (a) reading of the entire corpus with contextual annotations; (b) thematic coding of recurring elements; (c) mapping relational transformations along the timeline of the residency, linking the group's emotional peaks to key events such as days of intensive work and the open rehearsal;
2. the analysis of solicited diaries (Hyers, 2018), collected through private written or voice messages sent via WhatsApp, in order to capture participants' perceptions in real time;
3. in-depth interviews with artists Gloria Dorliguzzo and Gianluca Feccia, and two focus group sessions with participants, aimed at exploring their lived experience, transformations in their relationship with the creative process, and the emergence of collective dynamics;
4. ethnographic observation of the working phases, accompanied by the keeping of a field diary.

The analysis of materials was guided by several key themes: transformation, agency, and cohesion. On this basis, we formulated a second research question, more explicitly methodological in nature: what are the potentials and the limits of digital tools – particularly WhatsApp diaries and the group chat – as instruments of research-action within participatory art projects?

Introduction to the Findings

Before presenting the detailed results, it is helpful to briefly anticipate the main themes that emerge from interviews, focus groups, diaries, and chat analysis. The findings reveal recurring tensions related to the evolution of relationships and the gradual construction of trust, as well as the role of space, materials, and creative action in sustaining these dynamics and fostering individual and collective transformations.

Following the temporal unfolding of the residency, the analysis revealed a set of key themes that progressively traced the stages of an experiential journey. Over the course of the week, participants move through distinct yet interconnected phases: from initial disorientation to the encounter with difficulty, up to the construction of cohesion and the subsequent elaboration of the experience. This transformative process does not develop linearly; rather, it is sustained and made possible by a series of structural and relational elements that characterize the residency context: the extended and immersive duration, the role of materials, the dimension of the feminine, the tension between structure and freedom, and the approach adopted by Gloria Dorliguzzo.

In this section, we therefore distinguish between two levels of analysis: on the one hand, process nodes, which describe the experiential transformations experienced by the participants throughout the residency; on the other hand, structural elements, which highlight the factors, practices, and conditions that enabled this process to unfold without fragmenting. This distinction is not rigid, as elements act continuously within the process itself; however, it allows for a clearer understanding of how individual and collective experiences intertwine with the structural and relational dynamics of the context.



Fig. 2. Rehearsal moment captured during the residency week for *Dies Irae* at L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino
Foto: Francesca Giuliani

Disorientation

The intensity and rigor of the residency, characterized by strong physical and emotional involvement, generated an initial sense of disorientation among participants, experienced as a threshold that had to be crossed. The first days were described as a phase marked by fatigue, anxiety, and loss of control.

That very evening I called a few people saying: I'm wasting my vacation, this is so hard. It wasn't just that we had to move correctly — we had to do it in time, and we had to do it together, with people we didn't even know. The atmosphere was really tense (participant, focus group).

The choreographic score, with its fast tempo and the need to perform precise gestures together with unfamiliar bodies, challenged both personal and relational limits. The challenges of coordinating with strangers, combined with the use of heavy scenic materials, heightened the sense of disorientation and turned it into a threshold of transition.

The first day was kind of traumatic. The atmosphere was really tense. I remember how exhausting it was, and the fact that we had to move together with people we didn't even know. All of that made me feel a bit out of control (participant, focus group).

This initial, highly embodied phase was experienced through the confrontation with physical resistance: the weight of the wooden log, the challenge of making the metal plate resonate, and the need to calibrate one's strength when striking the hammer against the anvil. On an emotional level, feelings of inadequacy, confusion, and isolation emerged – feelings that were gradually contained through the group dynamic and the progressive development of shared practice.

Bonding Through Difficulty

Once the initial threshold of disorientation was overcome, the sharing of difficulties became the condition that enabled the construction of trust and alliance within the group. Physical strain and emotional tension, initially perceived as obstacles, were gradually recognized as common elements and transformed into opportunities for mutual support.

The difficulty actually helped us communicate even more, to help each other, and even be able to laugh about it (participant, focus group).

A collective body began to take shape through the management of fatigue: coordinating movements, moving heavy materials, and maintaining a shared rhythm required collaboration and mutual adjustment. The group thus began to recognize and organize itself, transforming urgency and effort into resources for cohesion.

The group really started to come together when the real difficulties emerged: heavy objects, aching bodies, figuring out how to move without getting hurt. It's in that urgency that the group begins to organize itself, and in that organisation it takes shape (Gloria Dorliguzzo, interview).

Transformation

Over the course of the residency, participants describe a profound shift in their perception of their bodies, the group, and themselves – one that continues to act even after the experience ends.

You're not the same as before. It's what comes afterwards that really hits you. It's not exactly a sense of something missing, but something extra. I'm not the same person I was the day before I walked into that process (participant, focus group).

This change manifests first of all on a bodily level. The rigidity and fear of the first days gradually gave way to greater confidence and fluidity, to a kind of automaticity in movement – «almost like playing an instrument». Through the shared repetition of gestures, the body becomes more aware, more capable of responding, and of recognising itself within the collective rhythm.

At the same time, working with the materials nurtures a growing sense of determination and mastery. Interaction with concrete, heavy objects generate a «very strong internal determination», – a sensation of direct, concentrated energy that many participants recognise as a new kind of strength, one that emerged during the process and continued beyond the residency itself.

The Role of the Feminine

Alongside the dynamics of disorientation, unity, and transformation, certain structural and relational elements sustained the transformative process, allowing the group to navigate it without falling apart, while maintaining a balance between vulnerability and shared strength. Among these, the dimension of the feminine emerges strongly as a transversal quality of the experience. Participants describe a recognizable feminine energy in the form of solidarity, listening, and the absence of competition. Relationships between women take shape as spaces of encouragement and mutual care, transforming the stage into a place of alliance and support.

In these afternoons of work at Teatro Dimora, with a group of women I didn't know... I found myself asking who I am, and who we are. At the centre of the creative process there's the encounter with the Other (participant's diary).

This energy is also expressed as a form of attention towards members of the group who are less experienced. Those with greater familiarity with performance testify to an attitude of protection and care—a kind of symbolic motherhood that strengthens the collective bond. This care is shown especially towards those who feel more fragile or inexperienced:

When Gloria said, today is the first day and it's the hardest, I suddenly started worrying about the others, the non-professionals. I looked over at them, hoping they wouldn't walk away (participant, focus group).

The feminine dimension thus emerges as a relational element that softens fatigue, sustains trust, and supports the integration of different layers of experience.



Fig. 3. Rehearsal moment captured during the residency week for *Dies Irae* at L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino
Foto: Francesca Giuliani

The Residency as a Transformative Setting

A decisive element in supporting the process lies in the spatial and temporal dimensions of the residency. The prolonged stay in a shared place, together with the experience of common rhythms and everyday life, turns the residency into a true factor of cohesion and collective growth. The long working days, punctuated by shared breaks and informal moments, help create an atmosphere of familiarity and participation that affects how participants perceive themselves and their place within the group:

For me, what really helped were those full working days – like, working all day with lunch in the middle, and even moments where we were working alone... it was a different kind of messing around compared to being in the rehearsal room with the choreographer (participant, focus group).

Sharing time and space fosters the emergence of a temporary community, in which relationships grow stronger even outside of the creative process. Daily coexistence – sleeping,

eating, and talking together – becomes an integral part of group formation. As Gloria Dorliguzzo notes:

For a group to come together, certain conditions are needed – you really have to share a lot. And so these residencies, where you spend hours and hours together, eating, drinking, even sleeping, are all part of that union. Because the earlier the group forms, the earlier these souls blend while working together, and of course, the sooner you get to the result. (Gloria Dorliguzzo, interview)

In this context, the transition from initial uncertainty and tension to trust and cohesion is closely tied to the temporal and relational dimensions of the residency. These act as relational elements of continuity and transformation, making the setting itself a constitutive element of the process.

Freedom Within Structure

One of the central themes that emerges from the experience is the tension between structure and freedom. The score, rigid and initially perceived as almost traumatic, gradually reveals itself as a generative constraint: a structure that does not restrict but enables agency. The women involved, although not professionals, do not merely execute instructions; they actively contribute to the creative process through their bodies, presence, and initiative. This agency is described as something progressively achieved from within the rule:

Freedom was exactly that — like an evolving process. That form, which was so guided and so rigid, allowed me, inside, to try so many things (participant, focus group).

Learning the score, at first experienced as inaccessible, becomes an opportunity to discover expressive possibilities. The music, relentless and shared, introduces a common discipline that demands constant presence:

It's a kind of music that gives you no escape – you can't hide behind it (participant, voice message).

Sound becomes a way to perceive the rule and the necessity of adhering to it collectively.

By trying and trying and trying, you find your own space of expression. If you know the rules, if you accept them, only after that you can allow yourself to break them. It's like

walking into an architectural structure and starting to breathe it (participant, focus group).

Some participants describe how rigidity did not feel like an obstacle, but rather a form of emotional and cognitive support:

I wasn't looking for an interpretative approach. I was actually relieved that everything was so structured, because it calmed me – it gave me this feeling of: okay, *she knows what she's doing*. And that form, inside, allowed me to try a lot of things. In a way, freedom was exactly that – it came as part of a process (participant, focus group).

During the initial stages, marked by uncertainty and the need for orientation, participants often turned to Gloria Dorliguzzo, looking for her gaze and guidance. Her presence functioned as a point of reference and support in learning the score. However, this guidance was intertwined with moments of autonomy and choice:

There was a kind of freedom – I mean, there were moments when Gloria would still give us movement proposals. She'd say: these are the options, which one do you choose? Like the prayer movements, or the hammer ones, or the lines. And I have to say, even when it wasn't total freedom – even when it was just a proposal – they were always really interesting proposals (participant, focus group).

Many participants therefore recognise the value of learning how to “stay within the structure” in order to later inhabit it freely. In this sense, rigidity is not a limitation to endure, but an enabling condition for co-creation. From the artist's perspective as well, choreographic precision opens spaces for interpretive autonomy. Within the constraint of structure, there opens: «a crack you can step into – because you have a task, but how you actually carry it out, that's where your personality is called to come through» (Gloria Dorliguzzo, interview).

The Role of Materials and the Artist's Intentionality

A central element of the residency lies in the materials themselves: hammers, logs, metal sheets, and anvils are not just props, but components that directly shape the practices and the way the experience is lived. In *Dies Irae*, the relationship with materials evolves over time: from unfamiliar and potentially threatening, they become familiar, meaningful tools, eventually taking form as elements of agency. Physical work with hammers, anvils, and

wooden logs does not simply generate technical skills – it reshapes how participants perceive themselves, the group, and the shared practice.

During this first day of the workshop, I think what struck me the most was actually using the hammers [...]. Power is disarming. I think it'll take me a while to hit without fear. I can't wait (participant's diary).

At a certain point, almost towards the end, I felt this really clear sensation – of power, determination, a kind of very strong inner determination, really directed towards the object. I could feel this thing inside me moving so strongly – when I was working with the hammers, or when I had to pick up the metal sheet, or in the moments with the log. It was like this growth of determination, and I carried it with me through all the rest of the work (participant's diary).

In *Dies Irae*, the laboratory takes a form in which aesthetics is rooted in material and embodied interactions, and artistic transformation develops alongside relational transformation.

The idea of making these tools resonate really intrigued me – holding the hammer, doing certain actions. It can be complicated to try to express strength without, you know, actually destroying something. It's not immediate to figure out how to dose your force, to still make a sound and make the action believable (*participant's diary*).

Here, the hammer is not just an unconventional sonic tool, but a threshold element that enables freedom within a rigid structure; it becomes both a medium of self-control and a catalyst for relationality. Its affordances to strike, to break, to produce a (credible) sound – lead participants to negotiate their involvement in the temporary community of the residency, placing them in a tension between power and restraint. The following extract shows how Gloria Dorliguzzo intentionally constructs this condition:

The hammer gives strength, power. You're sounding something that is a weapon. A weapon that needs to be played with a certain force, otherwise it doesn't work. At first, they don't know the weight of the hammer, they don't know what kind of strength or intensity the sound needs. When they gain that awareness, it becomes something else. It really becomes gripping and controlling a weapon (Gloria, interview).

The artist sets the conditions so that the tension between rigor and freedom – mediated by the materials – can generate transformation. In the phases when participants encounter the greatest difficulties, Dorliguzzo adopts an attentive but non-interventionist presence, allowing the group to find its own collective solution. The goal is not only the execution of the performance, but the emergence of a form of self-organisation.

The group really started coming together when they began to experience real difficulties – heavy objects, some people hurting themselves. Movement had to be managed in a way that you wouldn't get injured. So it's in that urgency that the group organises itself,

and in that organisation the group is formed. When these things happen, I let them handle it. I keep an eye on everything, but at a certain point the group's own intelligence shows up. And so – even if these are people who have never worked together and might never see each other again – they start to really feel the need to help one another. And that's when these collaborations open up, which for me are essential (Gloria, interview).

A Methodological Ecosystem: Integrating Digital Tools and Traditional Methods

The integration of materials collected during the residency (the WhatsApp chat, digital diaries) and after it (interviews and focus groups) made it possible to interpret the experience from different yet complementary perspectives. The interaction between digital tools and traditional qualitative practices shaped a complex methodological ecosystem, in which each element activated a specific mode of expression and reflection.

The WhatsApp group, opened by the organisation as an institutional channel, served mainly logistical purposes: coordinating schedules, materials, transport. Only marginally did it host emotional or narrative exchanges. However, as the final presentation approached, messages with a more affective tone began to appear, expressing anticipation, shared tension, and the emotional resonance of the experience. These elements later resurfaced in more articulated form in the diaries, interviews, and focus groups.

The reflective dimension was concentrated in the digital diaries, composed of written texts or voice messages privately sent to the researcher. The diaries functioned as an element of reflexive agency: not merely a form of recording, but a space of embodied self-observation (Bartlett, Milligan, 2015), where participants could name what was happening in their bodies, acknowledge emotions and conflicts, and allow the experience to sediment over time.

I'm realising, even just by answering these questions, that I still need to imagine things – it's as if the experience hasn't fully settled yet (participant, diary).

Voice messages became a significant expressive format: immediate and bodily, they gave shape to emotions that were difficult to translate into writing. Intertwined with diary texts, they expanded participants' expressive possibilities and subjective reworking.

Interviews and focus groups, conducted after the residency, extended reflection into a collective space. Narratives that first emerged in the diaries were revisited, discussed, or transformed through dialogue among participants and with the artists.

From this articulation emerged a recursive movement of contents: diaries and voice messages offered insights that resurfaced and were further developed in focus groups, just as collective dynamics first introduced in the chat reappeared in later conversations. These tools did not operate as separate channels, but rather as partially overlapping spaces. What changed was not only their function, but participants' responses: silent or reticent in one space, very active in another, depending on timing and context.

This configuration expanded possibilities for listening and observation, allowing different temporalities of reflection to emerge: from the immediacy of a voice message, to the delayed and thoughtful elaboration of the diary, to the collective negotiation of the focus group. Participants moved across public and negotiated spaces (chat, focus group) and private and reflective ones (diaries, interviews), contributing to a situated, distributed, and plural narration of the experience.



Fig. 4. Rehearsal moment captured during the residency week for *Dies Irae* at L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino
Foto: Francesca Giuliani

Discussion

The analysis of *Dies Irae. Concerto per donne e martelli* shows how artistic residencies can be understood as transformative spaces where aesthetic experience intersects with social and relational dynamics. The results reveal that the initial friction – generated by the rigidity of the score and the encounter with materials, here considered as constitutive elements of practice, capable of orienting gestures, shaping possibilities for action, and contributing to the meaning-making of the experience (Reckwitz, 2002; Shove *et al.*, 2012) – gradually became a generative force, enabling openness, trust, and cohesion. This process echoes Bishop's (2012) reflection on the value of friction in participatory art: not as an obstacle to be overcome, but as a constitutive element capable of producing meaning and new forms of community.

The transformation observed involves not only participants but also the artists, who continuously renegotiate their authorial position within an asymmetrical yet co-generative relationship. In line with Kester's perspective (2004), agency is not conceived as absolute autonomy, but as a dialogical capacity that emerges through making, repetition, and shared effort. From this perspective, physical actions – initially experienced as alien or even “traumatic” – become opportunities for empowerment, transformation, and re-signification of the body.

This approach corresponds to what Kester defines as dialogical art: an aesthetic practice grounded in intersubjective communication and mutual listening. In *Dies Irae*, the laboratory adopts precisely this form, generating a performative community where learning is situated, embodied, and relational. Through choreographic and musical practices, the process questions the boundaries between artist and participant, and between artistic and everyday gestures.

Following Carpentier's (2012) participatory continuum, which distinguishes between minimalist and maximalist participation, the experience of *Dies Irae* can be interpreted as leaning towards the maximalist pole: a process that fosters active and transformative engagement of participants. It promotes active and transformative engagement by participants, even as the artist maintains a guiding role. The relationship, while asymmetrical, remains co-generative: the participants' bodily and emotional resonances actively influence the evolution of the work and contribute to shaping its direction.

What emerges is a creative field of negotiation, in which not only participants learn and transform, but artists themselves reconfigure their authorial boundaries. This dynamic

resonates in participants' reflections. One of them, for instance, describes the artists as «very deep roots, really grounded in the earth, supporting us», while the women involved are perceived as part of «the same trunk», engaged in «move the tree» in a collective process of union (participant's diary). This image effectively conveys the tension between support and freedom, asymmetry and co-creation that characterises the laboratory. In this sense, the maximalist pole does not imply absolute freedom, but rather a form of co-authorship in which aesthetic and symbolic decisions are shared and negotiated through the bodily and emotional contributions of the participants.

Over time, the group develops characteristics of a community of practice (Wenger, 1998), built through relationships of support, mutual learning, and negotiation of roles and responsibilities. Despite the temporary nature of the residency context, this community cannot be considered merely a means to produce an artwork, but becomes an end in itself—an embodied space of learning and transformative relationality.

The concept of embedded aesthetics (Lithgow, Wall, 2017) allows artistic residencies to be read as spaces in which aesthetics becomes embedded within social, affective, and everyday dynamics. In *Dies Irae*, this perspective is realised through the intentionality of Gloria Dorliguzzo's curatorial stance. The artist not only frames the performative structure but consciously chooses to allow the group to move through the inherent difficulties of the process. This choice, which entails a degree of risk, is for her a fundamental part of the work's social value: difficulty is not an obstacle to be removed, but a generative passage through which solidarity, trust, and transformation can be experienced. In this perspective, the artist operates as a social catalyst and discursive innovator, activating frictions and transformative possibilities that extend beyond strictly aesthetic boundaries.

Conclusions

The analysis of the case study *Dies Irae. Concerto per donne e martelli* highlights the transformative potential of participatory artistic residencies, confirming their role as liminal spaces and as forms of resistance to dominant productive and distributive logics. The experience fostered the active involvement of participants, giving rise to a temporary community of practice grounded in care, solidarity, and mutual learning.

The emergence of relational and embodied forms of agency shows how the aesthetic dimension – far from being secondary – is intertwined with processes of empowerment and with the re-signification of bodies and relationships. In this sense, the impact of AiR programmes cannot be measured solely through the final artistic outcome, but through the transformation generated in the act of making together.

A further contribution concerns the methodological dimension: the integration of digital tools (chat, diaries, voice messages) with traditional qualitative methods proved particularly effective in observing and accompanying the temporal layering of processes, offering a parallel reflective space that extended and amplified the experience beyond the duration of the residency.

The main contribution of this study is therefore twofold: on the one hand, it enriches the debate on artist residencies as cultural and political spaces of transformation; on the other, it offers a methodological reflection on the combined use of digital and traditional tools in qualitative research.

¹ Ustvol'skaya, Galina, *Precision*, available at <https://ustvol'skaya.org/eng/precision.php> (accessed, 6 November 2025).

References

- Allegrini G., Paltrinieri R., *Audience engagement and cultural diversity*, in «Comunicazioni sociali», 1, 2022, pp. 121-134.
- Bartlett R., Christine M., *What is Diary Method?*, Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing, Plc, Bloomsbury UK, London 2015.
- Basov N., Muntanyola-Saura D., Méndez S., Nenko O., *Professional patios, emotional studios: Locating social ties in European art residences*, in «Poetics», 102, 2024, 101869.
- Biondi F., Donati L. (Eds.), *Incontro al futuro. I teatri delle residenze in Italia: un'inchiesta*, L'arboreto Edizioni, Mondaino 2023.
- Bishop C., *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*, Verso Books, Brooklyn, New York, 2012; trad. it. (2015) *Inferni artificiali: la politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Roma 2015.

- Börner S., Kraftl P., Giatti L. L., *More than participatory? From 'compensatory' towards 'expressive' remote practices using digital technologies*, «Qualitative Research», vol. 24, n. 3, 2024, pp. 459-485.
- Bourriaud N., *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, Dijon, 1998; trad. it. *Estetica Relazionale*, Postmediabook, Milano 2010.
- Carpentier N., *Media and participation: A site of ideological-democratic struggle*, Intellect, Bristol, 2011.
- Costa P., Lopes R. V., Dupin-Meynard F., Perestrelo M., *A Quality of Participation Assessment Toolkit: a Co-Construction Process with Stronger, Peripheries Partners*, <https://strongerperipheries.eu/activeapp/wp-content/uploads/2024/10/Stronger-Peripheries-Building-a-Southern-Coalition-in-Performing-Arts.pdf>, 2024 (accessed 6 November 2025).
- Ernstman N., Pearson K. R., Wals A. E. J., Bjurström Å. E., De Vrieze A., *Designing collective artist residencies*, in «Airea: Arts and Interdisciplinary Research», n. 3, 2021, pp. 17-34.
- European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, *Policy handbook on artists' residencies – European agenda for culture – Work plan for culture 2011-2014*, Publications Office, 2016, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/199924> (7 ottobre 2025)
- Gaupp L., Barber-Kersovan A., Kirchberg V. (Eds.), *Arts and Power: Policies in and by the Arts*, Springer International Publishing, Cham 2022.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano 2023.
- Gemini L., Giannini L., Giuliani F., *Comunità teatrali mediatizzate: Forme della partecipazione e spettatorialità nel progetto BAT-Bottega Amletica Testoriana*, in «Mediascapes journal», vol. 24, n. 2, 2024, pp. 224-244.
- Giuliani F., *Il progetto ERetici. Le strade dei teatri: nuovi "prototipi" di residenza tra processi di creazione, accompagnamento e partecipazione*, L'arboreto Edizioni, Mondaino 2024.
- Hyers L. L., *Diary methods*, Oxford University Press 2018.
- Kester G. H., *Conversation Pieces: Community and communication in modern art*, University of California Press, 2004.
- Lehmann H. S., *Il Teatro Postdrammatico*, Cue Press, Imola 2017.
- Lithgow M., Wall K., *Embedded aesthetics: Artist-in-residencies as sites of discursive struggle and social innovation*, in «Seismopolite: Journal of Art and Politics», 18, 2017.

- Mavhandu-Mudzusi A. H., Moyo I., Mthombeni A., Ndou A., Mamabolo L., Ngwenya T., Netshapapame T., *WhatsApp as a qualitative data collection method in descriptive phenomenological studies*, in «International Journal of Qualitative Methods», 21, 16094069221111124, 2022.
- Monteverdi A.M., *Residenze Digitali: lo spettacolo si fa on line*, in «Umanistica Digitale», n. 15, 2023, pp. 151-167.
- Pinto M.R., Viola S., Onesti A., Ciampa, F., *Artists residencies, challenges and opportunities for communities' empowerment and heritage regeneration*, in «Sustainability», vol. 12, n. 22, 2020, 9651.
- Reckwitz A. *Toward a theory of social practices. A development in culturalist theorizing*, in «European Journal of Social Theory», vol.5, n.2, 2002.
- Roberts K.S., Strandvad S.M., *Artist residencies as creative ecologies: Proposing a new framework for twenty-first-century cultural production*, in «The Cultural Sociology of Art and Music: New Directions and New Discoveries», Springer International Publishing, Cham 2023, pp. 43-69
- Shove E., Pantzar M., Watson M., *The Dynamics of Social Practices: Everyday Life and How It Changes*, Sage publications, London, 2012.
- Wenger E., *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*, Cambridge University Press 1998.

Sitography

<https://gloriadorliguzzo.org/dies-irae/> (accessed 6 November 2025).

<https://ustvolskaya.org/eng/precision.php> (accessed 6 November 2025).

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Francesca Giuliani, è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali (DISCUI) all'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, nell'ambito del progetto di ricerca Prin – PNRR2022 *Cultural Welfare Ecosystems for Wellbeing: mapping semantics and practices, co-designing tools and raising awareness* (PI R. Paltrinieri, Università di Bologna). Le sue principali aree di ricerca riguardano lo studio delle performing arts con particolare attenzione ai pubblici, all'audience development e alla liveness. Cura per L'arboreto Teatro Dimora la relazione con le comunità di spettatori ed è responsabile del blog SguarDimora, dove si occupa di documentare i processi creativi degli artisti e delle artiste in residenza. Ha pubblicato: *Comunità teatrali mediatizzate. Forme della partecipazione e spettatorialità nel progetto BAT-Bottega Amletica Testoriana* (con L. Gemini, L. Giannini 2024) *Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital live-*

ness during the covid-19 pandemic, (con S. Brilli, L. Gemini 2023), *The reinvention of theatre space during Covid-19. Analysis of the Italian Case* (con L. Gemini, S. Brilli, G. Boccia Artieri 2023), *Sperimentazioni teatrali nell'ambiente virtuale: le creazioni digitali di Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar* (2023).

Francesca Giuliani is a Research Fellow at the Department of Communication Studies, Humanities and International Studies (DISCUI) at the University of Urbino Carlo Bo, working within the PRIN–PNRR 2022 research project *Cultural Welfare Ecosystems for Wellbeing: mapping semantics and practices, co-designing tools and raising awareness* (PI R. Paltrinieri, University of Bologna). Her main research areas focus on performing arts, with particular attention to audiences, audience development, and liveness. She oversees audience and community engagement for L'arboreto Teatro Dimora and is the editor of the blog *SguarDimora*, where she documents the creative processes of artists in residence. She is the author of *Comunità teatrali mediatizzate. Forme della partecipazione e spettatorialità nel progetto BAT–Bottega Amletica Testoriana* (with L. Gemini and L. Giannini, 2024); *Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the Covid-19 pandemic* (with S. Brilli and L. Gemini, 2023); *The reinvention of theatre space during Covid-19. Analysis of the Italian Case* (with L. Gemini, S. Brilli and G. Boccia Artieri, 2023); and *Sperimentazioni teatrali nell'ambiente virtuale: le creazioni digitali di Giacomo Lilliù / Collettivo Ønar* (2023).

Lorenzo Giannini è Professore Associato di Processi Culturali e Comunicativi presso il Dipartimento di Scienze della comunicazione Studi umanistici e Internazionali (DISCUI) dell'Università di Urbino Carlo Bo, dove insegna Sociologia dei Consumi e Socializzazione e Processi Culturali. La sua ricerca si caratterizza per un approccio prevalentemente qualitativo, con un focus sui processi di partecipazione e inclusione sociale. È nell'Unità di ricerca di Urbino per il progetto di ricerca Prin –PNRR2022 *Cultural Welfare Ecosystems for Wellbeing: mapping semantics and practices, co-designing tools and raising awareness* (PI R. Paltrinieri, Università di Bologna). Tra le sue pubblicazioni: *"You're Just Playing the Victim": Online Grieving and the Non-use of Social Media in Italy*, in «Social Media + Society» 8, 4, 2022 (con F. Pasquali e R. Bartoletti); *Welfare culturale. Una scoping review tra semantiche emergenti e pratiche diffuse*, in «Comunicazioni sociali» X, 2025 (con G. Allegrini et al.).

Lorenzo Giannini is an Associate Professor of Sociology of Culture and Communication in the Department of Communication, Humanities and International Studies (DISCUI) at the University of Urbino Carlo Bo, where he teaches Sociology of Consumption and Socialization and Cultural Processes. His research adopts a predominantly qualitative approach, with a focus on processes of participation and social inclusion. He is part of the Urbino research unit for the PRIN–PNRR 2022 project “Cultural Welfare Ecosystems for Wellbeing: Mapping Semantics and Practices, Co-designing Tools and Raising Awareness” (PI: R. Paltrinieri, University of Bologna). His recent publications include: “You’re Just Playing the Victim”: Online Grieving and the Non-use of Social Media in Italy, *Social Media + Society*, 8(4), 2022 (with F. Pasquali and R. Bartoletti); *Cultural Welfare: A Scoping Review of Emerging Semantics and Widespread Practices*, *Comunicazioni sociali*, X, 2025 (with G. Allegrini et al.).

Double-blind peer-reviewed article

Sound as healing. Trauma of the diaspora and community-based listening in Joe Sannicandro's performance in Colle Sannita (BN)¹

Mario Tirino

Università degli Studi di Salerno

Leandro Pisano

Ricercatore indipendente

Abstract

Il nostro paper intende indagare le potenzialità delle pratiche artistiche co-progettate con le comunità delle aree rurali nello stimolare la riflessione collettiva sul trauma della diaspora. Nello specifico, adottando la metodologia della ricerca-azione e il framework teorico del welfare culturale, il paper si è focalizzato sull'analisi della residenza artistica del performer italo-americano Joe Sannicandro nel borgo rurale di Colle Sannita (Benevento). Lo studio ha consentito di far emergere come, attraverso la pedagogia dell'ascolto, l'esperienza di Joe Sannicandro ha contribuito alla riappropriazione simbolica del territorio, in qualche modo colmando metaforicamente il dolore, causato dal trauma della diaspora connesso all'emigrazione di massa e allo spopolamento delle aree rurali.

Our paper aims to investigate the potential of artistic practices co-designed with rural communities to stimulate collective reflection on the trauma of diaspora. Specifically, adopting the action research methodology and the theoretical framework of cultural welfare, the paper focused on analysing the artistic residency of Italian-American performer Joe Sannicandro in the rural village of Colle Sannita (Benevento). The study revealed how, through the pedagogy of listening, Joe Sannicandro's experience contributed to the symbolic reappropriation of the territory, metaphorically healing the pain caused by the trauma of diaspora linked to mass emigration and the depopulation of rural areas.

Parole chiave/Key Words

Trauma della diaspora; Ruralità; Sound Art; Welfare culturale.

Diaspora trauma; Rurality; Sound Art; Cultural welfare.

DOI: 10.54103/conessioni/30367

1. Introduction. Sound-based artistic projects and listening technologies

Over the past two decades, sound-based artistic projects have become a significant field of enquiry within contemporary art and cultural research, positioning sound and listening at the intersection of aesthetic practice, social process, and cultural cognition. This shift is rooted in a growing recognition that sound is not merely an expressive medium but a 'mode of knowledge production' that unfolds through embodied, relational, and collective forms of engagement (Feld, 1990; Ingold, 2011). Listening, in this view, is not a passive reception of sensory input, but an active cultural practice that shapes how environments, memories, and social worlds are perceived and constituted.

Foundational work in sound studies has emphasized this epistemological role of sound. Steven Feld's *Sound and Sentiment* (1990) showed how sonic practices articulate relationships between environment, affect, memory, and social organization, proposing listening as a situated mode of knowing rather than a subordinate perceptual channel. Tim Ingold (2011) has further elaborated on the kinaesthetic and temporal dimensions of sensory engagement, situating sound within broader ontologies of dwelling and material engagement. Together, these contributions illuminate how sound-based artistic practices can make audible forms of social life that elude visual and textual representation.

Within artistic research and sound art theory, scholars such as Salomé Voegelin (2010) have argued that listening is inherently situated and performative, producing knowledge not by stabilizing meaning but through processes of co-presence, partiality, and emergence. This has underpinned a range of experimental practices that emphasize 'listening technologies' – from field recording and wearable microphones to collective listening formats – as socio-material dispositifs that structure attention, participation, and contextual understanding.

Contemporary scholarship has also foregrounded the political dimensions of sonic practices. Anja Kanngieser's work on 'political acoustemology' highlights how sound and listening can reveal relations of power, marginality, and exclusion by interrogating who is heard, under what conditions, and with what implications (Kanngieser, 2021). Similarly, recent sound studies contributions examine how listening becomes a 'technology of engagement' in social and ecological contexts, revealing tensions between presence and absence, continuity and disruption (Voegelin, 2010; Gallagher, 2017).

These perspectives are complemented by research on participatory and community-based practices. Walter Gershon's work on sonic studies and pedagogy (Gershon, 2011) situates sound-making and listening as forms of informal learning and cultural participation, where aesthetic experience is inseparable from social interaction. Such approaches resonate with broader sociological interests in how cultural processes become embedded in everyday life and how collective meaning is negotiated through shared sensory engagement.

From a sociological point of view, sound-based artistic projects are particularly relevant in contexts marked by social and territorial marginalization, where listening can help reconfigure participation and produce situated forms of knowledge grounded in shared experience. In these settings, listening technologies act not merely as tools of documentation, but as relational infrastructures whose effectiveness depends on their embedding in everyday practices, familiarity, and shared routines (Star and Ruhleder, 1996). Their infrastructural role does not reside in technical sophistication, but in their capacity to support situated forms of engagement with memory, space, and community. In the Colle Sannita residency, listening devices and practices became infrastructural insofar as they were appropriated by participants as ordinary and accessible tools, enabling heterogeneous forms of participation without requiring sustained commitment or specialized competence.

This article situates itself within this intersection of sound-based art, listening technologies, and cultural participation, examining how a rural sound-based project can activate collective reflection on memory, diaspora, and community through practices of shared listening. The case explored here – *Ritmi rurali (suonano ancora)*, developed in Colle Sannita in 2022 – is approached not as an isolated artwork, but as a situated dispositif that enacts listening as a social practice embedded in specific territorial, historical, and relational conditions.

2. Research questions, theoretical framework and methodology

Research Questions

Our paper stems from the need to verify whether media art practices are capable of reactivating public and collective reflection on the trauma of diaspora in rural areas of Campania. We can therefore summarize the main research question as follows: what role can sound-based artistic residencies in rural areas play in reactivating collective reflection on the trauma of diaspora?

The case study chosen to answer this research question, which will be analyzed in the following paragraphs, is the sound performance by US researcher Joe Sannicandro, co-designed with the community of the small town of Colle Sannita, in the province of Benevento, from where his ancestors left about a hundred years ago to seek their fortune in America. Four criteria guided the selection: 1) the theme of diaspora, with the consequent possibility of conceiving artistic practice as a form of ‘reparation’ for the trauma of emigration; 2) the co-design of the performance with the local community, located in a marginal area of Campania; 3) the active involvement of one of the authors of the paper (Leandro Pisano) in the action research as curator; 4) the possibility of analysing social and cultural impact of the performance.

Theoretical framework

Our theoretical framework is based on the frame of “cultural welfare”, understood as a perspective that promotes networked cultural practices through forms of co-design with the communities of the territories concerned (Manzoli and Paltrinieri, 2021, Paltrinieri and Alonzo, 2023, Maino, 2023, Rigoni and Scalera, 2024, Paltrinieri, 2025, Allegrini *et al.*, 2025), also in relation to the concept of “heritage community” (Allegrini and Paltrinieri, 2024).

Cultural welfare is an innovative approach to the study and design of social and cultural initiatives and policies. This approach uses art, heritage and cultural activities as tools to promote cohesion, civic participation and social inclusion, transforming culture from a privilege for the few to a right for all, with benefits for individuals, communities and local systems. Initiatives and actions related to cultural welfare therefore aim to combat inequalities through organic collaborations between different institutions, social actors and performers, activists and other entities in the field of art and culture. This approach guided the research design on three levels: firstly, the decision to conceive the project as an experience co-designed with local communities (co-design); secondly, the choice to conceive the artistic residency as a practice of shared listening, involving multiple subjects from the local community, based on the idea that the pedagogy of listening can act as a powerful lever for community cohesion (social cohesion); thirdly, the provision of a direct and structural link with local associations and institutions, with the ambition of transforming sound performance into a tool for social well-being, to be integrated into a process of lasting innovation in territorial cultural policies (integrated approach).

Methodology

The research methodology we have chosen is action research, in particular for its reflective practices (Schon, 1983, 1987) and participatory dimension (Kemmis and McTaggart, 2005). Thanks to the contribution of pioneers such as Paulo Freire (1970), the action research methodology (Tripp, 2005) is widely practiced in the field of cultural heritage studies, as well as in the field of education. There are two main reasons behind the choice of this research methodology. Firstly, it is a qualitative and interpretative methodology: it does not aim to generalize the results statistically, but to provide relevant and concrete data for the specific context in which it is conducted. This makes this methodology particularly suitable for studying cases that are strongly linked both to the specificity of a practice (in our case, co-designed artistic residency) and to the peculiarities of a context (in this case, the community of the rural village of Colle Sannita). Secondly, action research involves a performative approach. The participants themselves are thus transformed into agents of change. According to Daniel (2010, p. 18), “performativity describes the process through which something that has been described in words is brought into existence”. The performativity of sociological research programs can be enhanced by focusing on the practices of social actors and an actor-network approach, capable of describing the uninterrupted flow of performance between human actors and non-human entities (MacKenzie, 2004). The performativity of action research acquires similar centrality in the case of projects based on artistic practices. In fact, this approach is oriented towards action and change, going beyond simple description or analysis and aiming at a change in the territorial context through various forms of “regeneration” (in our case, a culturally-based territorial regeneration). Art-based Action Research (ABAR) “is immersive, and participatory performance art acts as a trigger for dialogical artwork to evolve on site in real time, with the aim of enhancing creativity, creative expression, and interconnectedness between the participants” (Griniuk, 2021, p. 577). As we will see shortly, from a methodological point of view, this research approach also considers collective artistic performance as part of a process of actively involving individuals in local communities, with the aim of assessing the social and cultural impact of the actions promoted (Coghlan & Brydon-Miller, 2014).

The action research process is divided into specific phases: diagnosis (identification of the problem, collection and analysis of data relating to the context), action planning (design

of the intervention strategy, definition of objectives and actions to be taken, preparation of resources), implementation of the intervention (constant observation and collection of data in the field to monitor progress), evaluation and reflection (analysis of the data collected, evaluation of the actions taken, evaluation of the results in relation to the objectives), review (optimization of strategies for subsequent refinement of practices).

Action research is reflective, participatory, and contextual. Firstly, systematic reflection on one's actions and their effects is a prerequisite for improvement and potential change in the initial situation or problem. In fact, in action research, the virtuous circle between theory and practice is produced by the interconnection between "research in action" and "research for action." The first (the process) consists of data collection, analysis, and knowledge production while the specific intervention is taking place. The latter constitutes the objective of the action, i.e., the change generated through the involvement of participants, which contributes to the solution of an immediate problem and/or the transformation of a situation. This virtuous circle between theory and practice is made possible by the centrality of reflection in this research methodology.

Secondly, action research is also characterized by its participatory dimension. Researchers immerse themselves in the context (for example, in the community of reference) and collaborate with participants (stakeholders) as agents of change and co-producers of knowledge – in this specific case, through participation in artistic performance. Art is conceived as an active social practice: it is a tool for collectively addressing complex social and cultural issues – in this case, processing the trauma of diaspora caused by emigration. In other words, in our case, action research is based on art, which becomes an integral part of the research methodology. In fact, the co-design and implementation of creative processes (performances, workshops, digital storytelling, photography, and participatory filmmaking) are aimed at generating data, facilitating critical reflection, and stimulating collective learning. The artistic act is used to open up a space for curiosity and mutual learning through the direct involvement of the community.

Thirdly, action research is its rootedness in a specific context. This methodology allows attention to be focused on local situations and material and human devices that mediate the artistic experience. The specific, irrevocable, and performative moment of the artwork and

the aesthetic experience of the social actors involved are an integral part of the knowledge produced and the process of change.

3. Emigration from Campania and the trauma of the diaspora

The case study we have identified concerns action research related to the trauma of the diaspora of southern migrants. The aim of our work is to try to understand how sound-based artistic performances can develop forms of collective awareness, through performance and participation, with regard to such a socially relevant issue as the wounds left in rural areas by mass emigration. The Campania region experienced a significant wave of emigration in two phases: during the first (1870-1920), the flow was mainly directed towards North America; during the second (1946-1980), the main destinations were Northern Italy and Northern Europe. Even if we take into account all the limitations of the statistical surveys used over the years, we can reasonably estimate that at least 46 million Italians emigrated between the late 19th century and the 2000s (Marucco, 2001). For reasons of space, we will now limit ourselves to summarizing some of the fundamental characteristics of this phenomenon, which has dramatically changed the social, cultural, and economic structures of the inland areas of South Italy (Sanfilippo, 2002) and Campania, particularly. Although experiences varied greatly, emigration from Campania to the United States was driven by push and pull factors (Rosoli, 1992). Among the former, we must mention the backwardness of the agricultural economy, the failure to reform large landholdings, oppressive taxation, and industrial backwardness. The United States guaranteed stable work in a rapidly growing urban society. Among the pull factors, we must include the promotion of American prosperity by returning migrants themselves (Pretelli, 2011). It is also worth mentioning the role played by the Italian press, which often published letters and stories written by emigrants in order to promote migration, supporting the pro-emigration stance held by various political circles in the Giolitti era (and beyond) between the late 19th century and the 1910s (Gibelli and Caffarena, 2001). Very often, emigrants from inland areas were adult men of working age who left their villages and towns with the idea of earning money, saving, and returning to their places of origin with enough resources to buy a house and land. They therefore fell into the category of “birds of passage”. In these cases, emigration means a separation within the family unit: wives almost always stay at home to look after the children and farm activities.

Emigrants are farmers and laborers, who are employed as unskilled labor in the construction sector and heavy industry (Carchedi, 2004).

We can identify at least four traumatic aspects of the migration experience – leaving one’s homeland (which most emigrants from inland areas of Campania had never left before), separation from family, the transoceanic journey (lasting more than a month), and adapting to the culture and society of the destination (Elefante, 2008).

Emigrants from Campania mainly settled in cities on the northeast coast (New York, Philadelphia, Boston) and in New Jersey. In a short time, partly due to the activities of intermediaries and various groups, immigrants from Campania created chain migration networks (Mac Donald and MacDonald, 1964), which remained active for decades and fueled the phenomenon of “campanilismo”. Emigrants from Campania often live in “Little Italies”, ethnically based neighborhoods where they try to keep alive the religious, cultural, and gastronomic traditions of their countries (Harney and Scarpaci, 1981; Garroni, 2001). Although stereotypes have developed around these cultural enclaves that need to be deconstructed (De Biase, 2012), they serve a dual function: on the one hand, they protect migrants from alienation and isolation, and, on the other, they delay integration into American society (Martelli, 1998) and often force migrants from Campania to live in conditions of degradation and overcrowding (Gabaccia, 2006).

The trauma of the diaspora was addressed with various symbolic “refuges”. Constant correspondence with relatives overseas (Bianco, 2016), songs (Frasca, 2014, Martellini, 2015), films (Schrader and Winkler, 2013), and, to a lesser extent, novels (Martelli, 1984) ensured that cultural ties with the homeland were maintained. However, beyond media representations and narratives, it is interesting to note how the trauma of diaspora is linked to highly complex cultural conflicts. These involve both distorted perceptions of the wealth of emigrants, influenced in part by the stories of migrants who have returned to their communities of origin, and stereotypes about the poverty of Southern Italy’s inland areas, which persisted even after the relative economic improvement brought about by the Marshall Plan and the economic boom of the 1960s. Furthermore, these cultural conflicts specifically affect second- and third-generation Italian Americans, who navigate multiple forms of belonging (the culture of their fathers, class culture, American popular culture, etc.), resistance or submission to cultural hegemony dynamics, processes of identification and assimilation.

In rural areas of Campania, the trauma of the diaspora has been less intense in recent decades, due both to the relative weakening of ties with second- and third-generation Italian Americans in the United States and, above all, to the depopulation of rural areas in the central and southern Apennines and, more generally, throughout southern Italy. Furthermore, in these marginal places, the imagination and memory of the diaspora are fragmented, as their story is entrusted to multiple voices and agencies, often poorly coordinated and ineffective, including museums, foundations, associations, local administrations, and so on.

4. The case study: Joe Sannicandro's experience in Colle Sannita

Ecologies of the threshold: Colle Sannita between marginality and possibility

Founded in 2014 as a platform for research and artistic production based on listening to and engaging with rural communities, "Liminaria" has developed over time into a mobile and widespread laboratory, capable of connecting aesthetic practices and territorial reflection. Its perspective, defined as a form of critical rurality (Chambers, 2010), is based on the rejection of a nostalgic or residual view of inland areas and on the enhancement of their cultural, political and symbolic complexity (Ferrara and Pisano, 2022). Through micro-residencies and research-action processes, the project explores the thresholds of contemporary rurality as places of tension and possibility, where artistic practice becomes a way of living and learning. The Fortore Beneventano represents the living centre of this experiment. A border area between Campania, Molise and Puglia, it constitutes a liminal territory in a geographical and social sense, marked by economic and demographic fragility but also by forms of resistance, cooperation and community invention. Liminaria's residencies operate in this area as ecosophical practices (Guattari, 1989), based on reciprocity, proximity and situated listening: not simply artistic experiences, but processes of shared knowledge, in which the aesthetic dimension is intertwined with the politics and pedagogy of the territory.

This is the context for the 2022 residency in Colle Sannita, a small town in the Sannio area which, although not fully belonging to the Val Fortore, shares its historical trajectories and socio-economic destinies. Located on the edge of the Fortore basin, the town finds itself in a threshold condition, suspended between belonging and distance, memory and transformation. This interstitial position, close to administrative and cultural boundaries, makes it a privileged observation point for understanding the dynamics that traverse the contemporary southern Apennines: de-

population, new forms of mobility and the changing productive and soundscapes. The choice of Colle Sannita responds to a specific curatorial logic. Since its first editions, Liminaria has favoured places considered 'marginal' as laboratories for critical investigation, spaces where rurality can be observed not as an archetype or remnant, but as a dynamic, relational and political condition (Woods, 2007). In this perspective, the work of artist and researcher Joe Sannicandro, entitled *Ritmi rurali (suonano ancora)* [Rural rhythms (still playing)], takes on the value of an experiment in listening to the threshold: an aesthetic and social gesture that questions the relationship between diaspora, belonging and collective memory.

The residency stems from a deep biographical relationship. Originally from Collesano but raised between Canada and the United States, Sannicandro conceived the project as a diasporic return: a symbolic and emotional journey aimed at reconnecting his family genealogy with the sounds, stories and rhythms of his country of origin. However, his approach does not indulge in nostalgia. The 'return' becomes rather an opportunity for research, a field of observation in which listening becomes a tool for ethnographic investigation and the construction of social bonds.

Ritmi rurali (suonano ancora) is, in its final form, a collective sound composition created from an extensive campaign of environmental recordings and interviews conducted during the residency. The project was divided into several stages: listening workshops with young people and residents, soundwalks to explore the acoustic landscape of the village, informal conversations in homes, squares and public spaces, and finally the construction of a shared archive of sounds and testimonies. The result is not a simple 'sound documentary', but a polyphonic weaving of voices, noises and silences that reflects the sensory and social complexity of Colle Sannita.

Participation in the residency took the form of an heterogeneous and intergenerational constellation, involving secondary school students and young residents, members of local associations, and long-term inhabitants of the village. A core group engaged continuously in the workshops and soundwalks, while a wider circle of participants contributed in more informal and episodic ways, through conversations, the opening of domestic spaces, and the sharing of personal memories and territorial references. Participation was therefore not limited to a clearly bounded group, but extended through a porous and situated process, in which listening itself functioned as a legitimate mode of involvement.

Some participants played a key role in sustaining continuity and trust, not through formal positions but through their embeddedness in everyday community life. The Municipal Library – managed by Linetto as an accessible and lived-in space – hosted the workshops and functioned as a light infrastructure of participation, enabling gradual and non-prescriptive engagement. Alongside this node, figures such as Tonino and Giorgio took part in sound-walks and collective discussions, contributing through their steady presence and relational proximity rather than through specific expertise. Their involvement helped frame listening as a shared, non-specialist practice rooted in ordinary social relations. The participation of Giovanni, president of the local Pro Loco association, further facilitated a climate of openness and legitimacy around the project, supporting broader community involvement without transforming the initiative into an institutionalized event.

The coexistence of younger and older participants made perceptible different ways of hearing, naming, and interpreting the village's soundscape, bringing to the surface both continuities and fractures between individual memories and collective narratives. In this sense, participation did not produce a homogeneous public, but a temporary listening community in which diverse social positions and generational perspectives were articulated through shared auditory experience.

The sound material collected reflects this layered social composition. The tracks feature the founding sounds of the village — bells, farm machinery, the wind blowing through the alleys — alongside the new noises produced by the wind farms that dot the surrounding landscape. The latter element, in particular, prompts reflection on the environmental and political transformations of the contemporary Apennines. The continuous, impersonal sound of the blades overlaps with the voices and echoes of everyday life, generating a sort of acoustic short circuit that translates the tensions of energy extraction into sensory terms. Sannicandro chooses not to erase this dissonance, but to include it as an integral part of the composition, bringing out the ambiguity of the landscape: a place where the promise of 'sustainable development' coexists with the perception of a new form of colonisation of the territory.

The work concludes with a public moment of restitution in which the sound work is shared with the community. The listening projection, hosted in the municipal library, becomes a collective ritual of recognition: many spectators identify with the sounds and voices that resonate in the space, commenting, recounting and adding other memories. The subtitle "suonano ancora"

(they still play) takes on a performative value here: not only an evocation of the past, but an affirmation of the continuity and vitality of the present. Sound thus becomes a tool for reactivating memory, but also for building a temporary and affective listening community.

Listening to build: preparatory practices and project relationships

The design of the *Ritmi rurali (suonano ancora)* residency was preceded by a long period of preparation, built according to the participatory and relational methods that have always characterised Liminaria's approach. The action did not arise as an impromptu intervention or an isolated artistic experience, but as the result of a process of discussion and co-construction that involved the curator, the artist and the local community in a network of exchanges and collective micro-decisions.

The first phase of the work took place in the months leading up to the summer of 2022, through email exchanges and regular calls between the curator and Joe Sannicandro, during which the project's objectives, the timing of the residency and possible local partners were defined. Dialogue played a crucial role not only in operational planning, but also in clarifying the political and emotional meanings of the 'return' that the artist was preparing to make. From the outset, the aim was to avoid a documentary or celebratory approach to rural life, and instead to build a research project based on mutual listening and the emergence of plural narratives.

At the same time, contacts were established with the local network in Colle Sannita, in particular with the Pro Loco, the Municipal Library and a number of citizen groups involved in promoting local heritage. These interlocutors played a fundamental mediating role, facilitating meetings with residents, the availability of spaces and the circulation of information. The initial conversations made it possible to identify the key themes from which to start the investigation: the sound memory of everyday life, the sounds of emigration, the transformation of the landscape and the perception of the changes brought about by the installation of wind farms.

Starting from this participatory diagnosis, a map of possible sound paths was drawn up, identifying emblematic places to explore during the residency: the main square, the roads leading to the hills, the courtyards of the oldest houses, the industrial area and the surrounding rural areas. Each space was conceived as a relational node, where sound could become a pretext for an encounter, a conversation, a shared narrative. The methodological approach, in line with the tradition of sound ethnography (Gershon, 2011; Gallagher, 2017),

aimed to restore the atmosphere and social density of the places through the direct participation of the inhabitants.

From an operational point of view, the planning involved defining the recording tools and listening protocols. Portable microphones, digital recorders and binaural headphones were used to ensure an immersive experience that respected the acoustic conditions of the context. Particular attention was paid to linguistic and cultural mediation: although Sannicandro knew Italian, he had to deal with the dialect and forms of communication typical of the community. In this sense, the linguistic dimension became an additional threshold of listening, a space for negotiation in which translation became part of the artistic practice itself.

During the preparatory phase, reference materials and conceptual reflections related to the genealogy of rural sounds and the relationship between landscape and memory were also shared. Common readings and inspirations included texts by Tim Ingold, Steven Feld, and the most recent studies on political acoustemology (Kanngieser, 2021). However, the intent was not to transfer predefined theoretical models, but rather to construct a situated learning context in which theory could emerge from lived experience.

In this perspective, the planning of the action took the form of a collective learning process. Each step – from the selection of sound paths to the definition of workshop activities – was discussed in an atmosphere of open dialogue, in which the demands of the community and artistic needs were continuously renegotiated. The Pro Loco and the Library acted as platforms connecting the various parties involved, hosting preparatory meetings and encouraging the involvement of young people, students and the elderly. In this sense, from its inception, the residency took the form of a relational practice based on listening as a method, not just as a subject of research.

The preparatory work also made it possible to identify some critical issues to be addressed during the operational phase: the difficulty of acoustically representing the changing landscape without falling into rhetoric about loss; the need to involve different generations, avoiding the action being focused only on a limited audience of enthusiasts; and finally, the ethical management of the recordings, ensuring the consent and awareness of the participants. These aspects, discussed in the preliminary stages, helped to define the ethnographic and political framework within which the project would be developed.

Ultimately, the planning of *Ritmi rurali (suonano ancora)* can be seen as an exemplary case of low-intensity participatory design: a model of intervention that prioritises dialogue, slowness and the building of trust over the spectacularisation of art. The action was conceived as a process of gradual activation, in which listening precedes representation and in which the territory becomes a co-author of the research. From this perspective, the preparation was not only a preliminary phase, but the first moment of building the listening community that would give life to the work.

Listening bodies: field practices and collective construction of the work

The implementation phase of the *Ritmi rurali (suonano ancora)* project took place in Colle Sannita in the summer of 2022 and represented the culmination of the long process of preparation and relationship building that had begun in the previous months. Joe Sannicandro's arrival in the village was not perceived as an external or exogenous event, but as the return of a member of the community: a gesture of identity re-crossing which, precisely in its affective dimension, made it possible to activate an authentic participatory process.

The residency consisted of a week of intensive activities, including listening workshops, sound walks, interviews and informal discussions. The Municipal Library was chosen as the operational space and reference point for the entire duration of the project, serving as a workshop and daily meeting place for the artist, the inhabitants and the young people involved.

Workshops and the pedagogy of listening

The first part consisted of a series of introductory meetings on listening and sound recording, aimed at students, young people and members of local associations. Through acoustic perception exercises, moments of shared silence and collective discussions, Sannicandro guided the participants in a progressive familiarisation with the soundscape of the town. These workshops had a dual pedagogical function: on the one hand, they introduced technical tools (use of microphones, management of digital recorders, construction of acoustic maps); on the other, they promoted a pedagogy of listening understood as a social and political practice (Voegelin, 2014), a way to rediscover one's presence in space and the relational dimension of sound.

During the activities, listening was conceived not as a simple collection of data, but as a performative and reflective act. Participants, invited to walk slowly through the streets of the village or to stop at significant points, noted and commented on the sounds they perceived: the tolling of bells, voices echoing through the alleys, the sound of the wind on wind turbines in the distance. This act of collective listening allowed for the construction of a shared and plural perception of the territory, overcoming the distinction between observer and observed.

Soundwalk and mapping of the acoustic landscape

The second phase involved collective soundwalks along routes chosen with the participants, crossing public spaces and marginal areas of the village. The stops included the main square, the alleys of the historic centre, the rural area towards the border with Val Fortore and, in particular, the hamlet of Decorata, an area of great historical and environmental value.

Decorata, an agricultural colony managed directly by the settlers according to a model of collective ownership unique in Italy, covers over eighty hectares of woods and pastures. At the centre of its territory is an artificial lake, surrounded by a lush ecosystem of fauna and spontaneous vegetation. This space, a rare example of rural self-management, represents a concrete form of sustainable relationship with the territory, where work, community and environment have been intertwined for generations.

The listening experience at Decorata was a decisive moment in the residency. Walking along the paths leading to the lake, the participants perceived the stratification of natural and anthropogenic sounds: the rustling of trees, the calling of birds, the murmur of water, the constant hum of wind turbines in the background. This acoustic contrast — between organicity and mechanisation, quiet and interference — became a key to interpreting the entire project. As is often the case in contemporary rural contexts, sound revealed the coexistence of different temporalities: the archaic one of farm work and the hypermodern one of energy extraction. During the day spent at Decorata, Sannicandro recorded sound samples at different points around the lake, inviting participants to experiment with forms of immersive listening. Some lay down on the grass to feel the vibrations of the ground, others immersed microphones in the water to capture underwater sounds. Listening thus became a bodily and situated experience, in which the environment itself seemed to respond.

Subsequent reflections, shared during the return to the village, highlighted how the soundscape of Decorata represented, for many inhabitants, a symbol of belonging, but also an 'other' place, where nature and family memory merge in a fragile and changing balance.

Collection and construction of sound material

In parallel with the collective activities, Sannicandro conducted a broader environmental recording campaign, focusing on three types of sound:

1. Ritual and temporal sounds, such as bells and public announcements, which mark daily life;
2. Domestic and community sounds, voices, footsteps, conversations, mechanical noises from trades still present in the village;
3. Infrastructural and technological sounds, in particular the hum of wind turbines and background electrical noises, perceived as a 'new presence' in the landscape.

This acoustic stratification was organised as a listening archive, the basis for the subsequent construction of the work *Ritmi rurali (suonano ancora)*. The final composition, lasting about 15 minutes, is structured around a temporal sequence inspired by the interval between the tolling of bells: each sound segment represents a rhythm, a collective breath, a micro-history of the village.

A central aspect of the implementation was the direct involvement of the community, which took on the role of co-author of the process. The interest of the inhabitants, initially linked to curiosity about the presence of a 'returning' artist, gradually transformed into active participation: some offered their spaces for recordings, others collaborated on walks or lent personal stories.

This type of participation was not imposed from outside but developed organically, according to a logic of reciprocity that characterises Liminaria's practices. Art was transformed into a social device, capable of producing moments of proximity, comparison and collective recognition. The residency thus became a shared experience of learning and reflection, a temporary laboratory in which sound acted as a medium for relationships and a space for healing.

Listening together: public restitution and collective resonances

The final phase of Joe Sannicandro's residency in Colle Sannita took place in the late afternoon of a Sunday in June, in the town's Villa Comunale: a symbolic place of socialising and meeting, located in the heart of the town and overlooking the Fortore landscape. The

event, conceived as a moment of public restitution, took the form of an open dialogue between the artist, the curator and representatives from the academic world and local associations. Rather than a presentation of the work, it was an opportunity for discussion and mutual listening, in which the artistic experience was interpreted as a device capable of connecting different languages, generations and knowledge.

The initial debate touched on themes central to Liminaria's journey: the role of art in territorial regeneration processes, the possibility of building communities through sound practice, and the importance of a situated approach based on reciprocity. In this perspective, *Ritmi rurali (suonano ancora)* was recognised as a gesture of symbolic restitution, in which sound becomes an instrument of reconnection between the memories of the diaspora and the present of a territory in transformation.

The second part of the evening was dedicated to collective listening to the work, broadcast in the open space of the municipal park. The choice to avoid any form of visual or frontal mediation allowed the listening experience to become immersive and choral, in which the acoustic landscape recorded during the residency intertwined with the live sounds of the place: the wind in the trees, the voices of those present, footsteps on the pavement, the sound of a car in the distance.

This overlapping of temporal and perceptual planes created a circular resonance effect: the sounds collected in the previous days — bells, the noises of work in the fields, conversations captured in the streets, wind turbines turning slowly on the hills — returned to the same space where they had originated, but transfigured by the artistic composition. The result was not a simple documentary rendering, but rather an act of collective recognition, in which the village listened to itself again through its own voice.

In the attentive silence that followed the listening, a new form of communication was created, made up of gestures, glances and brief words exchanged in low voices. The work seemed to function as a relational archive, capable of reactivating latent memories and generating a new awareness of the place. Many of those present recognised fragments of personal experiences — the tolling of a familiar bell, the rhythm of a farming tool, the rustling of the wind — but in a way that transcended nostalgia: not as a return to the past, but as a sonic reappropriation of the present.

This dynamic of mutual recognition showed how listening can take on a social function, acting as a form of community care. Not therapeutic care, but a practice that produces presence, recomposes fragments and allows us to collectively inhabit our own memory. The sound experience of *Ritmi rurali* thus functioned as a space for suspension and reflection, in which the boundaries between artist and audience, between production and reception, between work and context were temporarily dissolved.

The title chosen for the work — *Ritmi rurali (suonano ancora)* — encapsulates the interpretative key to the entire project. The subtitle ‘suonano ancora’ alludes to an underground continuity, a persistence that transcends time and restores vitality to a territory marked by departure and depopulation.

The sound of bells, a central element of the composition, becomes a metaphor for this resilience: a collective beat that marks the hours of the village, but also its history, its losses, its survivals. By bringing them to the fore, Sannicandro has made audible what everyday life tends to silence, transforming an ordinary gesture — listening to a familiar sound — into an act that is both political and poetic.

From this perspective, the work does not merely document a reality, but reactivates it: it shows how rural areas are not marginal spaces, but places where forms of acoustic resistance, shared memory and invention of the future are experienced.

The evening concluded with a collective conversation, in which the artist and curator invited the audience to share their impressions, observations and proposals. The voices that emerged outlined a participatory reflection: on the one hand, an awareness of the educational and community value of the experience; on the other, a perception of the need to continue along this path, to transform this restitution into a starting point for new actions.

Several strengths were recognised, such as the project’s ability to activate intergenerational links and to make part of the local intangible heritage visible (and audible). At the same time, concrete critical issues emerged — the brevity of the residency, the difficulty of translating listening into ongoing practices, the need for greater structural involvement of institutions. However, rather than a conclusion, this phase represented the opening of a dialogue: the idea that sound practice, once shared, can continue to produce effects, generating new connections between art, education and citizenship.

Overall, the listening experience in the Villa Comunale took the form of situated pedagogy, in which the aesthetic and political dimensions of art came together in the public space. The place itself played a decisive role: not a neutral container, but a porous environment, traversed by the sounds of the evening and the presence of bodies, in which the community was able to perceive itself as a collective subject.

On that evening, Colle Sannita was not simply the setting for an event, but the protagonist of an experience of mutual recognition. The sound, filtered by shared listening, brought out what distance and time had attenuated: the possibility of thinking of ourselves together again, of imagining, through resonance, new ways of inhabiting our territory.

5. Conclusions

The rural areas of Campania, and the Sannio region in particular, have long been shaped by migration processes that have profoundly affected social structures, family relations, and intergenerational memory. Within this context, Joe Sannicandro's artistic residency in Colle Sannita should not be read merely as a successful cultural intervention, but as a research situation that allows us to observe how sound-based artistic practices can activate collective reflection on the long-term effects of diaspora. Rather than framing migration as a closed historical episode, *Ritmi rurali (suonano ancora)* engages with its enduring social and affective traces, situating listening as a medium through which absence, loss, and continuity are collectively negotiated.

From a research perspective, the case makes it possible to qualify more precisely what "reactivation" means in the context of sound-based artistic residencies. The effectiveness of the project does not lie in the production of a stable or shared narrative about the community, nor in the symbolic resolution of the trauma of migration. Instead, its relevance emerges from the creation of a temporary space of shared attention, in which participants are invited to re-encounter familiar sounds as socially meaningful and open to reinterpretation. This process reveals that the impact of sound-based practices is not uniform, but differentiated according to generational position, personal biography, and degrees of involvement in local networks.

The reception of the project further supports this interpretation. Responses to the work, observed during collective listening moments and through video interviews conducted with young participants and local community representatives, did not take the form of ex-

plicit evaluation or aesthetic judgement. Rather, they were expressed through acts of recognition, recollection, and comparison, often linking individual experiences to broader reflections on place, migration, and change. These responses highlight how listening can activate reflective processes that are not necessarily verbalized in the moment of participation, but unfold over time through subsequent conversations and mediated forms of expression. In this sense, reception appears as a distributed and layered process, extending beyond the temporal boundaries of the event itself.

These findings allow for a more articulated conceptualization of *community-based listening*. In the case of Colle Sannita, listening did not function as a technique aimed at maximizing participation or inclusion in a normative sense. Instead, it operated as a shared social action capable of holding together heterogeneous positions—generational, biographical, and relational—without resolving them into a single interpretive framework. Participation was not defined by intensity, continuity, or co-production outcomes, but by the possibility of entering, inhabiting, and leaving a common auditory field. This challenges conventional models of cultural participation based on visibility, expressiveness, or sustained engagement, and foregrounds attention, proximity, and recognition as key dimensions.

From this perspective, *Ritmi rurali (suonano ancora)* contributes to a broader sociological understanding of the relationship between art, sound, and community. The project shows how listening technologies can function as relational infrastructures that temporarily reconfigure the public sphere, enabling forms of cultural participation grounded in shared sensory experience rather than discursive consensus. Importantly, the practice of listening does not “heal” the trauma of migration in a therapeutic sense, nor does it resolve the structural conditions of marginality affecting inland areas. Its contribution lies instead in making these conditions perceptible and discussable, transforming the soundscape into a site of collective awareness.

Rather than producing a symbolic closure or a form of reconciliation with the past, the shared sound practice activated through the residency operates as an open-ended space of collective self-awareness. Listening does not function as a reparative device, nor as a means of resolving historical fractures, but as a practice that renders such fractures perceptible and available for reflection. In this sense, the sonic dimension of the project does not offer symbolic compensation, but frames conditions of absence, loss, and transformation as shared objects of attention.

This framing function is central to understanding the project's relevance from a sociological perspective. The shared listening experience does not aim at consensus or at the construction of a unified narrative of place. Instead, it enables forms of participation based on critical attentiveness, where heterogeneous positions – generational, biographical, and relational – can coexist without being reduced to a single interpretive framework. Participation, here, is not measured in terms of intensity or continuity, but in the possibility of temporarily inhabiting a common experiential space.

Read through the lens of cultural welfare, *Ritmi rurali (suonano ancora)* does not operate as an instrument of social repair or inclusion in a normative sense. Rather, it contributes to the activation of reflexive capacities within the community, fostering forms of cultural participation grounded in awareness, recognition, and shared presence. The value of the project lies in its ability to support processes of cultural citizenship understood not as adherence to predefined models, but as the situated practice of engaging with collective imaginaries, memories, and futures.

From this perspective, sound-based artistic practices emerge as low-intensity but meaningful infrastructures of participation, capable of sustaining critical engagement without prescribing outcomes. The contribution of *Ritmi rurali* thus resides not in offering solutions to structural conditions of marginality, but in enabling a space where such conditions can be perceived, discussed, and negotiated collectively over time.

Ultimately, the case of Colle Sannita suggests that sound-based artistic residencies are particularly productive when understood not as instruments of representation or regeneration per se, but as processes that activate reflective capacities within communities. By mobilizing listening as a relational and cognitive gesture, such practices allow cultural participation to be rethought beyond attendance or consumption, emphasizing uneven engagement, situated experience, and the social production of meaning. In this sense, *Ritmi rurali (suonano ancora)* does not propose a transferable model, but offers a situated analytical contribution to ongoing debates on community-based listening, cultural participation, and the role of sound in mediating relationships between memory, place, and social change in rural contexts.

Although these dynamics are inevitably fraught with potential symbolic conflicts, they can ultimately take the form of community empowerment and the production of collective cultural capital, which is susceptible to further forms of development, dissemination and ex-

change in the future. In this perspective, we understand ‘collective cultural capital’ to be a form of common good that sound-based artistic practices are able to construct through full sensory involvement in the design, creation and, ultimately, restitution of the shared sound experience. Therefore, collective cultural capital is the product of cultural welfare projects. In such projects, through participation in artistic practices, the shared elaboration of social issues relevant to the community – in this specific case, the symbolic legacy of mass migration in rural areas – generates not so much an increase in the cultural capital possessed by individual members of a community, but rather a form of co-constructed knowledge. Furthermore, collective cultural capital can be both the cause and effect of practices of exchange and accumulation of social capital²: on the one hand, participation in such projects is reinforced by the social capital already possessed and exchanged by members of the community (in this case, collective cultural capital benefits from the social capital available to those involved); on the other hand, cultural welfare projects, through the experiences of production and distribution of collective cultural capital, can establish, strengthen, rediscover and reactivate social capital in the communities involved.

¹ The two authors drafted the text together. Leandro Pisano wrote paragraphs 1 and 4, Mario Tirino wrote paragraphs 2 and 3. Paragraph 5 was written jointly.

References

- Allegrini G., Gemini L., Giannini L., Giuliani F., Meschini E.R., *Welfare culturale Una scoping review tra semantiche emergenti e pratiche diffuse*, in «Comunicazioni Sociali», X, 2025, pp. 1-17.
- Bianco F., *Dalla periferia al centro: un secolo di storie di irpini emigrati in Nord America (1911–2010)*, in «Études Romanes de Brno», 37, 2016, pp. 133-143.
- Chambers I., *Postcolonial Interruptions, Unauthorised Modernities*, Rowman & Littlefield, London 2017.
- Coghlan D., Brydon-Miller M. (Eds.), *The SAGE Encyclopedia of Action Research. (Vols. 1-2)*, Sage, Los Angeles-London-New Dehli-Singapore-Washington, 2014, <https://doi.org/10.4135/9781446294406>.

Daniel J.-F., *Action Research and Performativity: How Sociology Shaped a Farmers' Movement in The Netherlands*, in «Sociologia Ruralis», vol. 51, n. 1, 2010, pp. 17-34.

De Biase M., *Infami senza lode. Etnografia dei migranti italiani a Toronto e dei "rimasti" in Italia*, ombre corte, Verona 2012.

Elefante A., *Modelli regionali di emigrazione*, in «Archivio Storico dell'Emigrazione Italiana», https://www.asei.eu/it/2008/09/modelli-regionali-di-emigrazione/#_ftn9 (last accessed 08.12.2025).

Feld S., *Sound and Sentiment: Birds, Weeping, Poetics, and Song in Kaluli Expression* (2a ed.), University of Pennsylvania Press, Philadelphia 1990.

Frasca S., *Italian Birds of Passage The Diaspora of Neapolitan Musicians in New York*, Palgrave Macmillan, New York 2014.

Freire P., *Pedagogy of the Oppressed*, Seabury, New York 1970.

Gabaccia D.R., *Global Geography of 'Little Italies': Italian Neighbourhoods in Comparative Perspective*, in «Modern Italy», vol. 11, n. 1, 2006, pp. 9-24.

Gallagher M., *Sound as affect: Difference, power and spatiality*, in «Social & Cultural Geography», vol. 18, n. 8, 2017, pp. 1080-1100.

Garroni M.S., *Little Italies*, in Bevilacqua P., De Clementi A., Franzina E. (a cura di), *Storia dell'emigrazione italiana (Vol. I, Partenze)*, Donzelli, Roma 2001, pp. 207-233.

Gershon W.S., *Sound Curriculum: Sonic Studies in Educational Theory, Method, & Practice*, Routledge, New York-London 2011.

Gibelli A., Caffarena S., *Le lettere degli emigranti*, in Bevilacqua P., De Clementi A., Franzina E. (a cura di), *Storia dell'emigrazione italiana (Vol. I, Partenze)*, Donzelli, Roma 2001, pp. 563-574.

Griniuk M., *Art-Based Action Research on Enhancing Children's Creativity Through Affect within Participatory Performance Art and Performance Pedagogy*, in «Creativity Studies», 14(2), 2021, pp. 577-592.

Guattari F., *Les trois écologies*, Galilée, Paris 1989.

Harney R.F., Scarpaci V.J., *Little Italies in North America*, The Multicultural Society of Ontario, Toronto 1981.

Ingold T., *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*, Routledge, London-New York 2011.

- Kanngieser A., *Experimental Politics and the Making of Worlds*, Bloomsbury, London-New York 2021.
- Kemmis S., McTaggart R., *Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere*, in Denzin N.K., Lincoln Y.S. (eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research (3rd ed.)*, Sage, Thousand Oaks 2005, pp. 559-603.
- MacDonald J.S., MacDonald L.D., *Chain Migration, Ethnic Neighborhood Formation, and Social Networks*, in «The Milbank Memorial Fund Quarterly», vol. 42, n.1, 1964, pp. 82-97.
- Martelli S., *Un romanzo sull'emigrazione: «Emigranti» di Francesco Perri*, in «Civiltà Italiana», IX-X, 1-3, 1984-1985, pp. 40-64.
- Martelli S. (a cura di), *Il sogno italo-americano. Realtà e immaginario dell'emigrazione negli Stati Uniti*, CUEN, Napoli 1998.
- Martellini A. (2015), *Da una terra che ci odia a un'altra che non ci vuole. Le migrazioni nella canzone d'autore*, in «Forum Italicum», vol. 49, n. 2, 2015, pp. 581-595.
- Marucco D., *Le statistiche dell'emigrazione italiana*, in Bevilacqua P., De Clementi A., Franzina E. (a cura di), *Storia dell'emigrazione italiana (Vol. I, Partenze)*, Donzelli, Roma 2001, pp. 61-76.
- Pisano L., Ferrara B. (eds.), *Risonanze e Coesistenze. Suono territori e margini*, Luca Sossella, Roma 2022.
- Pretelli M., *L'emigrazione italiana negli Stati Uniti*, Bologna, Il Mulino 2011.
- Rosoli G., *Un quadro globale della diaspora italiana nelle Americhe*, in «Altreitalie», 8, 1992, pp. 8-24.
- Sanfilippo M., *Problemi di storiografia dell'emigrazione italiana*, Sette Città, Viterbo 2002.
- Schön D.A., *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, New York 1983.
- Schön D.A., *Educating the Reflective Practitioner*, Jossey Bass, San Francisco, 1987.
- Schrader S., Winkler D. (Eds.), *The Cinemas of Italian Migration: European and Transatlantic Narratives*, Cambridge Scholars, Newcastle upon Tyne 2013.
- Star S.L., Ruhleder K., *Steps Toward an Ecology of Infrastructure. Design and Access for Large Information Spaces*, in «Information Systems Research», vol. 7, n. 1, 1996, pp. 111-134.
- Tripp D., *Action research: A methodological introduction*, in «Educação e Pesquisa», vol. 31, n. 3, pp. 443-466.

Voegelin S., *Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art*, Continuum, London-New York 2010.

Woods M., *Engaging the Global Countryside: Globalization, Hybridity and the Reconstitution of Rural Place*, in «Progress in Human Geography», vol. 31, n. 4, 2007, pp. 485-507.

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Mario Tirino è Professore Associato di Sociologia dei Processi Culturali presso l'Università di Salerno, dove è Responsabile Scientifico del Digital Cultures and Sports Research Laboratory (DiCuS Lab). I suoi interessi di ricerca comprendono la sociologia delle culture digitali, la sociologia della comunicazione e dei media sportivi e la mediologia della letteratura e del fumetto. Tra i suoi più importanti lavori *La mediatizzazione dello sport* (FrancoAngeli, 2025) e *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale* (Meltemi, 2020). È Responsabile dell'Unità di Salerno del PRIN 2022 PNRR "Celebr-età" (2023-2026). È stato Visiting Professor all'Universitat Pompeu Fabra di Barcelona. È membro del Consiglio Scientifico della Sezione Processi e Istituzioni Culturali dell'Associazione Italiana Sociologia (PIC-AIS) (2023-2026). Dirige la collana "Binge Watchers. Media, sociologia e storia della serialità" (con M. Teti). Ha vinto due volte il Premio CONI – Sezione Tecnica, per i volumi *Sport e scienze sociali* (con L. Bifulco, 2019) e *Sport e comunicazione nell'era digitale* (con L. Bifulco, A. Formisano e G. Panico, 2023).

Mario Tirino is Associate Professor of Sociology of Cultural Processes at the University of Salerno, where he is Scientific Director of the Digital Cultures and Sports Research Laboratory (DiCuS Lab). His research interests include the sociology of digital cultures, the sociology of communication and sports media, and the mediology of literature and comics. Among his most important works are *La mediatizzazione dello sport* [The Mediatization of Sport] (FrancoAngeli, 2025) and *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale* [Postspectatorship: The Cinema Experience in the Digital Age] (Meltemi, 2020). He is Head of the Salerno Unit of PRIN 2022 PNRR "Celebr-età" [Celebr-age] (2023-2026). He has been a visiting professor at the Universitat Pompeu Fabra in Barcelona. He is a member of the Scientific Council of the Cultural Processes and Institutions Section of the Italian Sociological Association (PIC-AIS) (2023-2026). He is the editor of the scientific series "Binge Watchers. Media, Sociology, and History of Seriality" (with M. Teti). He has twice won the CONI Award – Technical Section, for the volumes *Sport e scienze sociali* [Sport and Social Sciences] (with L. Bifulco, 2019) and *Sport e comunicazione nell'era digitale* [Sport and Communication in the Digital Age] (with L. Bifulco, A. Formisano, and G. Panico, 2023).

Leandro Pisano è docente, curatore e ricercatore indipendente attivo nell'ambito delle intersezioni tra arte, suono e tecnoculture. La sua area di ricerca si colloca all'interno della sociologia dei processi culturali e dei sound studies, con un focus specifico sull'ecologia politica dei territori rurali, marginali e post-periferici, analizzati attraverso pratiche sonore e dispositivi di ascolto situati. È fondatore e direttore artistico di *Interferenze* (dal 2003), festival internazionale di new arts, e di *Liminaria* (dal 2014), progetto di ricerca-azione sviluppato attraverso residenze artistiche e pratiche di ascolto nelle aree dell'Appennino meridionale. Ha curato mostre e progetti di arte sonora in contesti istituzionali e indipendenti a livello internazionale, tra cui Australia, Giappone e America Latina, e ha tenuto conferenze e workshop in ambito accademico e di ricerca. È autore del volume

Nuove geografie del suono. Spazi e territori nell'epoca postdigitale (Meltemi, 2017) e di numerosi saggi su sound art, ecologia del suono e pratiche artistiche situate. Ha conseguito un PhD in Studi Culturali e Postcoloniali presso l'Università di Napoli "L'Orientale". Attualmente è membro affiliato del Sound Art and Auditory Culture (SAAC) del RMIT – Royal Melbourne Institute of Technology e membro esterno del gruppo di ricerca Paesaggi Sonori della SUPSI – Università della Svizzera italiana.

Leandro Pisano is a lecturer, curator and independent researcher who works at the intersection of art, sound and technocultures. His research focuses on the sociology of cultural processes and sound studies, specifically the political ecology of rural, marginal and post-peripheral territories analysed through sound practices and situated listening devices. He founded *Interferenze*, an international festival of new arts, in 2003 and *Liminaria*, a research-action project developed through artistic residencies and listening practices in the southern Apennines, in 2014. He has curated exhibitions and sound art projects in institutional and independent contexts around the world, including Australia, Japan and Latin America. He has also delivered lectures and workshops in academic and research settings. He is the author of the book *Nuove geografie del suono. Spazi e Territori Nell'Epoca Postdigitale* (Meltemi, 2017), as well as numerous essays on sound art, sound ecology, and situated artistic practices. He holds a PhD in Cultural and Postcolonial Studies from the University of Naples 'L'Orientale'. He is currently an affiliate member of Sound Art and Auditory Culture (SAAC) at RMIT (Royal Melbourne Institute of Technology) and an external member of the Soundscapes research group at SUPSI (University of Italian Switzerland).

Double-blind peer-reviewed article

Elementi (fotografici) intorno al senso del luogo. Comunicazione, visibilità, patrimoni e bellezza dell'Università Italiana¹

Giovanni Fiorentino
Università della Tuscia

Abstract

Il saggio esplora il ruolo del patrimonio universitario come dispositivo comunicativo capace di generare valore simbolico, attivare processi di rappresentazione e aprire nuovi spazi di riflessione pubblica. L'università, tradizionalmente narrata attraverso stereotipi mediatici o immagini istituzionali convenzionali, può diventare invece un laboratorio di comunicazione patrimoniale critica, nel quale la fotografia svolge una funzione non solo documentale e narrativa, ma anche performativa e trasformativa. Attraverso riferimenti teorici ampi e interdisciplinari, e mediante il confronto con esperienze visive come il *Viaggio in Italia* di Ghirri o le campagne pubblicitarie di Toscani, il contributo mostra come gli spazi accademici possano essere riletti come luoghi di tensione estetica, pluralismo semantico e "dissenso visivo". L'immagine diventa così detonatore di senso e strumento di mediazione civica, capace di generare dialogo, riattivare l'immaginario collettivo e riconfigurare il sapere come bene comune.

The essay investigates the role of university heritage as a communicative device capable of generating symbolic value, shaping representational processes, and opening new spaces for public reflection. Traditionally portrayed through media stereotypes or conventional institutional imagery, the university can instead become a laboratory of critical heritage communication, in which photography performs not only documentary and narrative functions but also aesthetic, performative, and transformative ones. Through broad, interdisciplinary theoretical references and by engaging with visual experiences such as Ghirri's *Viaggio in Italia* and Toscani's campaigns, the essay argues that academic spaces can be reinterpreted as sites of aesthetic tension, semantic pluralism, and "visual dissent." In this framework, the image acts as a detonator of meaning and a tool of civic mediation, capable of fostering dialogue, reactivating collective imagination, and reframing knowledge as a common good,

Parole chiave/Key Words

Immagine; comunicazione pubblica; università; patrimonio; fotografia; identità visiva; Terza Missione; capitale simbolico.

Image; Public communication; University; Cultural heritage; Photography; Visual identity; Third Mission; Symbolic capital.

DOI: 10.54103/connessioni/30153

1. Introduzione

Negli ultimi decenni, il sistema universitario italiano ha attraversato una fase di trasformazione profonda, segnata da processi di internazionalizzazione, digitalizzazione e apertura al territorio. All'interno di questo scenario, la comunicazione istituzionale universitaria non può essere intesa come mera trasmissione informativa o attività promozionale, ma come una forma di mediazione culturale che costruisce senso pubblico, legittimazione e identità collettiva.

Parallelamente, la comunicazione pubblica italiana — disciplinata e legittimata a partire dalla Legge n. 150 del 2000 — ha assunto un ruolo crescente nelle politiche di trasparenza, partecipazione e accountability (Arena, 1995; Faccioli, 2016; Rolando, 2014), portando a riconoscere la comunicazione come funzione strategica della governance pubblica e non più come apparato tecnico o accessorio (Ducci, 2017; Canel, Luoma-aho, 2019).

In questo quadro, le università potrebbero rappresentare un campo emblematico per analizzare l'evoluzione della comunicazione pubblica: esse sono infatti istituzioni di conoscenza e, contemporaneamente, soggetti pubblici. Tale duplice natura genera un'interessante tensione fra dimensione amministrativa e dimensione simbolica, fra esigenze di trasparenza e costruzione di reputazione, fra obblighi normativi e pratiche narrative.

Il presente contributo si propone di indagare come le università italiane possano utilizzare il proprio patrimonio storico, architettonico e visivo come leva di comunicazione identitaria e pubblica, favorendo un dialogo nuovo tra estetica, memoria e funzione sociale.

L'obiettivo generale è elaborare un modello interpretativo di "comunicazione patrimoniale universitaria", intesa come pratica discorsiva che traduce in linguaggio estetico e relazionale i valori dell'istituzione accademica, contribuendo al rafforzamento del capitale simbolico e civico dell'università come bene comune.

2. Tra comunicazione pubblica e identità universitaria. Per una comunicazione patrimoniale degli Atenei italiani

La comunicazione pubblica istituzionale in Italia ha conosciuto un'evoluzione significativa a partire dagli anni Novanta, momento in cui la riflessione scientifica e politica ne ha sancito l'autonomia epistemologica e professionale (Arena, 1995; Ducci, 2017; Faccioli, 2016; Rolando, 2014). L'approvazione della Legge n. 150/2000 ha rappresentato un punto di

svolta, definendo formalmente ruoli e competenze (portavoce, URP, addetti stampa) e riconoscendo la comunicazione come funzione di interesse generale. La legge ha introdotto i principi di trasparenza, accesso e partecipazione, anticipando modelli dialogici e relazionali che la letteratura successiva avrebbe concettualizzato come “comunicazione simmetrica” (Grunig, 2009). A partire dagli anni 2000, l’irruzione dei media digitali ha trasformato radicalmente il panorama informativo, imponendo alla Pubblica Amministrazione di riconfigurarsi come nodo comunicativo di un ecosistema mediale ibrido (Van Dijck, et al., 2018; Jenkins et al., 2018). Ne è derivato un nuovo paradigma: la comunicazione pubblica non è più solo un’attività di diffusione, ma un processo strategico di costruzione di fiducia (Lovari et al., 2020). La pandemia di Covid-19 ha reso ancora più evidente il ruolo della comunicazione istituzionale nella gestione delle crisi e nella tenuta della sfera pubblica digitale. Da qui la crescente attenzione verso una comunicazione pubblica pluridirezionale e multilivello, in grado di connettere amministrazioni, cittadini e media (Ducci, Lovari, 2022; 2024).

All’interno di questo scenario, le università italiane si trovano a operare su un doppio registro. Da un lato, in quanto enti pubblici, devono rispondere a criteri di accountability, trasparenza e partecipazione. Dall’altro, in quanto istituzioni della conoscenza, competono nel mercato globale dell’istruzione superiore, dove la visibilità e la reputazione diventano fattori chiave (Grandi, 2007; Canel, Luoma-aho, 2019). Questa duplicità genera un’esigenza di comunicazione strategica integrata, capace di conciliare la funzione di servizio pubblico con quella di rappresentanza simbolica.

Se la cultura del servizio e la partecipazione civica devono costituire la base di ogni comunicazione universitaria, i processi di innovazione connessi al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e ai principi di open government richiedono un nuovo equilibrio tra governance digitale, trasparenza e narrazione identitaria (OECD, 2021). In questo contesto, il patrimonio storico, architettonico e artistico degli atenei può diventare un linguaggio identitario e relazionale (Capaldi et al., 2012; Romani et al., 2020; Sacco et al., 2018). I luoghi dell’Università italiana, nella loro grande eterogeneità e ricchezza — dalla sede storica di Bologna ai campus moderni di Milano e Torino — non rappresentano solo spazi funzionali, ma dispositivi estetici e comunicativi, capaci di tradurre visivamente la missione pubblica dell’università.

Nel panorama europeo e internazionale, il sistema universitario italiano si distingue per la densità e la stratificazione storico-artistica delle sue sedi. Gli atenei nazionali, da Bolo-

gna a Venezia, da Torino a Roma e Milano, fino a Napoli e Palermo, costituiscono un mosaico architettonico e simbolico che riflette la storia stessa dell'istruzione superiore e del rapporto fra sapere e spazio pubblico. Seguendo la prospettiva di Giddens (1990), le istituzioni moderne non si esprimono solo attraverso i propri apparati funzionali, ma anche mediante la dimensione simbolica che conferisce loro legittimazione e continuità. In questa prospettiva, l'università italiana può essere interpretata come un dispositivo estetico-sociale, in cui l'architettura e l'immagine non sono meri contenitori del sapere, ma strumenti di narrazione e di rappresentazione pubblica (Calabrese, Ragone, 2016). L'università — soprattutto in Italia, dove la storia materiale degli edifici si intreccia con quella civile e culturale del Paese — diviene quindi medium straordinariamente complesso (McLuhan, 1964): è la testimonianza sul territorio di un linguaggio che traduce visivamente i valori di apertura, conoscenza e servizio pubblico (Lovari, Ducci, 2022, 2024). In una tale dimensione, la comunicazione istituzionale non può limitarsi alla diffusione di informazioni o alla promozione dell'offerta formativa, ma potrebbe farsi racconto estetico dell'identità dell'ateneo, unendo memoria e innovazione in un discorso visivo coerente (Capaldi et al., 2012).

Il concetto di patrimonio comunicante – *communicating heritage* – (Waterton, Watson, 2015), offre una chiave interpretativa utile. In questa visione, il patrimonio non è soltanto oggetto di tutela, ma assume tutte le potenzialità di un medium attivo e attivante in un campo esplicitamente comunicativo: spazio di memoria e strumento di dialogo civico. Gli edifici universitari, le loro rappresentazioni, le fotografie e le visualizzazioni digitali diventano quindi *testi* attraverso cui si articola la relazione tra sapere, istituzione e cittadinanza. La comunicazione istituzionale universitaria potrebbe così trasformarsi in racconto estetico dell'identità pubblica, in cui la bellezza e la memoria dialogano con l'innovazione tecnologica e la trasparenza. Come osservano Lovari e Ducci (2022), l'università è oggi chiamata a comunicare la propria dimensione di bene pubblico, valorizzando la propria eredità culturale come risorsa di fiducia e di senso.

Negli ultimi anni, alcuni progetti hanno minimamente esplorato il potenziale comunicativo degli spazi universitari come possibili e potenziali dispositivi visivi della conoscenza. Iniziative come *La Sapienza fotografata 1932–2022* (Schiaffini, 2024) o *l'Atlante dell'Architettura Contemporanea* (AA.VV., 2021) dimostrano solo parzialmente come la rappresentazione fotografica possa restituire all'università un'immagine pubblica fondata su

storia, patrimonio, comunità e innovazione. L'estetica, in questa prospettiva, assume la funzione di linguaggio di mediazione tra istituzione e cittadinanza (Bessières, 2018). La fotografia, in particolare, nelle sue diverse espressioni, tra analogico e digitale, diviene un dispositivo simbolico che traduce valori accademici in immagini condivise, coniugando rigore documentale e dimensione emozionale. La costruzione di una *grammatica visiva della pubblica istituzione* rappresenta oggi una delle frontiere più fertili della comunicazione universitaria (Hofer, 2009). In questa direzione, la comunicazione visiva dell'università si avvicina alle pratiche museali e patrimoniali, dove la valorizzazione estetica può assumere il valore di funzione civica (Faccioli, 2016; Gardère, Bessières, 2020). Si apre così una prospettiva di ricerca interdisciplinare che connette estetica, comunicazione e governance, ponendo le basi per un nuovo paradigma: quello della comunicazione patrimoniale dell'università.

3. Verso una comunicazione patrimoniale

L'impianto urbano dell'università italiana ha profondamente segnato lo spazio cittadino, generando nel tempo soluzioni architettoniche e insediative che riflettono la ricchezza e la stratificazione storico-artistica del Paese. La distribuzione delle sedi universitarie negli antichi centri storici, nei complessi monumentali riadattati o nei quartieri periferici oggetto di rigenerazione urbana evidenzia come l'università italiana, a differenza di modelli fondati sul campus autonomo e separato, si configuri come un'istituzione intimamente intrecciata al tessuto urbano e sociale. Questa compenetrazione ha prodotto forme originali di coabitazione tra sapere, spazio e cittadinanza, capaci di generare valore culturale, simbolico e identitario nel lungo periodo (De Ridder-Symoens, Rüegg, 2003–2011).

Tale peculiarità consente di leggere le università non soltanto come luoghi di produzione e trasmissione del sapere, ma come veri e propri beni culturali attivi (Harrison, 2015), nei quali la dimensione architettonica, documentaria e simbolica si intreccia in modo inscindibile con le funzioni educative, scientifiche e civiche. In questa prospettiva, la storia degli studi promossi dal CISUI e dai network internazionali, come Heloise – European Network on Digital Academic History, ha contribuito in modo significativo a consolidare una lettura dell'università quale attore di lunga durata nel paesaggio culturale europeo, ponendo le basi per un ripensamento del suo ruolo nella costruzione delle memorie collettive e delle identità urbane. Parallelamente, la crescente attenzione rivolta ai sistemi museali universitari e ai patrimoni archivisti-

ci e librari segnala l'urgenza di sviluppare nuove modalità di interpretazione, gestione e comunicazione integrata di tali risorse, capaci di superare una logica meramente conservativa e di attivare processi di mediazione culturale e partecipazione pubblica (Davallon, 2024).

I tratti del progetto interdisciplinare delineato in questo saggio si collocano in questa direzione, proponendo un modello di valorizzazione cognitiva e comunicativa dei patrimoni universitari, intesi non solo come oggetti da tutelare, ma come strumenti dinamici di conoscenza, rappresentazione e coesione sociale. Le università vengono così considerate nodi di una rete complessa di significati che coinvolge comunità accademiche, istituzioni, città e territori, all'interno della quale il patrimonio culturale si configura come un linguaggio condiviso di identità, innovazione e responsabilità pubblica (Sacco et al., 2018). L'obiettivo della ricerca non è descrittivo, bensì ermeneutico: comprendere in che modo il patrimonio architettonico, artistico e visivo possa operare come risorsa strategica per la comunicazione pubblica dell'università italiana, in coerenza con una concezione relazionale, dialogica e partecipativa della comunicazione istituzionale (Arena, 1995; Ducci, Lovari, 2024).

In questo quadro, la parte specifica del progetto *I luoghi delle Università come patrimonio culturale: strumenti per una valorizzazione integrata*, orientata alla comunicazione si fonda su tre ipotesi di lavoro strettamente interconnesse:

1. che la comunicazione universitaria non si limiti alla trasmissione di informazioni, ma agisca come processo di costruzione identitaria e di produzione di capitale simbolico (Bourdieu, 1980);
2. che il patrimonio materiale e immateriale dell'università — edifici, architetture, immagini, archivi fotografici e visivi — possa essere assunto come linguaggio comunicativo e come dispositivo di legittimazione pubblica;
3. che un approccio integrato tra comunicazione, estetica, architettura e storia consenta di delineare un modello di comunicazione patrimoniale capace di rafforzare il ruolo civico dell'università nella società della conoscenza.

Le università italiane, nel loro radicamento territoriale, costituiscono infatti un sistema diffuso di presenze civiche e architettoniche che ha contribuito nel tempo a modellare l'identità urbana e culturale delle città ospitanti. Ogni sede universitaria esprime un rapporto dinamico con il proprio contesto, un dialogo stratificato che produce patrimoni materiali e

immateriali, tradizioni scientifiche, simboli e narrazioni che rendono l'università stessa un bene culturale complesso e plurale.

La scelta dei quattro atenei analizzati nel progetto — Milano, Torino, Palermo e Viterbo — risponde a criteri di rappresentatività geografica, tipologica e culturale e consente di mettere in luce differenti modalità con cui il rapporto tra università e città si manifesta nel panorama nazionale. Si tratta di contesti profondamente diversi per dimensione, storia e posizionamento istituzionale, ma accomunati da una relazione intensa tra patrimonio architettonico e identità comunicativa, particolarmente significativa per gli sviluppi del recente tratto del nuovo millennio.

Nel caso di Palermo, il Sistema Museale di Ateneo (SiMuA) rappresenta un esempio paradigmatico di laboratorio aperto di public engagement, in grado di integrare valorizzazione del patrimonio architettonico, divulgazione scientifica e costruzione di memoria collettiva. In particolare, la creazione del Museo dell'Università (MUniPa) presso il Complesso monumentale dello Steri (Di Natale et al., 2020) ha trasformato la storia dell'ateneo e il suo patrimonio architettonico in un dispositivo culturale aperto alla cittadinanza. L'inaugurazione di MUniPa come spazio espositivo dedicato al racconto dell'università, delle sue attività e dei suoi protagonisti costituisce un esempio emblematico di come la memoria universitaria possa farsi strumento di comunicazione sociale e di costruzione identitaria condivisa. Il SiMuA riflette così una concezione estesa della “terza missione”, in cui la conoscenza scientifica si traduce in cultura diffusa, memoria pubblica e fattore di sviluppo territoriale.

L'Università di Torino, per antichità di fondazione e stratificazione spaziale, rappresenta un laboratorio privilegiato per indagare la relazione fra università e città. Il complesso lungo corso D'Azeglio, edificato tra il 1885 e il 1902 su progetto di Leopoldo Mansueti, si configura come un autentico “paesaggio della scienza”, nel quale architetture, musei e collezioni testimoniano l'intreccio profondo tra spazio, memoria e identità accademica (Avataneo, Montaldo, 2003). Il progetto strategico *Reinventing UniTo* mira oggi a rinnovare questo patrimonio architettonico e simbolico, trasformandolo in un sistema di connessioni tra conservazione, innovazione e rigenerazione urbana.

Il caso dell'Università della Tuscia offre una prospettiva diversa ma complementare. In una piccola e giovane Università, l'insediamento del Rettorato e di parte del polo umanistico nell'antico complesso di Santa Maria in Gradi, già convento domenicano e successivamente

carcere, ha rappresentato un atto significativo di rigenerazione culturale e urbana (Varagnoli, 2007). Così come il recupero dei complessi del San Carlo e di Santa Maria del Paradiso. Il riuso e la valorizzazione di tali patrimoni architettonici, segnati dai conflitti e dall'abbandono, hanno restituito alla città beni di straordinario valore storico-artistico, trasformandoli in polo accademico e culturale e dimostrando come l'università possa agire da catalizzatore di processi di riqualificazione territoriale e di costruzione di nuove identità collettive.

Il Politecnico di Milano costituisce infine un caso paradigmatico per lo studio della valorizzazione delle architetture del Novecento. Gli edifici progettati da Gio Ponti (Di Biase, Vitale, 2008) e Vittoriano Viganò, pur attraversati da problemi di obsolescenza funzionale e tecnologica, sono oggi riconosciuti come parte integrante del patrimonio culturale e identitario dell'ateneo. Le strategie di adeguamento e rifunzionalizzazione si accompagnano a una riflessione più ampia sulla memoria della modernità e sulla responsabilità culturale delle università nella trasmissione dei valori del proprio passato architettonico e scientifico.

Nel loro insieme, questi casi delineano un modello di valorizzazione fondato sull'integrazione tra patrimonio materiale, memoria scientifica e comunicazione pubblica. Le sedi universitarie, considerate nel loro contesto urbano e storico, si configurano come ecosistemi culturali complessi, in cui l'università diventa attore di rigenerazione, produzione di conoscenza e innovazione sociale.

Il riconoscimento dell'università come bene culturale non implica dunque soltanto la tutela delle architetture o delle collezioni, ma la costruzione di una consapevolezza condivisa del suo ruolo nel plasmare i paesaggi della conoscenza. In questa prospettiva, la comunicazione patrimoniale universitaria può esprimere appieno il suo potenziale, fungendo da cerniera tra ricerca, cittadinanza e territorio e rafforzando la dimensione pubblica dell'istituzione accademica.

Da questi casi emerge una costante: l'università, nei suoi luoghi e nelle sue architetture, opera come dispositivo di connessione tra la città storica e la città contemporanea, producendo valore culturale, conoscitivo e sociale e rinnovando nel tempo la relazione fra sapere e spazio urbano. Pur nella consapevolezza della parzialità dei casi di studio — che non aspirano a rappresentare un campione esaustivo, ma simbolico — la lettura comparata delle esperienze analizzate consente di delineare un modello di valorizzazione integrata capace di coniugare ricerca, tutela e comunicazione del patrimonio universitario come infrastruttura culturale e civica.

In questo contesto tipologico, il progetto prevede la realizzazione di una campagna fotografica a campione, orientata a connettere patrimonio culturale, storia, territorio e società. La fotografia viene assunta non solo come strumento di documentazione, ma come dispositivo di costruzione di senso collettivo, in linea con le teorie della comunicazione digitale come spazio di significazione e con gli orientamenti della Terza Missione (ANVUR, 2016; Romani et al., 2020).

Dal punto di vista metodologico, il progetto si configura come una ricerca qualitativa a orientamento interpretativo, fondata su un disegno multilivello e interdisciplinare. L'obiettivo non è la costruzione di una tipologia esaustiva delle università italiane, bensì l'elaborazione di un modello concettuale capace di interpretare il patrimonio universitario come risorsa comunicativa e come dispositivo di mediazione pubblica.

Il percorso di ricerca si articola in quattro livelli analitici integrati: l'analisi spaziale e architettonica delle sedi universitarie; l'analisi visiva e rappresentazionale delle immagini e delle pratiche fotografiche; l'analisi istituzionale e discorsiva delle narrazioni e delle strategie di comunicazione; e, infine, l'analisi della dimensione relazionale, volta a comprendere le modalità di fruizione e interpretazione dei luoghi universitari da parte di pubblici differenti. All'interno di questo quadro, la campagna fotografica assume un duplice ruolo, come strumento di ricerca esplorativa e come azione di comunicazione pubblica, capace di tradurre in linguaggio visivo i valori dell'istituzione accademica, attivando processi di partecipazione simbolica. L'esito atteso non è la definizione di un modello normativo, ma la costruzione di una grammatica interpretativa e visuale della comunicazione patrimoniale universitaria, potenzialmente replicabile e adattabile a contesti differenti. In questa prospettiva, la comunicazione patrimoniale si afferma come pratica riflessiva e civica, capace di coniugare rigore scientifico, dimensione estetica e funzione pubblica.

4. L'immagine, la fotografia, l'ecosistema comunicativo

Il patrimonio architettonico e visivo dell'università non è più soltanto un luogo di memoria sedimentata, ma un campo di tensione simbolica, in cui storia, identità e rappresentazione si intrecciano in modo dinamico e talvolta conflittuale. La comunicazione patrimoniale si articola così su due livelli complementari. Un primo livello riguarda la costruzione di capitale simbolico (Bourdieu, 1980), attraverso cui l'università consolida la propria legittimità pubblica e la propria autorevolezza culturale. Un secondo livello, più profondo e meno

rassicurante, si lega invece al potenziale di dissenso visivo (Fiorentino, 2019), ossia alla capacità dell'immagine di incrinare gli schemi comunicativi consolidati, di interrompere l'abitudine percettiva e di generare nuove forme di attenzione collettiva. In questo senso, il patrimonio universitario può essere interpretato come un palcoscenico della differenza, uno spazio in cui la comunicazione istituzionale si apre al conflitto estetico e al pluralismo semantico, elementi costitutivi di ogni autentica sfera pubblica democratica (Habermas, 1989).

Nonostante la ricchezza e la varietà del suo patrimonio, l'università italiana soffre oggi di una comunicazione debole e frammentata. Il sistema mediale tende infatti a rappresentarla prevalentemente attraverso le sue criticità — organizzative, finanziarie o politiche — trascurando il valore culturale, simbolico e identitario dei suoi spazi. Eppure, le università italiane abitano una straordinaria varietà di luoghi — da Bologna a Torino, da Palermo a Venezia, da Padova a Firenze — che incarnano in modo esemplare la complessità storica e artistica del Paese. Questi contesti non sono sfondi neutri o semplici contenitori funzionali, ma componenti attive dell'identità accademica e civica: spazi che parlano, che raccontano storie, che mettono in forma una relazione storica tra sapere, potere e società.

L'analisi dei casi di Milano, Torino, Palermo e Viterbo, pur nella parzialità della scelta, mostra come la comunicazione universitaria italiana si muova oggi fra due polarità complementari. Da una parte emerge una dimensione patrimoniale orientata alla valorizzazione estetica e storica degli spazi accademici, spesso declinata in forme celebrative o istituzionali. Dall'altra si manifesta una dimensione critica, che rileggendo quegli stessi spazi come dispositivi di interrogazione pubblica ne attiva il valore culturale e sociale. In questa prospettiva, il patrimonio universitario non è più un semplice deposito di memoria, ma un linguaggio che produce interpretazione, relazione e posizionamento simbolico nello spazio pubblico.

Un riferimento utile per comprendere il potenziale critico delle immagini è rappresentato, ad esempio, dall'esperienza di Oliviero Toscani per Benetton negli anni Ottanta e Novanta (AA.VV., 1999; Fiorentino, 2006; 2019; Semprini, 1996), caso emblematico di fotografia intesa come forma di guerriglia semiotica (Eco, 1967; Gruber, 1997; Hebdige, 1979) in grado di deflagrare in contesti diversi. Le sue immagini, volutamente provocatorie e spesso disturbanti, trasformarono la comunicazione commerciale in un terreno di riflessione politica e sociale, ridefinendo i confini tra pubblicità, informazione e arte. Toscani mise in atto una vera e propria dislocazione semiotica: il messaggio visivo cessò di essere supporto illustrativo

per diventare detonatore di senso, dispositivo di apertura cognitiva (Toscani, 1996; Fiorentino, 2019). Sebbene lontana dalla comunicazione istituzionale in senso stretto, questa strategia può essere reinterpretata come modello di creatività civica: una comunicazione che non si limita a rassicurare o a confermare valori già condivisi, ma che interroga, destabilizza e genera consapevolezza (Azoulay, 2008; Mirzoeff, 2020; Mitchell, 2005).

In tale prospettiva, l'immagine non agisce più come semplice superficie rappresentativa, ma diventa ambiente esperienziale, coinvolgendo lo spettatore in uno spazio percettivo e cognitivo denso di significati (Grau, 2003). L'immagine si configura come campo di relazione, capace di orientare l'attenzione, produrre coinvolgimento emotivo e strutturare forme di adesione simbolica. Applicata alla comunicazione patrimoniale universitaria, questa prospettiva consente di interpretare la fotografia dei luoghi accademici non come documento neutro, ma come dispositivo immersivo "soft", in grado di attivare una relazione sensibile e riflessiva tra istituzione e pubblico. L'immagine interagisce con lo spazio e, insieme ad esso, contribuisce a costruire un ambiente comunicativo integrato, nel quale il pubblico è chiamato a una forma di partecipazione attiva (Monteverdi, 2011). Trasposta nel contesto della comunicazione patrimoniale universitaria, questa prospettiva consente di leggere la fotografia dei luoghi accademici come pratica performativa a bassa intensità, capace di trasformare lo spazio accademico in un dispositivo di relazione piuttosto che in un semplice oggetto di rappresentazione.

In questa prospettiva, un progetto di documentazione e valorizzazione dell'università italiana, fondato in maniera embrionale e sperimentale sulla produzione fotografica, può trasformarsi in un'azione esplorativa e di ricerca, capace di rimettere in gioco la lunga storia visuale del Paese. L'immaginario fotografico italiano affonda le sue radici in una lunga tradizione iconografica (Fiorentino et al., 2024): dalla continuità dei modelli stereotipati che a partire dal Grand Tour portano fino alle campagne Alinari e Brogi di fine Ottocento, alla rappresentazione in cartolina o ancora alle narrazioni visuali elaborate dal Touring Club Italiano nel corso del Novecento. Per approdare poi alla svolta espressiva e visuale delle sperimentazioni del *Viaggio in Italia* curato da Luigi Ghirri (1984), alle ricerche di *Linea di confine* e agli *Atlanti Italiani* del nuovo millennio (Guccione et al., 2003; Ciorra et al., 2007). Questi progetti hanno ridefinito lo sguardo sul paesaggio e sull'identità nazionale, aprendo la via a narrazioni visive meno stereotipate e più interpretative.

Su questa scia si colloca uno dei presupposti del progetto *I luoghi delle Università come patrimonio culturale*: costruire un mosaico di immagini capace di rappresentare il Paese attraverso la bellezza e la diversità dell'università italiana, ma anche attraverso la pluralità delle pratiche fotografiche contemporanee. L'università costituisce infatti un "luogo mal raccontato", raramente valorizzato dall'immaginazione mediale e culturale, che necessita di nuove grammatiche visive. La fotografia dei luoghi può diventare così un laboratorio di guerriglia semiotica, in cui l'immagine non serve a riprodurre l'ordine simbolico esistente, ma a discuterlo pubblicamente. In questa logica, la fotografia può essere intesa come detonatore comunicativo, in sintonia con le pratiche della *communication critique* francese (Bessières, 2018) e con le forme contemporanee di visual activism (Didi-Huberman, 2012; Mirzoeff, 2020).

Le immagini universitarie, lungi dall'essere semplici veicoli informativi, producono collisioni semantiche che trasformano la comunicazione istituzionale in un campo esperienziale. La comunicazione visiva è così chiamata a misurarsi con una tensione fondamentale tra coinvolgimento e distanza critica (Grau, 2003). Se orientata esclusivamente alla monumentalizzazione o all'estetizzazione rassicurante, la fotografia patrimoniale rischia di ridurre il patrimonio a immagine iconica e consensuale. Al contrario, un uso critico dell'immersione visiva — capace di introdurre frizioni semantiche, punti di vista plurali e dislocazioni dello sguardo — può trasformare l'immagine in uno spazio di interrogazione pubblica. È in questa zona di attrito che la comunicazione patrimoniale universitaria può farsi autentica pratica civica, coniugando esperienza estetica e produzione di senso condiviso.

In tale prospettiva, la fotografia istituzionale può assumere tre funzioni principali:

1. documentale, rappresentando il patrimonio e la sua storia;
2. narrativa, traducendo l'identità dell'ateneo in racconto visivo;
3. critica, estetica e performativa, diventando atto di riflessione pubblica capace di rompere l'abitudine percettiva e stimolare partecipazione.

È soprattutto in questa terza dimensione che la comunicazione universitaria può ereditare l'audacia semiotica di Toscani, applicandola non alla marca commerciale, ma alla marca civica dell'università. La comunicazione patrimoniale critica unisce così valorizzazione estetica e pluralità democratica dei significati: sposta l'attenzione dal "mostrare" al "mettere in discussione", trasformando il patrimonio in un testo pubblico aperto.

Questo approccio consente di riattivare la funzione culturale dell'università: non solo conservare e comunicare il sapere, ma metterlo in scena come processo dinamico, collettivo e conflittuale. Come nelle campagne visive di Toscani, l'obiettivo non è persuadere, ma mobilitare l'immaginario sociale intorno a un valore condiviso: il sapere come bene comune.

5. Conclusioni

Il concetto di bellezza che emerge dai presupposti e dal campo di ricerca non coincide con l'armonia formale o con la semplice qualità estetica degli oggetti, ma con la capacità di attivare senso, relazione e pensiero critico. La bellezza universitaria — dei luoghi, delle immagini, delle architetture — è tanto più pubblica quanto più è interrogante: non addormenta lo sguardo, ma lo sollecita, non pacifica, ma tende alla consapevolezza e al risveglio. In questa chiave, l'estetica diviene spazio critico della fiducia e della cura: la trasparenza istituzionale non nasce soltanto dalla comunicazione dei dati o dall'efficienza informativa, ma dalla credibilità visiva di un'istituzione che accetta di mostrarsi anche nelle proprie contraddizioni, nei propri conflitti e nelle proprie stratificazioni storiche.

Se le campagne Toscani-Benetton hanno trasformato la pubblicità in un luogo di dibattito sociale, le università italiane possono — e forse devono — fare della comunicazione patrimoniale un terreno di possibile guerriglia semiotica civile, in cui l'immagine non serve a confermare un'immagine rassicurante dell'istituzione, ma tende a rivelare, a porre domande, a rendere visibile ciò che normalmente resta sullo sfondo.

Ciò significa restituire alla fotografia e al linguaggio visivo la loro potenza originaria di atto politico del vedere. L'università, in quanto spazio della conoscenza, può così divenire medium estetico del bene comune: un dispositivo di pensiero collettivo capace di tenere insieme il rigore del sapere scientifico e la forza sensibile delle immagini. In questa prospettiva, la comunicazione patrimoniale non è un semplice strumento accessorio della governance universitaria, ma una pratica culturale e civica, attraverso cui l'università riafferma il proprio ruolo pubblico nel paesaggio simbolico contemporaneo.

¹ Questo articolo costituisce un output del Progetto PRIN 2022 *I luoghi delle Università come patrimonio culturale: strumenti per una valorizzazione integrata* (Codice progetto: J53C24003560006) ammesso a finanziamento con Decreto Direttoriale n. 104 del 02-02-2022 e assegnato dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) al Dipartimento di Scienze Umanistiche, della Comunicazione e del Turismo dell'Università della Tuscia.

Riferimenti Bibliografici

- AA.VV., *Oliviero Toscani al muro: l'arte visiva nella comunicazione pubblicitaria di United Colors of Benetton*, Leonardo Arte, Milano 1999.
- AA.VV., *10 Viaggi nell'architettura Italiana*, Silvana Editoriale, Milano 2021.
- ANVUR, *Linee guida per la valutazione della Terza Missione*, ANVUR, Roma 2016.
- Arena G., *La comunicazione pubblica. Teorie e modelli*, Carocci, Roma 1995.
- Arena G., *Cittadini attivi. Un altro modo di pensare l'Italia*, Laterza, Roma-Bari 1995.
- Avataneo L., Montaldo S., *La «Città della Scienza» al Valentino (in collaborazione con L)*, in Giacobini G. (a cura di), *La memoria della scienza. Musei e collezioni dell'Università di Torino*, Università di Torino, Torino 2003, pp. 89-96.
- Azoulay A., *The Civil Contract of Photography*, Zone Books, New York 2008.
- Azzaro B., *L'Università di Roma "La Sapienza" e le Università italiane*, atti del convegno, Roma 2008.
- Bessières, D., *La portée de l'hybridité: une composante ancienne mais aujourd'hui démultipliée de la communication publique*, in «Recherches en communication», 47, 2018, pp. 5-21.
- Bourdieu P., *Le sens pratique*, Minuit, Paris 1980.
- Brizzi G. P., Del Negro M., Romano D. (a cura di), *Storia delle università in Italia*, Sicania, Messina 2007.
- Brizzi G. P., Mattone A. (a cura di), *Dai collegi medievali alle residenze universitarie*, Clueb, Bologna 2010.
- Calabrese S., Ragone G. (a cura di), *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale*, Liguori, Napoli 2016.
- Capaldi D., Ilardi E., Ragone G., *I cantieri della memoria. Digital Heritage e istituzioni culturali*, Liguori, Napoli 2012.
- Canel M. J., Luoma-Aho V., *Public Sector Communication: Closing Gaps Between Publics and Policy Makers*, Wiley-Blackwell, Hoboken (NJ) 2019.
- Ciorra P., Fabiani F., Guccione M. R., Nappi M., Ricci M. (a cura di), *Atlante italiano 007. Rischio paesaggio*, Electa, Milano 2007.

- Davallon J., *Heritage Traces in the Making: A Communicational Analysis of Modes Heritagization*, John Wiley & Sons, London – Hoboken 2024.
- De Ridder-Symoens H., Rüegg W. (a cura di), *A History of the University in Europe*, Cambridge University Press, Cambridge 2003–2011.
- Di Biase C., Vitale D., *Il “Trifoglio” di Gio Ponti al Politecnico di Milano (1959-1963), architettura e materiali*, in Bortolotto S., Giambruno M.C. (a cura di), *I materiali e le finiture del “Moderno”, Dipartimento di progettazione dell’architettura*, Milano 2008, pp. 141-152.
- Didi-Huberman G., *Devant l’image. Questions posées aux fins d’une histoire de l’art*, Minuit, Paris 1990.
- Di Natale M.C., Nobile M.R., Travagliato G. (a cura di), *Chiaromonte. Lusso, politica, guerra e devozione nella Sicilia del Trecento. Un restauro verso il futuro*, Palermo University Press, Palermo 2020.
- Ducci G., *Comunicazione pubblica e governance democratica*, Franco Angeli, Milano 2017.
- Ducci G., Lovari A., *La comunicazione pubblica nell’era digitale*, Carocci, Roma 2022.
- Ducci G., Lovari A., *Institutional Public Communication: Function, Models and Professions in Evolution. An Analysis of the Italian Context*, in «Communication & Professionalisation», n. 15, 2024.
- Eco U., *Per una guerriglia semiologica*, in «Opera aperta», Bompiani, Milano 1967.
- Faccioli F., *La comunicazione pubblica come bene comune*, Carocci, Roma 2016.
- Fiorentino G., *Il mantello di Arlecchino*, in P. Colaiacomo (a cura di), *Fatto in Italia. La cultura del made in Italy (1960-2000)*, Meltemi, Roma 2006, pp. 97-120.
- Fiorentino G., *Il sogno dell’immagine. Per un’archeologia fotografica dell’immagine. Benjamin, Rauschenberg e Instagram*, Meltemi, Milano 2019.
- Gardère J.-P., Bessières D. (eds), *Action publique, communication et management*, L’Harmattan, Paris 2020.
- Ghirri L. (a cura di), *Viaggio in Italia*, Quodlibet, Macerata 2024.
- Giddens A., *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge 1990.
- Grandi R., *Comunicare l’università*, Il Mulino, Bologna 2007.
- Gruber K., *L’avanguardia inaudita. Comunicazione e strategia nei movimenti degli anni Settanta*, Costa & Nolan, Genova 1997.

Grunig J., *Paradigms of Global Public Relations in an Age of Digitalisation*, in «PRism», vol. 6, n. 2, 2009, pp. 1–19.

Guccione M., Nappi M. R., Ricci M. (a cura di), *Atlante italiano 003. Ritratto dell'Italia che cambia*, in «Casabella», n. 712, Electa, Milano 2003.

Habermas J., *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989.

Harrison, R., *Beyond “Natural” and “Cultural” Heritage: Toward an Ontological Politics of Heritage in the Age of Anthropocene*, in «Heritage & Society», vol. 8, n. 1, 2015, pp. 24-42.

Hebdige D., *Subculture. The meaning of style*, Methuen & Co, London 1979.

Hofer D., *Photographing the Institution: Visual Strategies in Public Communication*, Thames & Hudson, London 2009.

Jenkins H., Ford S., Green J., *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York 2018.

Lovari A., *Networked Public Communication*, Firenze University Press, Firenze 2013.

Lovari A., D'Ambrosi L., Bowen S., *Re-connecting Voices. The (New) Strategic Role of Public Sector Communication after Covid-19 Crisis*, in «Partecipazione e conflitto», vol. 13, n. 2, 2020, pp. 970–989.

Magnani L., Stagno L. (a cura di), *Valorizzare il patrimonio culturale delle Università. Focus su arte e architettura*, Genova University Press, Genova 2016.

Marinelli A., *Connessioni: nuovi media, nuove relazioni sociali*, Guerini, Milano 2004.

McLuhan M., *Understanding Media*, McGraw-Hill, New York 1964.

Mirzoeff N., *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*, Duke University Press, Durham (NC) 2020.

Mitchell W. J. T., *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago–London 1994.

OECD, *Open Government Review of Italy*, OECD Publishing, Paris 2021.

Rolando S., *Il secolo della comunicazione pubblica*, Laterza, Roma 2014.

Romani M.A., Monti A., Selvafolta O., Silvestri A. (a cura di), *Costruire le università. Aspetti architettonici e urbanistici, tra ragioni economiche e scelte politiche*, il Mulino, Bologna 2020.

Sacco P.L., Ferilli G., Tavano Blessi G., *From Culture 1.0 to Culture 3.0: Three Socio-Technical Regimes of Social and Economic Value Creation through Culture, and Their Impact on European Cohesion Policies*, in «Sustainability», vol. 10, n. 11, 2018, 3923.

Schiaffini I. (a cura di), *La Sapienza fotografata 1932–2022*, Gangemi Editore, Roma 2024.

Toscani O., *La pubblicità è un cadavere che ci sorride*, Feltrinelli, Milano 1996.

Semprini A., *Analyser la communication. Comment analyser les images, les medias, la publicité*, L'Hermat-tan, Paris 1996.

Van Dijck J., Poell T., de Waal, M., *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford University Press, Oxford 2018.

Varagnoli C., *S. Maria in Gradi a Viterbo, dalla chiesa duecentesca al progetto di Nicola Salvi*, in «Palladio», vol. 20, 2007, pp. 5-26.

Waterton E., Watson S., *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*, Palgrave Macmillan, London 2015.

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Giovanni Fiorentino è professore ordinario in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università degli Studi della Tuscia dove insegna *Media e immagine: teorie e tecniche* e *Immagine, arte, brand e pubblicità*. È presidente della Società Italiana per lo Studio della Fotografia e studia i media, con particolare attenzione per il medium fotografico, in una prospettiva mediologica e transdisciplinare. Tra i suoi libri recenti: *Dalla parte del suono* (Sette Città, 2019), *Il sogno dell'immagine. Per un'archeologia fotografica dello sguardo* (Meltemi, 2019). Nel 2024 ha curato i volumi *Storia e teoria della serialità*. Vol.III. *Le forme della narrazione contemporanea tra arte, consumi e ambienti artificiali*, (con G. Boccia Artieri, Meltemi); *Storie della fotografia in Italia* (con M. Maffioli e R. Valtorta, Pearson).

Giovanni Fiorentino is Full Professor of Sociology of Cultural and Communication Processes at the University of Tuscia, where he teaches *Media and Image: Theories and Techniques* and *Image, Art, Brand, and Advertising*. He is President of the Italian Society for the Study of Photography and conducts research on media—particularly the photographic medium—from a mediological and transdisciplinary perspective. Among his recent books are *On the Side of Sound* (Sette Città, 2019) and *The Dream of the Image: For a Photographic Archaeology of the Gaze* (Meltemi, 2019). In 2024, he edited the volumes *History and Theory of Seriality. Vol. III. The Forms of Contemporary Narration between Art, Consumption, and Artificial Environments* (with G. Boccia Artieri, Meltemi) and *Histories of Photography in Italy* (with M. Maffioli and R. Valtorta, Pearson).

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Necroscritture della performance. Disarmo epistemico e territori dell'abbandono

Maria Paola Zedda

Università IUAV di Venezia

Abstract

Il contributo indaga la ricerca artistica performativa come pratica critica per interrogare il Mediterraneo contemporaneo nei suoi dispositivi necropolitici, con particolare attenzione ai territori dell'Italia centro-meridionale e delle aree interne. Attraverso l'intreccio di *Performance Studies*, teorie post- e decoloniali e prospettive neomaterialiste, la riflessione si articola intorno a tre nozioni cardine: la necropolitica, nel senso proposto da Achille Mbembe, come esercizio della sovranità sulla vita e sulla morte; le *necroscritture*, secondo Cristina Rivera Garza, come forme di scrittura attraversate dalle morti inquiete e dai residui dell'umano; e il *disarmo epistemico*, come sospensione delle epistemologie dominanti e apertura a una conoscenza medianica, relazionale e trans-corporea. Attraverso l'analisi di tre lavori — *The Last Lamentation* di Valentina Medda, *Attuning to / Resonating with (Sulcis)* di Nicola Di Croce e *Body Farm* di Silvia Rampelli — il testo evidenzia come la performance, nelle sue posture di sottrazione e impermanenza, elabori pratiche di sintonizzazione e di decomposizione capaci di interrogare i regimi necropolitici che attraversano il Mediterraneo. La ricerca approda alla definizione del *disarmo* come pratica epistemica, metodologica ed estetica: gesto di spoliatura e di *unlearning* (Spivak), che sospende la volontà rappresentativa per aprire spazi di comunanza, riparazione e riemersione del più-che-umano.

This contribution explores performative artistic research as a critical practice for questioning the contemporary Mediterranean in its necropolitical devices, with particular attention to the territories of central-southern Italy and inland areas. Through the intertwining of Performance Studies, post- and decolonial theories, and neo-materialist perspectives, the reflection revolves around three key notions: "necropolitics", in the sense proposed by Achille Mbembe, as the exercise of sovereignty over life and death; "necrowritings", according to Cristina Rivera Garza, as forms of writing traversed by restless deaths and the residues of the human; and "epistemic disarmament", as the suspension of dominant epistemologies and openness to mediumistic, relational and trans-corporeal knowledge. Through the analysis of three works — *The Last Lamentation* by Valentina Medda, *Attuning to / Resonating with (Sulcis)* by Nicola Di Croce and *Body Farm* by Silvia Rampelli — the text highlights how performance, in its postures of subtraction and impermanence, elaborates practices of *attunement* and de-composition capable of questioning the necropolitical regimes that traverse the Mediterranean. The research arrives at the definition of *disarmament* as an epistemic, methodological and aesthetic practice: a gesture of dispossession and *unlearning* (Spivak), which suspends the representative will in order to open up spaces of commonality, reparation and re-emergence of the more-than-human.

Parole chiave/Key Words

Necropolitica; performance; sintonizzazione; risonanza; Mediterraneo.

Necropolitics; performance; attunement; resonance; Mediterranean.

DOI: 10.54103/connessioni/30113

Premessa

Il contributo riflette sulla ricerca artistica performativa come strumento critico per indagare il Mediterraneo contemporaneo attraverso pratiche performative ed epistemologie radicate nei territori dell'Italia centro meridionale, con particolare riferimento alla loro relazione con le aree interne e con i contesti dei margini. In dettaglio mi propongo di analizzare le caratteristiche di alcune pratiche artistiche che hanno come contesto di indagine o oggetto di ricerca i territori dell'abbandono del centro e sud Italia nelle forme instabili, inquiete e mobili della performance, e le specificità che questa assume nell'articolare spazialità e nel configurare metodologie, interrogando il paesaggio e le comunità.

Connettendo tali questioni a una serie di esperienze attraversate nell'ambito della ricerca e nelle pratiche curatoriali, analizzo attraverso le lenti provenienti dai *Performance Studies*, dai *Post-Colonial* e *Decolonial Studies* e dalle teorie del *Neomaterialismo*, alcuni fenomeni artistici che ruotano intorno a tre nozioni cardine: “*necropolitica*” come dispositivo politico del potere sulla vita e sulla morte; “*necroscritture*” come modalità estetiche e performative che danno voce ai residui e ai fantasmi della storia; *disarmo epistemico* come postura di ricerca che mira a incrinare il regime della rappresentazione e dell'autorialità, in favore dell'assunzione di una forma di emersione della “transcorporeità”.

I lavori sono stati analizzati secondo forme comparative che hanno permesso la registrazione di modalità diverse d'azione, per scala, dimensione e obiettivo, e insieme l'affinità di alcune metodologie di lavoro.

Contesto di ricerca. Il Mediterraneo infestato

Il punto di partenza della riflessione si innesta su una più ampia questione che riguarda la relazione tra pratiche artistiche e i territori delle necropolitiche nel Mediterraneo e in particolare nel Sud Italia. Il percorso pone uno sguardo ravvicinato ai processi di spopolamento delle aree interne, oggetto di un dibattito acceso nei tavoli di lavoro istituzionali diviso tra la posizione legata all'accompagnamento verso un percorso divenuto oramai inevitabile e la risposta a questo delle realtà (più di 4000 comuni in Italia che insistono sul 60% del territorio nazionale) che si sono sentite consegnate all'estinzione e hanno tentato di porre in atto prospettive diverse con ipotesi e visioni di resistenza.

Per necropolitica faccio riferimento al concetto formulato dal filosofo Achille Mbembe, che vede il potere di uccidere e di decidere chi ha il diritto di vivere e chi deve morire come strumento sovrano della politica, rendendo la morte un elemento centrale della sovranità. In questa accezione il Mediterraneo si attesta centrale e si manifesta come contesto infestato da forme di “necropotere”, di sottomissione della vita a politiche di morte e di poteri della morte che prendono la forma di armamenti, fabbriche, sostanze tossiche, ecocidi, epistemicidi, “topografie della crudeltà” (Mbembe, 2003). Queste non solo determinano la storia sociale e il destino degli abitanti e dei luoghi, ma penetrano e riconfigurano la struttura della materia: rifiuti tossici, ossa, agenti chimici, scarichi di industrie petrolchimiche, detriti si depositano nel suolo, si dissolvono nelle acque e nell’aria, trasformandone le caratteristiche, infestando i corpi organici e inorganici. Le necropolitiche vanno dunque a configurare paesaggi e terreni, spossessandoli, rendendoli spettrali e di conseguenza connotandoli di una dimensione agentiva. In tali scenari, nelle forme artistiche che li indagano, appaiono le figure della morte-in-vita: corpi-cadavere, spettri, echi ovvero gli orizzonti dell’*after-life* e delle alter-ontologie della morte e della vita, come indicano le riflessioni proposte dall’orizzonte critico dei *Queer Death Studies*.

“When speaking of affirmative alter-ontologies in the context of Queer Death Studies, we are not focusing only on critiques of current necropolitical frameworks, norms, and oppressive structures. We are also aligning ourselves with efforts to critically-affirmatively re-ontologise the life/death relation and develop speculations about how this relationship can change in an envisioned situation of social and environmental justice-to-come, where death and dying are allowed to unfold vibrantly as integrated parts of intergenerational human and nonhuman existence.” (Lykke, Mehrabi, Radomska, 2026, p.10)

L’assunto è che nelle pratiche di ascolto dei territori della necropolitica, la performance e le pratiche artistiche aprono dunque alla possibilità di scrittura di una *storia potenziale* (Azoulay, 2019) intesa come scrittura riparativa e retroattiva capace di portare nuove configurazioni dello spazio e dei contesti civici e di permettere l’emersione di storie minori, che non guardano al passato in forme nostalgiche, ma diventano strumenti tattici per interrogare l’era attuale, vederne le crepe, aprire dei varchi nell’abisso della storia, agire politicamente e poeticamente nel presente e nel passato insieme: «Una forma di stare con gli altri, con i vivi e con i morti attraverso il tempo, contro la separazione del passato dal presente, dei popoli colonizzati dai loro mondi e dai loro beni e della storia dalla politica» (Azoulay, 2019, p. 56, trad. dell'autrice).

È possibile dire che in tali contesti la ricerca artistica e in particolare la pratica della performance ha il potenziale di dissolvere i vincoli cronologici della modernità e di sintonizzarsi con un “tempo a spirale” (Martins, 2021), nell’accezione che ne dà la poeta Leda Maria Martins: un tempo abitato da frequenze, echi, fantasmi dove passato, presente e futuro convergono, fondendo le dicotomie tra vivente-non vivente, tradizione-contemporaneità. La performance in tali condizioni prende la forma di una “necroscrittura” (Rivera Garza, 2020), ovvero di una scrittura a più voci, che comprende una *comunalidad* tra i vivi, e tra vivi e morti, i cui contenuti sono innestati nei territori, nei paesaggi visuali, simbolici o più spesso materiali dei contesti delle necropolitiche. Il termine “necro” qui agita il campo dei poteri, ma anche quello di un’agentività vibrante (Bennett, 2010) che mette in crisi il dominio del vivente. La ricerca artistica performativa diventa elemento di “disappropriazione” del proprio segno, movimento disarticolato e improduttivo, pratica di sintonizzazione, captazione, ascolto di sinistre risonanze (Toop, 2011).

Fuga, undercommons e loro pertinenza mediterranea

Nella relazione tra corpi e territorio, le comunità convocate dalla performance risultano ibride, mobili e temporanee, costituite da continui spostamenti e tattiche di fuga. In questa direzione le categorie di “fuggitività” e *undercommons* (Moten, Harney, 2013) — nate nella genealogia del pensiero nero radicale — sono assunte in senso comparativo e differenziale: non nelle forme di una trasposizione diretta, quanto come figure teoriche capaci di illuminare le pratiche di coalizione precaria e sottrazione alla sorveglianza che emergono nei territori meridionali, segnati da regimi necropolitici mediterranei. Nell’*undercommons* (Moten, Harney, 2013), termine in cui convergono il sotterraneo dell’*underground* e la comunanza del *commoning*, le soggettività si adunano per valori e principi comuni e mobili, e non per simboli identitari. Essere insieme nell’*undercommons* della performance diviene una forma tattica di defigurazione e riconfigurazione di spazi, di attivazione di questi, ma anche di nuovi abbandoni, di fughe da dispositivi di controllo, di deposizione di materie e memorie agenti. Tali movimenti rispondono a un moto di espropriazione e riappropriazione continua di luoghi, a pratiche di spossessamenti e insieme di spostamenti, che portano a nuove forme dell’abitare e a nuove spazialità.

A livello esemplificativo, la tematizzazione della “fuggitività” di cui parlano Moten e Harney è evidente in alcune ricerche coreografiche di ambito diasporico, come quelle della coreografa Dana Michel: il suo lavoro sulle periferie del corpo, sugli stati di presenza/assenza, *trance* e oggettualità, disarticola le norme coreografiche e risponde allo spossamento logistico del corpo-merce. La questione della temporalità insulare e marginale e insieme la ricerca di una risposta all’iperproduzione capitalista si trasformano, nella danza di Michel, in una crisi della presenza, in un sonno, in un torpore, in un collasso della presenza. La figura implode su se stessa, in una forma di *trance*, per poi improvvisamente riprendere il movimento. Le periferie e le giunture minori, in forme disarticolate, divengono motore dell’azione, secondo modalità inattese di accensione improvvisa. Il continuo decentramento del movimento, del gesto e dell’azione, la caduta del tempo mediante l’introduzione di pause “antiperformative” dove la veglia si inabissa in un sonno catatonico, rispondono insieme alla spossatezza e allo spossamento della logistica nei corpi-merce della logistica, che riportano all’epidermide e in vita la storia e la memoria dei corpi neri.

In chiave mediterranea, l’interesse non è trasferire tale genealogia, ma pensare con questa figura, per leggere pratiche locali di disarmo e improduttività tattica: posture che sciolgono l’imperativo di una performatività ad alta tensione in favore di una politica dell’attesa, della latenza e della risonanza.

Uno stato di possessione, di *vacuum*, di alterità transcorporea emerge come risultato dello slittamento verso un campo di ascolto percettivo, di sintonizzazione e di trasmutazione tra corpi e i territori, e in particolare con i contesti del Mezzogiorno abbandonati a quella forza espropriante che è la morte.

Pratiche artistiche e necroscritture. Selvaggio e spettralità come caduta della significazione

La morte, osserva il filosofo Jack Halberstam, è *spazio selvaggio di de-significazione* (Halberstam, 2020), dove cedono opposizioni ordinate (sé/altro, luce/tenebra) e dove vacilla il regime rappresentativo. Halberstam, in linea con l’antropologo Michael Taussig, sostiene che il “selvaggio” (luogo “non coltivato e disabitato”) de-stabilizza la funzione simbolica e apre a un campo più-che-umano di forze agenti. Nello spazio selvaggio di de-significazione e di non-essere, «la tenebra e la luce, il sé e l’altro, l’ordine e il caos scivolano via dalla loro ordinata

opposizione, finché lo stesso ordine simbolico della significazione si inceppa, collassa» (Halberstam, 2020, p. 61). Il selvaggio dunque «assume il compito di una risposta all'ordine coloniale con cui si manifesta la necessità di dominazione dello sguardo, la gerarchizzazione della natura come soggetto o oggetto da possedere, ordinare e spossessare» (Halberstam, 2020, p. 62).

In tale orizzonte, i tre casi studio analizzati mostrano come la sintonizzazione con la morte e con le necropolitiche, per contrasto e paradosso, amplifichi il fenomenico, l'avvenenza del mondo, le sue risonanze, le sue emersioni abissali, e conduca a una manifestazione veemente del territorio e del contesto. Dentro queste ricerche scompare l'idea esotizzante del ritorno, dell'etnografia tradizionale che consegna la tradizione al passato, ossidandola in una forma fissa, così come scompare l'idea di archivio, di apparato di catalogazione e conservazione della memoria. Appare piuttosto l'idea di un confronto con i territori spossessati, con i luoghi del Mediterraneo infestato dove si agita la devastazione e lo scandalo della modernità, e si riproduce un aspetto coloniale ed estrattivo nei confronti delle aree consegnate alla speculazione ambientale, alla desertificazione e allo spopolamento. I lavori analizzati si consegnano alla materia, organica, inorganica, selvatica, ibrida, parassitaria che li infesta, innescando una relazione con gli scarti e con i residui, con il disperso e con il residuale. In questi *demonic grounds* (McKittrick, 2006), luoghi che contengono gli spossessamenti e le ferite della modernità, nel lavoro sulle e dalle crepe, la performance si confronta con dimensioni materiali minori, impercettibili, rotte, e per questo aperte e "agentive", attraverso un'istanza di relazione che non passa più solo per l'umano, e che guarda al territorio come corpo e al corpo come territorio. L'ascolto, la percezione, la captazione diventano strumenti per attraversare ed essere attraversati da un orizzonte che agisce nelle forme della transcorporeità, secondo l'accezione che ne dà Stacy Alaimo, nello spazio *in-between* tra umano e più-che-umano, nell'impossibilità di sancire una separazione tra soggetto e oggetto, tra carne e luogo, tra essere e ambiente. Come chiarisce Iovino, «la parola transcorporeità evoca il tessuto concreto di immagini inscritte nel corpo, richiamando alla mente il legame essenziale ed esistenziale di memoria e materia di cui parlava Bergson. Un "pensare attraverso corpi"» (Iovino, 2017).

I casi studio presentati guardano inoltre a un aspetto che ritengo particolarmente fondante nella ricerca di nuove epistemologie che definisco "pratiche del disarmo", inteso come strumento estetico, metodologico ed epistemico. Valentina Medda in *The Last Lamentation*, Nicola Di Croce in *Attuning to / Resonating with (Sulcis)* e Silvia Rampelli in *Body Farm* si collo-

cano in un'indagine sulle metodologie offerte dalla risonanza, dalla sintonizzazione con i territori, dall'ascolto, intese come forme di abbassamento delle frequenze della performatività, e come slittamento della ricerca performativa verso un campo percettivo dove, per rilascio e per paradosso, ad amplificarsi è la manifestazione dell'intorno, la vita allo stato "selvaggio", qui inteso come ciò che risveglia lo spettro della morte della funzione simbolica stessa.

The Last Lamentation. Valentina Medda

The Last Lamentation di Valentina Medda è un lavoro che indaga la lamentazione funebre, pratica di rito e cura oramai estinta in gran parte del Mezzogiorno italiano e in particolare in Sardegna, territorio di nascita dell'artista: pratica estinta perché estinti sono i territori in cui agiva, le comunità in cui veniva trasmessa, a causa dello spopolamento, e le necessità della sua preservazione, dovuta anche allo stigma sociale verso i saperi tradizionali data dal vincolo della modernità. Il lavoro concettualmente orienta il suo sguardo sulle necropolitiche del Mediterraneo, spazio culturale, geografico e politico interrogato dall'artista come corpo in sé, ma anche come corpo composto da altri corpi, dal vivente e dal non (più) vivente che l'artista descrive come "luogo di attesa, sospensione, morte, l'incarnazione di una assenza, un deposito di cadaveri e un cadavere in sé" (Zedda, 2024).

Progetto vincitore dell'XI edizione dell'Italian Council, bando della Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, *The Last Lamentation* si nutre dei linguaggi della performance per la realizzazione di un'opera video e di un progetto performativo - coreografico per sito specifico. Attraverso una partitura vocale e coreografica ipnotica che riscrive i codici rituali della lamentazione in forme astratte, la performance vede un corteo di dodici donne vestite di nero disporsi su coste e sponde, di fronte all'acqua, che, unite in un coro sottile, reinscrivono e riconfigurano, quasi graficamente, un orizzonte del lutto verso il paesaggio marino.

Avviato nel 2018 nel contesto di una residenza artistica a Beirut, il lavoro crea un ponte culturale nella connessione tra le coste della Sardegna e il Mediterraneo orientale, affiancando forme di ritualità presenti in tutto il bacino, indagate già nel 1959 da Ernesto De Martino, pressoché estinte nel Sud Italia, ma vive nelle coste meridionali e orientali dal Libano al Marocco. Se inizialmente la traiettoria della ricerca artistica si nutre degli strumenti della partecipazione e della ricerca filologica e bibliografica, oltre che del pensiero di Judith Butler sulle vite degne di essere vissute e piante (Butler, 2004), successivamente si sposta verso le

traiettorie dell'idrofemminismo di Astrida Neimanis¹ e dalla prospettiva del neomaterialismo di matrice transfemminista interroga la dimensione della transcorporeità. Come nota Caleo,

The Last Lamentation tematizza, artisticamente un'apertura che sta emergendo dagli studi decoloniali e sulle migrazioni. Il Mediterraneo come spazio relazionale, di attraversamenti e mescolamenti, e – negli ultimi anni – lo spazio liquido in cui si consuma una delle più violente crisi migratorie contemporanee, che lo hanno trasformato in un confine intangibile ma operativo, in un dispositivo necropolitico, in un enorme cimitero. Porre al centro il Mediterraneo significa anche, come mettono in luce molti studiosi decoloniali, mettere in crisi l'immaginario di un'identità mediterranea che si è costruita come prevalentemente bianca. (Caleo, 2024, p. 57)

Tale spostamento avviene nel tempo, attraverso un'approfondita relazione con la materia del mare, che genera all'artista nuove domande sulla relazione tra il vivente e il non vivente, e convoca le possibilità dell'affinamento percettivo dell'ascolto, del silenzio, e del dissarmo. Nella struttura drammaturgica il confine liquido non è dunque più sfondo, fondale, oggetto di indagine ma materia agente, corpo, voce abissale che orienta la composizione come forma di de-composizione. Nel percorso Medda indaga, con la collaborazione del *vocal coaching* di Claudia Ciceroni, lo spettro acustico del respiro, inteso qui come unità minima e condivisa della vita e della materia, dell'aria che attraversa il corpo, come seme, mantra, movimento universale, base generativa della vocalità. Convoca una *phoné*, un aspetto pre-linguistico rispetto al linguaggio parlato, che si nutre della connessione tra suono, respiro del mare e del vento, respirazione umana e pianto, aprendo a una ricerca acustica infestata da presenze umane e più che umane. L'accompagnamento di Gaspare Sammartano, con la collaborazione per il *field recording* di Attila Faravelli, appare centrale in questa fase. Sammartano, negli anni, insieme a Donato Epiro è autore di un percorso di ricerca sonora incentrato a Taranto, che indaga e interroga il Sud solarizzato, seguendo la lente oscura, accecante, obnubilante, distonica del Mezzogiorno e delle violenze che il contesto tarantino incarna. Legato alle procedure spettrali del territorio tra cui lo stabilimento petrolchimico dell'Ilva, e alla storia musicale italiana del Meridione e dei suoi margini, oltre che alla metafora dello sperimentatore Marcello Bacci, Sammartano apporta un solco nella pratica artistica di Medda, un carotaggio abissale nella materia del suono, che arricchisce il lavoro di una ulteriore torsione epistemica e concettuale. Insieme a Faravelli, cattura il suono del vento in burrasca, attraverso l'introduzione di dispositivi antivento customizzati che permettono di manifestare la violenza atmosferica inaspettatamente come qualcosa di non assimilabile alla forza agen-

te, ma piuttosto a un lamento, a una voce spettrale non riconoscibile. La ricerca di una sinistra risonanza tra il corpo e l'ambiente data dall'aspetto mediale e medianico del suono contribuisce a uno slittamento della percezione, a un continuo rimando tra presenza e assenza del paesaggio, dei corpi, delle voci e dei territori.

Sound is absence, beguiling, out of sight, out of reach. What made the sound? Who is there? Sound is void, fear and wonder. Listening, as if to the dead, like a medium who deals only in history and what is lost, the ear attunes itself to distant signals, eavesdropping on ghosts and their chatter. Unable to write a solid history, the listener accedes to the slippage of time. (Toop, 2011, p. VII)

Attuning to / Resonating with (Sulcis). Nicola Di Croce

Altro lavoro che si nutre della relazione tra aspetto medianico del paesaggio e ascolto e che porta un'importante riflessione sulla capacità della performance di trovare un varco epistemico e politico nei contesti delle necropolitiche è *Attuning to / Resonating with (Sulcis)*, di Nicola Di Croce, *sound artist* e ricercatore nell'ambito dei Sound Studies e della pianificazione territoriale. Il progetto nasce dall'invito a realizzare un percorso di ricerca nell'ambito del percorso curatoriale *Ecologie dell'ascolto* nel Sud Sardegna, in particolare nelle aree interne del cammino di Santa Barbara, conosciuto come cammino dei minatori, dedicato alle acque e alle vite della miniera.

Il processo di Di Croce esplora i concetti di *attunement* (sintonizzazione) e risonanza, concentrandosi sul territorio del Sulcis, tra le regioni più economicamente depresse d'Europa. Partendo dalla complessa compresenza di fiumi e grotte, miniere abbandonate, impianti di energia rinnovabile e nuove industrie (soprattutto nel comparto bellico), la ricerca riflette, secondo le parole dell'artista, a partire dalle manifestazioni dell'acqua, sulla vitalità dei corpi e delle materialità non umane a essa connesse, sperimentando modi per entrare in risonanza e stabilire un "dialogo" con i loro specifici suoni e vibrazioni. Il lavoro si iscrive nel quadro di una *critical and politically engaged research*, in grado di dare voci a soggetti marginalizzati e di interrogarsi sull'accadimento, sull'ascolto e sulle forme che si materializzano quando tentiamo di sintonizzarci su voci non riconosciute: non convenzionali, non umane, non riconoscibili. Di Croce da anni si interessa alle cosiddette *Geohumanities*, un campo interdisciplinare che esplora la relazione tra esseri umani e ambiente naturale e costruito, inteso anche negli aspetti culturali, sociali e storici degli spazi.

The geohumanities have become increasingly preoccupied with the ways in which aesthetics and sensory experience can play a role in challenging established modes of voice, authority, and authenticity, by foregrounding the active role of nonhuman agencies, processes, and ecologies in the construction of publics and politics” (Brigstocke, Tehseen, 2016, p. 12).

Di Croce applica le tecniche di tale campo di studi, che implicano l’analisi della rappresentazione del paesaggio e l’individuazione del ruolo del luogo nel configurare identità e memorie, con particolare riferimento alle comunità marginalizzate.

Veicolo della ricerca, incardinata nel Sulcis Iglesiente, è l’incontro con Maurizio Saiu, coreografo originario di Domusnovas, con un percorso artistico riconosciuto in ambito nazionale e internazionale tra la Sardegna e New York, trasferitosi nell’area di indagine del progetto. Saiu diventa lente medianica del territorio e, insieme a Di Croce, cartografa e assembla una maglia di luoghi e relazioni che costituiranno lo spazio di ascolto e di incontro con una serie di caratteristiche emblematiche per l’affioramento della ricerca artistica. Centrale appare la presenza della RWM, una fabbrica di armi italo-tedesca insediatasi a Domusnovas negli anni successivi al grande dramma della disoccupazione, dovuto alla dismissione delle miniere. Nella ricerca emerge il dramma di una comunità stretta in un silenzio che negli anni ha avvolto il paese e i lavoratori della zona, spesso ex-minatori, non esenti da storie di impegno politico, i quali, di fronte allo spettro dell’assenza del lavoro e della deprivazione economica, si sono consegnati a una complicità non desiderata con la tragedia bellica che avvolge il Mediterraneo. Le bombe costruite dalla fabbrica dal 2023 al 2025 sono state destinate prevalentemente a Gaza oltre che ad altri lidi del Sud globale, in una storia di ricatto neoliberista che nelle aree depresse sancisce forme di sfruttamento, estrattivismo e riproduzione della violenza coloniale. Nella cartografia percettiva di Di Croce, la vicinanza con le basi militari di Decimomannu e la presenza della NATO nelle coste del Sulcis evidenziano lo sviluppo di un’economia che riproduce fabbriche di morte, incrinando la storia politica del territorio, fatta di dignità, di lotte e resistenza, contribuendo invece alla scomparsa dei saperi agricoli e pastorali, come all’inquinamento delle falde nei terreni.

L’artista, dopo una prima fase di interviste e ricerca sul campo attraverso gli strumenti dei Sound Studies, identifica la necessità di convocare un coro negli spazi esterni della RWM secondo un processo partecipativo che avviene secondo forme sotterranee, tra cui passaparola e contatti diretti, non espresse secondo canali istituzionali e social media. Alla chiamata

rispondono esponenti del coro della vicina città di Iglesias, artisti, persone comuni provenienti da diverse aree del Sud Sardegna. Tra queste, un gruppo di “attiviste sciamaniche”, donne che affermano di ricevere il canto e di pulire energeticamente i luoghi attraverso questo. Dal punto di vista della ricerca sonora, Di Croce si sintonizza sul sibilo emesso dalla fabbrica, una sorta di ronzio continuo che segna l’andamento della sua produzione, senza interruzione di continuità: si tratta di un suono apparentemente ordinario, ininterrotto, capace di raccontare la guerra e la sua normalizzazione. L’artista chiede alle partecipanti di porsi in una condizione di ascolto rispetto a esso, di allenarsi alla sua percezione, di farsi-sentire, orecchio esterno, di sintonizzarsi sullo scarto tra ambiente circostante e fabbrica, sulla ricezione degli scarti stessi che questa emette.

Dopo incontri e prove, i partecipanti, durante il cambio di turno, sotto il suono delle sirene, coordinati dallo sguardo coreografico di Saiu, si dispongono di fronte alle mura di cinta dello stabilimento, senza la volontà di accedervi. Al coro e ai suoni si sovrappongono gli allarmi dei vigilianti, confusi dall’accadimento. Tra preghiera e protesta, le voci e le grammatiche non autorizzate sono lì a risuonare più che a cantare, a captare gli echi, a farsi forze medianiche della relazione con il dolore del luogo: «I suoni ci attirano verso ciò che sopravvive e persiste come risorsa culturale e storica capace di resistere, turbare, interrogare e scardinare la presunta unità del presente» (Chambers, 2012, p. 9). Nella distanza e insieme nella compresenza tra il ronzio della fabbrica e il suono dell’intorno, si materializza un’ecfrasi, un processo estraniante, che lega lo scarto percettivo allo scarto tossico della materia inquinante. In forme distanti da un antagonismo diretto con la produzione, la pratica di Di Croce guarda all’edificio della RWM come un oggetto, un corpo di fabbrica, che si riversa nel fuori della sua superficie attraverso il suono dei macchinari, oltre un recinto che non è in grado di contenerli.

Una linea sottile di risonanza e riverbero, di litania e denuncia consegna la possibilità politica ed epistemica di una ricerca che sfalda le forme precostituite dell’*artistic research* di impianto nordeuropeo, dove gli strumenti analitici e l’insieme dei dati raccolti sono più spesso espressi ed esposti in categorie archiviabili e riproducibili, secondo metodologie ordinate e decodificabili. Il processo di ricerca qui indica dei tracciati che coinvolgono piuttosto l’ascolto aurale, il suo aspetto sottile, percettivo, vibrazionale. Approdano verso un materialismo magico, approccio che guarda alla possibilità trasformativa della relazione con la mate-

ria, mettendo in discussione le categorie preordinate della conoscenza, in virtù di quelle del sapere (Consigliere, 2022) e della percezione, qui di natura acustica e sonora.

Le storie sonore offrono un persistente rumore di fondo che disturba il silenzio istituzionale dell'archivio storico. I suoni si trasformano in una fonte di perturbazione critica e l'archivio musicale diventa una questione di avvenire, la domanda dell'avvenire stesso, la domanda di una risposta, di una promessa e di una responsabilità (Chambers, 2012).

Quello che distingue il progetto di *Attuning to / Resonating with (Sulcis)* è solo in parte l'aspetto sonoro. Emerge una postura del disarmo, l'uscita dal radar della performatività intesa nelle sue forme più spettacolari e riconoscibili. Siamo di fronte a una pratica del disattendere, che in quella promessa di schieramento, si ribalta manifestandosi in un assetto di compianto e trasformazione. Un atto artistico che testimonia un posizionamento rispetto alla necropolitica mediterranea e ai rapporti non neutri delle forme territoriali dell'abbandono, attraverso un'azione che non grida e non rivendica, ma scioglie, dissolve, apre.

Body Farm. Silvia Rampelli

In un contesto di disattesa della spettatorialità, di disarmo epistemico, estetico, percettivo si colloca in forme radicali *Body Farm* di Silvia Rampelli/Habillé d'eau.

Il lavoro si ispira nominalmente alle *Body Farm*, centri di ricerca di Antropologia forense creati negli Stati Uniti per studiare la decomposizione dei corpi attraverso la loro esposizione agli agenti atmosferici. Il progetto di Rampelli prende avvio nel 2022 a Castiglioncello, nell'ambito del festival Armunia, nella logica di un esperimento sul grado minimo della performatività. Il lavoro si presenta come un laboratorio a cielo aperto dove sette corpi distesi, nel passaggio di tempo dalla luce al buio, sono esposti all'ambiente, alle condizioni fenomeniche della materia e dell'intorno, consegnati allo sguardo dell'osservatore.

Attuato successivamente in contesti differenti, *Body Farm* vede il suo primo affioramento in un territorio equivoco, dove l'apparente mitezza delle colline sopra Rosignano rivela per contrasto il candore chimico delle spiagge limitrofe alla fabbrica Solvay, i suoi fumi, il lontano accendersi delle contraddizioni di un litorale. I corpi immobili, inermi, allo scoperto, sono disposti nel territorio in una condizione di radicale esposizione.

Sono in uno stato di consegna assoluta, inermi, non oppongono resistenza se non nell'essere materia. Si espongono in effetti non solo alla visione ma (...) alla possibile

violazione del personale spazio fisico. L'inermità, la resa, il disarmo dei corpi, sono alcune delle questioni fondamentali in *Body Farm* (Scarpellini, Rampelli, 2023).

Alcuni elementi oggettuali determinano la percezione di un possibile accadimento che ha fermato il tempo: una scarpa, un calzino, effetti dispersi nell'ambiente segnano un'atmosfera sospesa. Nulla muove a una declinazione particolare, è l'aria della post-catastrofe, serena, densa, un tempo in cui il dramma si è già consumato senza lasciare tracce. Solo corpi. Sette corpi distesi affiorano smistati nello spazio, avvicinabili in un intervallo temporale preciso, in una luce di soglia, tra il crepuscolo e la notte, pronti a essere avvolti dall'oscurità, lasciati lì per sempre.

Le condizioni performative dell'esperimento sono dunque minime: un tempo tra il cadere del giorno e la notte, la luce del crepuscolo, una qualità dello spazio dalla calma apparente ma profondamente inquieta, non sedata, una circolarità della percezione, un ingresso lento del pubblico come nell'attraversamento di una soglia, la fissità dei corpi nel campo. In questo stato di disarmo, percettivo, sensoriale epistemico, l'azzeramento dell'azione scenica determina dal lato dell'osservatore / spettatore la possibilità di avvicinamenti, distanze, prossimità diverse di fronte ai corpi, e insieme un ingresso in una dimensione di contemplazione, di preghiera, di resa, nello scivolare in un rispecchiamento. A sciogliersi è l'attesa stessa dell'evento performativo, che si manifesta per il suo contrario. Si potrebbe parlare di de-composizione: una composizione che si manifesta attraverso la decomposizione e viceversa una decomposizione che prende corpo e vita nella composizione del dispositivo performativo e dell'immagine stessa, intesa qui come *picture acts*, come accadimento. Questa stasi determina, come nota Rampelli nella scheda descrittiva del lavoro, "la rottura del sistema ritmico, lo smarrimento dei nessi"² e un'emersione per contrasto dell'intorno e dello sciame percettivo che prende corpo, assume evidenza, concretezza. Prendendo un'analogia dalla massa organica morta, spesso boschiva, che decomponendosi nutre il terreno, i corpi sono esposti come necromassa, attivando la possibilità di uno sguardo postumo verso un umano, che nel suo disfarsi, nell'essere abitato da altri corpi quali insetti, larve, formiche si manifesta come postumano. Lo si osserva dal punto di vista della fine, dello sguardo di chi rimane oltre una catastrofe avvenuta. Dal lato del performer, potremmo dire che questo stato di latenza, di deposizione, di consegna allo sguardo dell'altro, ma anche alla materia, produce una continua azione della gravità, determina un cedere, un affondare sempre di più nella terra, nell'abisso. Il rallentamento del respiro sino alla sua imper-

cettibilità, il progressivo gonfiore della pelle, il cedere dei tessuti, l'affioramento sulla superficie, tra i capelli, di animali, elementi infestanti che tradiscono la quiete, che prendono il sopravvento su quei corpi, determina la percezione di uno spossessamento della vita individuale, uno stato medianico e mediale tra vivente e non vivente, di caduta, di disarmo. Qui si manifesta un collasso della forma, intesa come confine e limite tra il sé e l'altro, tra l'umano, il non (più) umano e il più che umano. I corpi si consegnano alla materia, al sensibile, alla pluralità di altre vite. "In essi, vediamo noi stessi. Nell'osservare la morte in vita, assistiamo al procedere di noi come materia" (Zedda, 2024).

La questione del disarmo del corpo ha a che fare con una presa di consapevolezza che nel corso dell'esperienza si fa più nitida e attraversa l'intero campo dell'esistere: è ontologica, sociale, teatrale, se vogliamo artistica, ed è la consapevolezza che, a fronte di questo disarmo, l'azione sia arma (...) Sospendere l'azione vuol dire perdere l'intenzionalità e l'intenzionalità è il progetto umano, è ciò che fa dell'uomo l'uomo. Togliere l'azione significa portare la condizione umana a una condizione di puro esistente (Scarpellini, Rampelli, 2023).

E, come nota Attilio Scarpellini, a "una condizione di nuda vita." La relazione tra corpo e territorio che il lavoro attiva, attinge dalla connessione con i contesti e gli spazi in cui *Body Farm* si deposita e si consegna, da uno studio della percezione aurale, spettrale, agentiva, dal rapporto con la natura dei luoghi, con gli aspetti inquieti della materia. Una materia che si manifesta per riverbero dello stato minimo dell'azione. L'intorno si apre attraverso un rovesciamento tra figura e sfondo, che qui si ribalta e disarma i processi di percezione e di conoscenza.

Conclusioni. Verso un disarmo epistemico e metodologico.

I tre casi studio esaminati, seppur distanti in termini di metodologie e ambiti disciplinari, condividono la deposizione dell'impianto autoriale in favore di una ricerca artistica che indaga la performance come campo di sospensione e di emersione del non umano, attraverso posture di sottrazione.

Tali pratiche lasciano il passo a quello che qui definisco disarmo epistemico, metodologico ed estetico. Epistemico perché riguarda l'abdicazione della produzione di una conoscenza del contesto e del territorio di analisi della ricerca secondo parametri oggettivi, storici e filologici, o attraverso metodologie archivistiche classiche. Si connette piuttosto con l'aspetto medianico, con la captazione dell'invisibile, dell'occulto, dell'inarchiviabile del paesaggio,

creando dispositivi che lasciano lo spazio per una emersione autonoma del territorio e della materia. Tale livello permette di lavorare retroattivamente sulla storia, sviluppando pratiche di riparazione, che consentono forme di conoscenza messe a tacere dalla politica differenziale della modernità.

Tale disarmo è metodologico perché guarda alla pratica e alla ricerca artistica come esercizio costante dell'abbassamento delle frequenze, invitando all'affinamento dell'ascolto, a una pratica del disattendere, del sottrarre e dell'emersione, lontana dalla volitività della rappresentazione.

È inoltre di natura estetica perché invita all'incontro con un punto di vertigine dove la conoscenza collassa, in favore di un abbandono alla percezione, di un invito a rivolgersi all'apertura del mondo con la disposizione di un "mendicante" che si rivolge al vuoto (Proia, 2026). Si configura come un abdicare all'autorialità, all'originale, al segno umano, in virtù di un collasso della conoscenza disciplinata e disciplinare: la pratica dell'*unlearning*, (Spivak, 2010) si accompagna a una azione di *unworlding* (Halberstam, 2022), a un disfare il mondo, a una tensione verso la disabilitazione della spinta costruttiva della scena, disfacendo immaginari prevedibili, apparati di cattura, metodologie compositive che qui si votano alla de-composizione.

Disarmo, inoltre, come pratica di riparazione che nella possibilità dell'emersione di una storia non lineare permette di consolidare il diritto all'opacità, all'idea del rifiuto della iperesposizione, della iper-visualità, disabilitando la supremazia dell'*alta voce* e insieme l'assertività della conoscenza. Lasciando aperti gli interrogativi su come attraversare la violenza della necropolitica e la percezione della fine, le pratiche artistiche indagate, invitano a procedere senza risposta, permettendo che l'incontro e l'attraversamento delle corporeità diventino uno strumento per dispiegare e depositare conoscenza, stare sulle soglie dei corpi, delle *necropolitiche* silenziate, e rispondere alla crisi mediterranea attraverso echi che si propagano dai margini, da costa a costa.

¹ L'idrofemminismo è un paradigma filosofico formulato dalla scrittrice canadese Astrida Neimanis, che affronta la questione dell'*embodiment* e della corporeità da una prospettiva acquee, creando una relazione tra le *En-rinomenal Humanities* e al femminismo.

² Nota di regia presente nel programma di sala.

Riferimenti Bibliografici

- Alaimo, S., *Exposed: Environmental Politics and Pleasures in Posthuman Times*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016.
- Azoulay, A. A., *Potential History: Unlearning Imperialism*, Verso Books, New York 2019.
- Bennett, J., *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Duke University Press, Durham 2010.
- Brigstocke, J., Tehseen N., *Posthuman Attunements: Aesthetics, Authority and the Arts of Creative Listening*, in «GeoHumanities», vol. 2, n. 1, 2016, pp. 1-7.
- Butler, J., *Precarious Life. The Power of Mourning and Violence*, VersoBook, New York 2004.
- Caleo, I., *A sciogliersi. Una performance della mescolanza*, in M. P., Zedda, a cura di, *The Last Lamentation. Valentina Medda*, Kunstverein, Milano 2024.
- Consigliere, S., *Materialismo magico. Magia e rivoluzione*, DeriveApprodi, Bologna 2023.
- Chambers, I., Cariello, M., *La questione mediterranea*, Mondadori Università, Milano 2021.
- Chambers, I., *Mediterraneo blues. Musiche, malinconia postcoloniale, pensieri marittimi*. Bollati Boringhieri, Torino 2012.
- Di Croce, N., *Creative Urban Atmospheres. Sensory Interventions and Tactical Imaginaries*, Routledge, New York 2026.
- Halberstam, J., *Unworlding. An Aesthetic of collapse*, RISD Rhodes Island School of Design, 2022.
- Halberstam, J., *Wild Things. The Disorder of Desire*, Duke University Press, Durham 2020.
- Iovino, S., *I racconti della diossina. Laura Conti e i corpi di Seveso*, in CoSMo Comparative Studies in Modernism, n. 10 (Spring), Torino, 2017.
- Lykke, N., Mehrabi, T., Radomska, M., *Queer Death Studies. In times of Anthropocene Necropolitics and the Search for New Ethico-Political Imaginations* in N., Lykke, T., Mehrabi, M., Radomska, (a cura di), *The Routledge International Handbook of Queer Death Studies*, Routledge, New York 2026.
- Martins, L. M., *Performances do tempo espiralar: Poéticas do corpo-tela*, Cobogò, Sao Paulo 2021.
- Mbembe, A., *Necropolitics*, Duke University Press, Durham 2003.

McKittrick, K., *Demonic Grounds: Black Women and the Cartographies of Struggle*, NED-New edition. University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.

MacCormack, P., *Death Activism. Queer Death Studies and the Posthuman*, Bloomsburg, London 2025.

Moten, F., Harney, S., *The Undercommons: Fugitive Planning & Black Study*, Minor Composition, New York 2013.

Proia, F., *I bacini della dimenticanza di sé. Riflessioni sullo stato meditativo*, manoscritto in fase di pubblicazione, 2026.

Rivera Garza, C., *The Restless Dead: Necrowriting and Disappropriation*, Vanderbilt University Press, Nashville 2020.

Scarpellini, A., Marino, M., *25 anni di Inequilibrio*, in «Doppiozero», 2022, in <https://www.doppiozero.com/25-anni-di-inequilibrio> (consultato il 12/10/2025)

Scarpellini, A., *Body Farm, la chiamata del corpo. Attilio Scarpellini in dialogo con Silvia Rampelli*, in «Short Theatre», 2022 in <https://www.shorttheatre.org/mag/body-farm-la-chiamata-del-corpo/> (consultato il 10/10/2025)

Spivak, G., *Can Subaltern Speak? Reflections on the History of an Idea*, Columbia University Press, New York 2010.

Toop, D., *Sinister Resonance: The Mediumship of the Listener*, Continuum, Bloomsbury Publishing, London 2011.

Zedda, M. P., *L'orizzonte abissale. Spazi, silenzi, gesti nell'atlante prefigurativo di The Last Lamentation*, in M.P., Zedda, a cura di, *The Last Lamentation. Valentina Medda*, Kunstverein, Milano 2024.

Zedda, M.P., *Body Farm*, in «Antinomie», 2025, in <https://antinomie.it/index.php/2025/01/30/body-farm/> (consultato il 12/12/2025)

Sitografia

https://www.researchgate.net/publication/303395133_Posthuman_Attunements_Aesthetics_Authority_and_the_Arts_of_Creative_Listening (consultato il 07/08/2025)

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Maria Paola Zedda è PhD candidate presso l'Università di Venezia. La sua ricerca esamina la relazione tra necropolitica e danza, attraverso i concetti di *necrocoreografia* e *transcorporeità*. Intersecando i Performance e Dance Studies con le *post-human theories* e il pensiero decoloniale e postcoloniale,

il suo lavoro indaga criticamente le forme con cui la morte e i contesti di necropotere influenzano le pratiche coreografiche e performative contemporanee. È cofondatrice dell'unità di ricerca PerLa – Performance Epistemology Research Lab (Iuav Università di Venezia) ed è autrice e curatrice di diverse pubblicazioni, tra cui *Enzo Cosimi. Una conversazione quasi angelica* (Editoria e Spettacolo, 2019) e *The Last Lamentation. Valentina Medda* (Kunstverein Milano, 2024). Accanto alla ricerca accademica, ha sviluppato pratiche curatoriali e drammaturgiche incentrate sul potenziale del corpo e della performatività nello spazio pubblico, sul corpo e sulle politiche dello spazio pubblico, lavorando come curatrice e direttrice artistica in progetti quali *Cagliari Capitale Italiana della Cultura* (2015), *Across Asia Film Festival*, insieme a Stefano Galanti (2013–2022), *CampoSud*, (2017–2021). Come dance dramaturg ha lavorato con coreografi e artisti quali Enzo Cosimi, Ariella Vidach e Valentina Medda. È fondatrice e direttrice artistica di ZEIT Art Research e del progetto di danza *Le Alleanze dei Corpi*.

Maria Paola Zedda is a PhD candidate at Iuav University of Venice. Her research focuses on the relationship between *necropolitics* and dance, explored through the notions of *necrochoreographies* and *transcorporealities*. By intertwining Performance and Dance Studies with posthuman theories and decolonial and postcolonial approaches, her work critically investigates how choreographic practices engage with death, corporeality, and regimes of *necropower* in contemporary artistic contexts. She is a co-founder of the Research Unity PerLa – Performance Epistemology Research Lab (Iuav – Università di Venezia) and the author and editor of several scholarly and critical publications, including *Enzo Cosimi. Una conversazione quasi angelica* (Editoria e Spettacolo, 2019) and *The Last Lamentation. Valentina Medda* (Kunstverein Milano, 2024). Alongside her academic research, she has developed curatorial exploring the potential of the body and performativity in public space as vehicles for transforming urban and hybrid landscapes, working as artistic director for *Cagliari Capitale Italiana della Cultura* (2015) and for several other projects, such as *Across Asia Film Festival*, in collaboration with Stefano Galanti (2013–2022), *CampoSud*, (2017–2021). As dance dramaturg she has worked with artists such as Enzo Cosimi, Ariella Vidach, and Valentina Medda. She is founder and artistic director of ZEIT art research and *Le Alleanze dei Corpi* in Milano.

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.

«What a Piece of Work is an Avatar». Conversation with Sam Crane on *Grand Theft Hamlet*

Interview by Sergio Lo Gatto

This article documents a conversation with the British actor and director Sam Crane, co-author alongside Pinny Grylls of the documentary *Grand Theft Hamlet* (UK, 2024, 91'). The work stems from a radical experiment conducted during the lockdowns imposed by the Covid-19 pandemic: the transposition of several scenes from Shakespeare's *Hamlet* into the virtual space of the video game *Grand Theft Auto Online*. Starting from a sense of frustration regarding the restrictive liveness displayed by video-call platforms like *Zoom*—perceived as confined little boxes devoid of true vitality—Crane and his collaborators explored multiplayer servers as spaces where unpredictability and digital co-presence become central dramaturgical elements. The result is the account of an operation that, on one hand, calls into question some of the foundational elements of acting technique and the dialogue between performers within the context of staging; on the other, it provokes reflections on the sense of belonging, engagement, and empathy within a relationship not based on physical co-presence.

If analyzing *Grand Theft Hamlet* requires, first and foremost, a theoretical reconsideration of the concept of “liveness”, indispensable tools can be found in the contributions of Stefano Brilli and Laura Gemini (2022; 2023; 2025), in which this term takes shape according to so-called “gradients.” These gradients define the impact on the spectator, the artist, and the semantic dimension of the spectacular object, demonstrating how «the sense of presence is re-articulated according to socio-technical contexts» (Gemini and Brilli, 2025, p. 15).

In the now paradigmatic formulations of Philip Auslander, «digital liveness» refers instead to «[...] a specific relation between self and other, a particular way of “being involved with something”» (Auslander, 2012, p. 10). From this perspective, the live experience does not derive solely from technology, but from our conscious act of perceiving virtual entities as alive in response to the solicitations they bring us.

As emphasized in the conversation, in the video game *GTA Online*, “liveness” seems to manifest as a composite experience that includes simultaneity, interaction with the per-

formers, and the performers' awareness of participating in a unique event. Within the already rich literary review on the concept of “liveness”, a distinction becomes clear that is fundamental to the examination of this case study: the one introduced by Steve Dixon (2007) and also taken up by Gemini (2016), which separates «nowness»—a condition requiring simple temporal synchrony and not necessarily the sharing of a common space—and actual digital co-presence: «If nowness involves the definition of a “present”, simultaneity requires the recognition of a “now”» (Gemini and Brilli, 2025, p. 25).

The latter is realized when actors and spectators share a phenomenologically shared spatial window within which mutual physical influence is possible. In the environment of a video game where multiple players are admitted simultaneously through the sharing of a common server, such influence is guaranteed by the possibility of different subjectivities entering into immediate connection to collectively give shape to the unfolding of a “story.” As emerges from the experience recounted by Sam Crane, in some ways the procedure does not deviate significantly from what would happen in the creative process leading to the staging of a performance, when various actors—searching for the subtle interpretative nuances of their characters—engage, for example, in shaping an improvised scene, the final outcomes and individual dramaturgical knots of which remain partly undefined.

A large number of people play and interact with other players on the Internet on various platforms and devices. At the same time, «[i]n order for players to feel that they are part of the online community, they should be considered as valuable members of the team and should feel that the community fulfils their needs» (Pietersen, Coetzee et al., 2018, p. 125).

In the case of *Grand Theft Hamlet*, this proposal of “affiliation” to a community received—in some ways spontaneously and perhaps not entirely consciously—a response through the intuition of circulating the announcement of the “performance event” scheduled in the GTA “venue” within virtual video gamer communities, opening up the possibility for actual spectators to connect to the interconnected environment of the game session. If «[t]he four key components of a sense of belonging are: membership, influence [...], integration/fulfillment of needs [...], and sharing of emotional connections» (Ibid.), in this case, one has the impression that the operation “teaches” players a peculiar trait of relationship based on theatre’s tradition: the fundamental distinction between actors and audience. The practice of accessing an online video game with one’s avatar without actively participating in the

challenges it itself proposes represents, in fact, an anomaly, observed by some case studies also in association with a sense of defeat regarding the indispensable agonistic dimension of the game (Pietersen, Coetzee et al., 2018). In the case of *Grand Theft Hamlet*, in a sense—and the conversation bears witness to this—the intervention of a group of virtual observers influences the final rendering of the performance, but even more so, it produces an effect on those who, by connecting, find themselves no longer as participants but exclusively as spectators of an event that is detached from the context to which the player community itself is accustomed. This is an effect that should be studied through subsequent analyses, where the “spectatorship contract” that the theatrical dimension asks the spectator to sign becomes a reacting and detonating element within a universe whose relational systems are based on a logic of interactivity that gives meaning to the experience itself.

A central point around which the conversation with Sam Crane revolves is the complex concept of the avatar, for which—especially in contexts where an almost total transition from physical body to virtual body becomes possible—it seems no longer sufficient to refer to the popular theoretical formulas of post-humanism. In more specific studies, however, reference is made instead to a “*technè*” inherent in and embodied by the avatar as an entity now in control of its own phenomenology, and to a «sense of virtualness» which «is constituted precisely by the meta-awareness of this gap between the actual and the virtual [...]. [T]he purpose of the *technè* of avatar embodiment is not to erase the gap between the actual and the virtual, but to create it» (Manning, 2009, p. 311).

In other words, the avatar emerges as a digital body capable of inheriting only some of the dualities and multiplicities typical of “conventional” performative objects.

In the preparatory work for *Hamlet* in the *GTA Online* environment, the rehearsal phase—itsself conducted through *Zoom* conversations and therefore not in co-presence—focused on selecting the virtual locations best suited to serve as the backdrop for the scenes selected for the performance, but above all on the rendering of the prosody and meter of Shakespearean poetic verse, keeping in mind the impossibility of having a physical body capable of supporting inflections and emphases governed by analytical directorial thought.

Paul Manning, citing the so-called «Zich’s Contradiction,» explains that avatars can be perceived alternately as living people or lifeless dolls. The cited essay dwells particularly on the role played by the voice, which grants the avatar the use of a trace of what is, in fact, the

only eminently human quality available to a totally virtual body—albeit mediated by a process of formalization and digitalization through pre-recording. The tension between the animate and inanimate object finds a key role precisely in the voice, an element that somehow leaks from the physical world, revealing the real identity of a sort of company of puppeteers. If the gap between the human voice and the artificial body is too jarring, the illusion breaks and the avatar is reduced to a mere mechanical puppet. For Crane, this limitation transforms the actor into a digital puppeteer who basically perform a decomposition and recomposition of human behaviors in a manner as consistent as possible with the context hosting the performance. The impossibility of enacting variable facial mimicry forces the use of code constraints, such as the *emotes* selectable from a menu, as creative stimuli, transforming them almost into a Brechtian *Gestus* (Brecht, 2001).

One option is that, in this way, acting technique proposes an opportunity for overcoming the live/non-live dichotomy in favor of “gradients of liveness,” where the “live” becomes a construction of the observer mediated by technology. The avatar thus becomes a symbolic object representing the general nature of the character through stylized gestures rather than through a realistic emotional expression governed and conducted moment by moment.

One of the most significant aspects of the *Hamlet* performance in *GTA Online* is the recovery of relational dynamics characteristic of Elizabethan theatre. Regarding the proposal of a clear separation between those who act and those who spectate, in the conversation Crane ultimately compares the game environment to the Globe Theatre (Sixteenth-Seventeenth century), highlighting several fundamental points of contact. Just as at the Globe actors and spectators shared the same natural light, in *GTA* everyone inhabits the same visual environment and the same “digital light,” thus renouncing the sharp separation between stage and stalls typical of modern and some contemporary theatre. What was, according to contemporary accounts, the Elizabethan audience's practice of spectating—extremely active, chaotic, and participatory—seems to be reflected in *GTA* through direct interaction with other players who can intervene in real-time, if only by giving voice to their own avatar.

While in the conversation—analyzing the role of «griefers»—this unexpected intervention is accepted as a generative stimulus to consider the formation of a chaotic order in the system of stage delivery and representation, this condition of fundamental displacement also connects to the content of the tragedy that the artists chose to bring into the virtual world.

Even considering the advent of a global emergency as the genesis of this operation, one can perhaps look at this artistic attempt by associating it with a curative and therapeutic dimension. Proposing the term «prosthetic memory,» Alison Landsberg argues that certain video games—particularly those produced ad hoc for a traumatized user base—can be seen «as a mechanism for redressing hidden historical atrocities and traumatic memories, shape the experience and subjectivity of game players through the mediation of agency and creation of “prosthetic memory,” a new form of public cultural memory made possible by modernity and mass cultural technologies» (Landsberg, 2004, p. 2).

Violence, guaranteed within a virtual environment like that of *GTA* by the fundamental opportunity to behave as one wishes and to break every possible rule of social living, should not be interpreted here exclusively as a disruptive element or an aggressive game mechanic, but rather as a powerful activator of liveness that guarantees the authenticity of the actors' performative experience and that of the bystanders' participation. According to the theoretical perspectives of Paul Sanden (2013), also cited by Gemini and Brilli, this phenomenon could be placed within the category of the «liveness of spontaneity,» where the value of the event lies precisely in its unpredictable nature and the ability of the human (or mediatized) performance to react to chaos. In a context where mediatization is integrated into social production, the sudden violence of a «griefer» or an unexpected explosion tears the user away from the static nature of pre-recorded content to project them into a «window of simultaneity.» As Varela (1999) observes, this window «is the result of a cognitive process that correlates the perception of the environment and the consequences of action» (Varela, 1999 in Gemini and Brilli, 2025), transforming here the risk of failure into tangible proof that what is happening is “now” and “here,” albeit in a digital space.

It should be added that the sensory impact of these violent acts is largely conveyed by sound, which Alfonso Amendola defines as «pure action.» The sound of a firefight or a speeding vehicle is here not a simple aesthetic ornament, but an indicator of technological spaces that «crosses and envelops» the player, dynamically signaling the presence of other agents on the same server, which can now be considered a para-theatrical context (Amendola, 2012 in Guerra, 2024, p. 25). From an ontological perspective, the violent destruction of the character in *Hamlet* and/or the avatar in *GTA* recalls Matthew Isaac Cohen's theories on the «magical destruction» of the performative object. Puppets and digital simulacra are, by

their very nature, entities designed to be destroyed and reconstructed, allowing the subject to process destructive impulses or traumas without the annihilation of the virtual figure entailing the end of the real person (Cohen, 2007, p. 3). The avatar's ability to suffer violence and return to life does not diminish the gravity of the act, but creates that Landsberg's «prosthetic memory», perhaps capable of allowing players (especially if confined to their own homes) to touch "first-hand" the fragility of the individual in the face of authoritarian power or a hostile environment.

Finally, violence reinforces Auslander's «digital liveness,» as it forces us into a conscious act dedicated to making us consider virtual entities as «alive» precisely by virtue of the claims and impacts they make upon us (Auslander, 2012). Even if the interaction is violent, it establishes a physical and spatial reciprocity between avatars, validating virtual co-presence as a real and not merely simulated experience. In this framework, violence stops being gratuitous to become what Peters defines as a «care structure» (here perhaps implemented involuntarily): «[A] supra-individual framework that makes the event meaningful because it is imbued with an intentionality and a risk that only live communication can sustain» (Peters 2001 in Gemini and Brilli, 2025).

Ultimately, the conversation with Sam Crane highlights how the meta-documentary approach chosen for *Grand Theft Hamlet* serves not only to document the performance but to expose the creative process as a Hamletian "mousetrap" set to analyze how the mediation of technology can affect the human condition for entertainment workers locked down without the possibility of expressing themselves, and simultaneously for a virtual community of players who happen to find themselves deprived of the fundamental possibility of making a difference in a collective quest.

An operation that stages *Hamlet*, defined by many scholars as the archetype of the modern human being, in the world designed by *GTA* seems capable of transforming the limits of the software into a new, unexpected form of stage truth, where the virtual stage is configured as an environment of welcome for a community of actors, spectators, and people.

Sam Crane observes that *GTA* is characterized by a deep duality: on one hand, a detailed visual beauty; on the other, extreme violence and a constant drive toward committing every type of aggression. This contrast reflects Hamlet's monologue, «What a piece of work is a man,» in which the main character celebrates human nobility while looking at the world as a «foul and

pestilent congregation of vapours» (Shakespeare, 2016). In this sense, *Grand Theft Hamlet* conceives the *GTA* universe not only as an opportunity for gamification but as a complex ecosystem suited to host a reflection on the contradictory nature of the human being, divided between wonder and brutality, between agency and passivity, between community and solitude.

Conversation with Sam Crane

Sergio Lo Gatto: I'm particularly interested in the concepts of body, avatar, and the ontology of performance. In *Grand Theft Hamlet*, the performance experience is entirely mediated by the avatar, which functions as a digital body. Considering the creative and conceptual development of the project, from a performance theory perspective, how does your team define the concept of "presence" within this specific digital and embodied context?

Sam Crane: My background is as a performer in theatre, that's where I did most of my work, and it's how I primarily defined myself. I worked on other things as well (film, television, videogames), but mostly in theatre. As it was for everyone, I found that the pandemic and the lockdown were very traumatic, and scary, for lots of reasons. I think that for people working in live performance, there was a very particular kind of effect, because obviously the whole ontology of live performance demands co-presence: it's about going into a darkened room together, sharing stories, and collaborating. And I think people working in theatre tend to be very creative, so immediately they were thinking: "Okay, how do we do this? How do we do live performance without having physical corporeal co-presence?". There were lots of people trying things, like with *Zoom* which was really taking off—and what we're using now and there's a kind of liveness to that. But obviously there's not a physical co-presence, and there's something highly restrictive about the form of *Zoom*; we feel quite confined in these little boxes. I saw one thing on *Zoom*, *End Meeting for All*, by British theatre company Forced Entertainment, that lent into those restrictions and was a very funny and interesting, but apart from that mostly I found that whole way of trying to do live performance on *Zoom* really frustrating, as it didn't have that feeling of liveness, which is of course really difficult to define.

So also, in the pandemic—I don't know what it was like in Italy—but for us, in the, you know, heavy lockdowns, you're allowed to go out, like, once a day or something for exercise. So I used to go out, I've got children, they were, like, 11 and 9 at the time, and we'd go out

for a walk and chat. And it's interesting, also, that thing of physically walking and talking and having ideas, you kind of... It's a freeing thing, I think, and... And I was talking to my son about what he was doing. At the time, you know, because obviously he's at home, off school, and obviously he plays video games, and watches *YouTube* videos a lot, and he was telling me about a YouTuber he was watching. A guy called *Dream*, who was doing stuff in *Minecraft*. And from what he was describing, it sounded to me like he's doing live performance inside *Minecraft*. Obviously, that's not how he articulated it, but he was in this multi-player server with some friends, and they were doing a kind of semi-fictionalized ongoing story narrative. Inside *Minecraft*.

Sergio Lo Gatto: Like a role play in some way.

Sam Crane: Yeah, but I hadn't really played online video games before, I didn't really understand the culture. So, when I heard about that, I was like, oh wow, that sounds really interesting, and I just started looking into it, watching some live streams, watching lots of *YouTube* videos, I went down a rabbit hole of discovering the whole culture of role-playing inside video games.

And I started playing video games myself, and hanging out with friends sometimes, and, my friend Mark Oosterven, as you see in the film, because he was already, you know, a big, big gamer in a way that I wasn't, so I was kind of saying: "Oh, look, do you want to jump on? We played *Red Dead Redemption* online, we played *GTA* online a lot, and it was just really... It was really fun, and it just also felt, like, very live in a way that *Zoom* doesn't, because... Unexpected things can happen as well, because you're obviously in a server with other people, so someone comes around the corner and suddenly blows you up or something, which can be annoying, but it's also really exciting and quite dramatic. So I got this sense early on that, okay, there's real drama here, like, in a real, theatrical sense.

Sergio Lo Gatto: Another interesting point is the absence of a proper audience in *Zoom* calls. Essentially, you cannot have a separate audience; you can only gather a group of people for collaboration, meetings, and so forth. This environment eliminates the traditional separation between those acting and those watching. Given that certain forms of contemporary theatre

actively investigate the boundaries between performer and spectator, maintaining a subtle balance between these two roles is crucial. How did your team address this specific dynamic?

Sam Crane: Well, I think that also applies, really, to Shakespeare in its original form. They were doing those plays at the Globe, and there were people turned up and went in and out, and they would sort of shout at the actors and throw things at them, and there's a real kind of involvement. In a theater like the Globe, which is outdoor, and everyone's in shared light, there is obviously a delineation between the stage and the auditorium, but maybe less so than in a contemporary theater setting. It's all natural light, and people would walk in and out, and throw things, and the actors talk directly to the audience,

Sergio Lo Gatto: Would you say, then, that the interactive nature of Elizabethan theatre—specifically the relationship between actors and the audience—was the primary reason, or at least a key factor, in your decision to adapt *Hamlet* (or one of Shakespeare's plays)?

Sam Crane: I think there are several reasons why *Hamlet* popped up. There's certain quite obvious thematic things. In the game, you know, things about power, and violence, and stealing, and also... Masquerade, cover, pretending to be things you're not, and which are all in the game, and also in *Hamlet*, there's this thing that Hamlet talks about, that I think I talk a bit about in the film as well, that, you know, in the «What a piece of work is a man» speech, he kind of expresses this duality in how he views the world, in terms of: isn't it beautiful? And humans, aren't they extraordinary? Aren't they wonderful? But they're also kind of horrific, and ugly and disgusting and violent. And that was my experience of playing *GTA* as well. It's stunningly beautiful, and outrageously detailed, and when you see other avatars, in there, you're like: “My God, wow”, this is just stunning, or a beautiful sunset. And then there's also obviously extreme violence and aggression, and so it's like that kind of duality.

Sergio Lo Gatto: In my view, the central tension lies in the contrast between these two worlds: *Grand Theft Auto* is predicated on random and often gratuitous violence, whereas *Hamlet* is structured around cathartic, motivated violence. Furthermore, *GTA* provides a non-narrative environment built on player freedom, which stands in stark contrast to the

formal rigidity of Shakespearean tragedy, where roles are highly defined and interconnected. As a result, this virtual freedom in the game almost invariably culminates in violent acts, such as stealing a car simply to run over a passerby.

Considering the strong metatheatrical element in *Hamlet* (and other Shakespearean plays), when the text is re-contextualized as a video game—specifically, when Hamlet becomes *Grand Theft Hamlet*—does this adaptation allow for a discussion of the actor/player and character/avatar concepts through the lens of the puppeteer/puppet dichotomy?

Sam Crane: With acting, I think there's often an idea, or almost like a fetishization, of being emotionally connected, and being in the moment, and sort of becoming the character.

There's an element of that, but I think in any performance, there's also an element of technicality, especially in theatre, when you're repeating performances. It's inevitable, and there has to be, you're following a text. You're following a kind of physicality that you've rehearsed. Within that, there is obviously a certain amount of freedom and possibility for spontaneity and a real kind of emotional connection with your character, and there's a whole of interesting things about how much, as an actor, you are becoming the character, or how much the character's becoming you, or how much separation there is. What I'm saying is there's always an element of technicality. It is probably similar to puppeteering, there's a very high level of technicality. There's specific, really interesting things about the limitations of how you move in this game. There's certain things you can obviously walk around: you can run, you can jump, you can beat someone up, and so on. In terms of being more emotionally expressive, there is a quite extensive catalogue of *emotes* available in the game.

There's lots of different *emotes* you can do, but the tricky thing in the game is how you perform the *emotes*, how you execute them, because you have to select one in a menu. You basically go into the menu, select it, and then you activate it by pressing both thumbsticks together, and that activates the *emote*. So, performing the *emote* is quite easy and intuitive, but changing between *emotes* is really complicated and tricky, and you have to go into a menu. We found in performance that it was practically very difficult to change *emotes* quickly, so we realized that an *emote* couldn't truly be used as a realistic expression of emotion that changes from moment to moment.

So, because of those restrictions, really interestingly, we thought that maybe we'd find an *emote* that somehow had symbolic resonance for us, maybe for the whole play for that character, or certainly for an extended period of time, for a whole scene. But then it becomes more like a kind of Brechtian *Gestus*, a repeated gesture that is not about realistic expression of "moment-to-moment" emotion; it's more symbolic of the general character. So, the process did not necessitate any technical intervention into the game's structure; you simply utilized the emotes already offered by the game itself. We were playing on PlayStations. We used the game as it is. We purposefully didn't make any changes to the game: obviously, another way of doing this, is to play on PC, and go into the whole modding community, and shape the game to be able to do more of what you want to do, but actually we wanted it to be as accessible as possible. Once you go down to that modding route, there's still a big community there, but a very particular kind. We wanted it to be for more of the average game player, so anyone who played on PlayStation, which is a wider pool of people, could then come and play.

And also we wanted to embrace those restrictions. Rather than think that we could do anything, and so engineer the game to do anything, we chose to use the game as it is, utilizing those constraints or obstructions as creative spurs.

Sergio Lo Gatto: In my view, this strategic choice is one of the most compelling aspects of your work: the audience can palpably sense the constraints—the feeling that the actors/avatars are forced to operate within the borders imposed by the programmers. This tension is also evident in the verbal delivery. Since the avatar's limited movements could not fully emphasize the nuances of expressivity, tone, pace, and rhythm, the result is a subtle distancing effect, which led me to consider the concept of puppeteering. Furthermore, given the strong physicality and proximity inherent in many Shakespearean plays, these constraints compelled you to creatively reinterpret the dynamics of intimacy and conflict central to *Hamlet* (such as the encounter with Ophelia or the slaying of Polonius). Eventually, the metatheatrical element is dramatically intensified by the unscheduled intervention of the hostile players, or "griefers", who deliberately disrupt the scene. Since this interruption is entirely unprogrammed, unannounced, and unforeseen, how did you approach and integrate these specific interferences into the performance?

Sam Crane: To me, what's exciting about theatre is the tension between the preparation, the plan that you have in mind, and the possibility of it all going wrong, of chaos ensuing. The threat of this chaos erupting is what makes it exciting. And if it doesn't have that, then it's boring. I'm not saying that it has to happen, but I think for it to be really exciting, you must have the sense that chaos might happen. So it was sometimes frustrating when we were rehearsing and people kept coming and blowing us up, but it was important to keep that element there. We could have just moved in a closed-off server and not let anyone else in. I'm not sure if it's true, but there's also this apocryphal story about Brecht: sometimes in rehearsals or in a performance, if it was going really well, he'd find some drunk tramp from the street and bring him on stage to disrupt the actors. So there's an element of that to the chaos of *GTA*. It's potentially frustrating, but it gives it life and excitement. And that's part of playing the game. The experience of playing *GTA* can be really frustrating, but it also keeps it quite fun.

Sergio Lo Gatto: You decided to create not just a performance, but also a documentary. This film goes beyond simply documenting the rendition of *Hamlet*; it unveils part of the creative process and traces the conceptual journey and devising methods used to stage the work. This approach suggests a deliberate layering—similar to building a “mousetrap” (like in *Hamlet*)—to expose or analyze the (violent) figure of Claudius. Could you elaborate on why this meta-documentary approach was essential to the project?

Sam Crane: Pinny Grylls' background is as a documentary filmmaker, while mine is as a theatre artist, and I think she's always been deeply interested in performance and how people create characters, and made films about that process before. She was always very intrigued when she saw what I was trying to do, as so these two things (documentary and theatre) went hand in hand, and I think sometimes even helped each other. It was a really difficult thing to achieve, to put this production on, there were so many obstacles. The fact that I knew we were also making this documentary at times gave me the energy and determination to keep going, because we have to do it, there's no choice, because we're making a film about it, so that was quite useful. Another really interesting thing we discovered is this connection, a three-way connection between theatre, documentary films and online video games: they are all very intimately connected with liveness. Making a documentary film, as

opposed to making a scripted fiction film, you have to be agile and responsive in the moment to what's happening. That's obviously the same thing in live performance. You do have a script and you've rehearsed but if someone's forgotten their line, or if something unexpected happens you have to respond immediately. And again, playing online video games there's this tension between the plan, and the in-the-moment chaos. You're doing a mission with friends, you need to go this way, enter that door, you're going to shoot there, you're going to do that, but another person's come in, then you have to readjust and respond.

References

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

Brecht B., *Scritti teatrali*, Einaudi, Torino 2001.

Cohen M.I., *Puppetry and the Destruction of the Object*, in «Performance Research», vol. XII, n. 4, 2017, pp. 123-131.

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

Gemini L. e Brilli S., *La liveness in prospettiva transdisciplinare. Un approccio integrativo al "dal vivo" tra arti performative e media*, in D'Amato F. (a cura di), *Dal vivo all'internet. Mediazione e fruizione dei Live Events musicali attraverso le piattaforme online*, FrancoAngeli, Milano 2025, pp. 13-32.

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

Gemini L. e Brilli S., *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline*, in «Connessioni Remote», n. 3, 2022, pp. 17-29.

Guerra A., *Suoni e musica nei videogiochi: dal ruolo passivo al ruolo inter-attivo nel gameplay*, in «Connessioni Remote», n. 9, 2025, pp. 24-39.

Landsberg A., *Engaging the Past: Mass Culture and the Production of Historical Knowledge*, Columbia University Press, New York 2015.

Manning P., *Can the Avatar Speak?*, in «Linguistic Anthropology», vol. IXX, n. 2, 2009, pp. 310-325.

Pietersen A.J., Coetzee J.K., Byczkowska-Owczarek D., Elliker F., Ackermann L., *Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the Free State, Bloemfontein*, in «Qualitative Sociology Review», vol. IXV, n. 4, 2018, pp. 122-137.

Sanden P., *Liveness in Modern Music: Musicians Technology and the Perception of Performance*, Routledge, London-New York 2013.

Varela F.J., The Specious Present: A Neurophenomenology of Time Consciousness, in Petitot J., Varela F.J., Pachoud B., Roy J.-M. (a cura di), *Naturalizing Phenomenology: Issues in Contemporary Phenomenology and Cognitive Science*, Stanford University Press, Redwood City, California, pp. 266-314.

DOI: 10.54103/conessioni/30686

Un Amleto di plastica e fango **“SONS: SER O NO SER” – La Fura dels Baus**

Recensione di Federico Macrì

La Fura dels Baus, una delle compagnie teatrali sperimentali più rivoluzionarie d'Europa, è tornata a Milano con “SONS: SER O NO SER”, una rilettura radicale e attualizzante di *Amleto*, andata in scena alla Fabbrica del Vapore dal 28 novembre al 14 dicembre 2025. Come avviene di consueto con la compagnia catalana, l'arrivo a Milano ha rappresentato un'occasione per un dialogo con il territorio: otto attori emergenti della scena milanese sono stati coinvolti nel cast grazie a un laboratorio formativo realizzato in collaborazione con realtà artistiche locali, in pieno spirito *furero*.

Frammentazione e “teatro totale”

SONS: SER O NO SER mette in scena una rilettura post-drammatica e immersiva dell'*Amleto* shakespeariano, intrecciando passi di Shakespeare con testi di Calderón de la Barca e Heiner Müller, mettendo in dialogo l'archetipo shakespeariano con i dilemmi del contemporaneo. Questa nuova opera *furera* sembra incarnare a pieno la tesi di Hans-Thies Lehmann: il teatro post-drammatico non racconta più una storia, bensì dispiega un paesaggio di segni. Lo spettacolo, infatti, nella sua totalità si configura come una successione di scene frammentarie in cui i segni si moltiplicano, collidono e si dissolvono in un flusso incessante di immagini, corpi e suoni in movimento che avvolgono il pubblico fin dal primo istante. Ci si ritrova così catapultati in un universo caotico, sovrastimolante e non sempre facilmente decifrabile, fatto di corpi materici e fantasmatici, levitanti, avvolti in cellophane, figure che emergono dal fango e un'estetica cyberpunk di degrado urbano e di decomposizione, metafora della precarietà esistenziale del contemporaneo.

Una drammaturgia frammentata quindi, ma collocata all'interno di un “teatro totale” in cui il conflitto di *Amleto* è inciso innanzitutto nei movimenti e nei corpi degli attori che implodono, esplodono, urlano, si scontrano tra loro e all'interno di una scena che li inghiotte e li sovrasta, senza lasciarli respirare. Gli attori catalani recitano in italiano, espediente questo che da una parte sacrifica parzialmente il potenziale drammatico del testo shakespeariano.

no, ma dall'altra potenza la sensazione fisica di disumano sforzo, di eroica fatica che questi attori-atleti compiono nei circa 65 minuti di spettacolo.

Il linguaggio *furero*

La Fura dels Baus ricorre anche in questo spettacolo a quel linguaggio al contempo fisico e tecnologico tipicamente *furero*: video e audio *surround 360°*, immersività, *live recording*, proiezioni monumentali, luci stroboscopiche, ambientazione *site-specific*, scenografie mobili e corporeità acrobatica. L'apparato scenografico è in continuo divenire grazie all'utilizzo di riprese live e proiezioni. Se gli elementi scenici sono molteplici (bare, funi, cavi sospesi, teli, etc.), costante è l'onnipresenza della plastica, eretta a simbolo della contemporaneità: cisterne d'acqua (che scarseggia) vuote o semivuote, *cellophane*, involucri soffocanti che intrappolano corpi-prodotto. L'orizzonte visivo è evidentemente quello di un universo iper-capitalistico che riduce l'uomo a merce, di un consumismo asfissiante che iper-produce e consuma risorse fino a soffocarci, sommergerci, sovrastarci. L'imminente collasso climatico si erge come inquietante e onnipresente monito nel corso di tutto lo spettacolo. Tutto ciò contribuisce a creare una drammaturgia visiva che funziona come dispositivo di significazione, dialogando e riformulando continuamente il significato di ciò che vediamo accadere. Per l'intera durata dello spettacolo immagini spettrali e ombre di figure incappucciate compariranno fisicamente o attraverso proiezioni sulle pareti dello spazio teatrale, con l'intento dichiarato di creare un cortocircuito sensoriale in cui realtà e finzione si intrecciano ineludibilmente, rivelando e rilevando l'impossibilità di una reale distinzione.

Lo spettatore assiste in diretta a quanto accade intorno a lui, ma anche, allo stesso tempo, in differita: gli attori in scena, infatti, sono ripresi da *steady-cam* manovrate da operatori che, più che seguire gli attori, li inseguono ossessivamente con fari led, quasi a voler rappresentare l'onnipresenza della ripresa video nella nostra quotidianità. Si assiste in piedi, seguendo gli attori nei loro continui e frenetici spostamenti all'interno di uno spazio scenico diffuso, benché non totalmente decentralizzato (esiste – a ben guardare – un palcoscenico, che si apre alla platea attraverso una rampa su cui corrono personaggi, scorrono bare, scivola fango, etc.), attivato dall'azione scenica dei protagonisti che attraversano lo spazio intero, dal soffitto al pavimento, da una parete all'altra della sala, frantumando la quarta parete.

Ser o No Ser: un Amleto postmoderno

Amleto recita il suo celeberrimo monologo sospeso in aria, intrappolato claustrofobicamente in una busta di plastica soffocante, come un prodotto sottovuoto, un insaccato dotato di QR code. Nudo e fragile, è quindi costretto a strappare questo involucro-placenta per trovare ossigeno e venire al mondo, scegliendo così di 'essere' – come se l'esistenza stessa fosse il primissimo gesto identitario, una prima arbitraria rottura con l'inerzia seriale del conformismo capitalista e tecnologico rappresentato perfettamente dalla placenta di plastica. Il monologo shakespeariano assume qui, dunque, un nuovo e dirompente significato: non più una vertigine metafisica, ma il grido soffocato di un individuo incapace di mantenere la propria identità in un mondo al collasso, il sintomo di un'epoca che ha smarrito i propri punti di riferimento, in cui 'essere o non essere' diventa una richiesta insistente e ossessiva che viene dall'esterno, prima che dall'interno. Amleto non lotta più per vendicare suo padre, ma per ri-vendicare innanzitutto – da vero uomo contemporaneo – il proprio diritto all'esistenza. «Per noi "essere o non essere" parla dell'attitudine stessa dell'essere umano» – spiega Padrissa. «Essere significa restare vivi e sensibili a ciò che accade nel mondo, assumere un ruolo proattivo. Non essere, invece, è come vivere da morti: perdersi nel rumore continuo dei telefoni, dei film e delle serie tv senza sostanza».

E il dilemma essere/non essere, verità/apparenza è incarnato poco dopo, nuovamente e alla perfezione, nella scena che prende piede con l'improvviso distendersi di un enorme telo nero che divide longitudinalmente in due la platea, a mo' di sipario. Su questo supporto verranno proiettati i volti degli spettatori, ripresi in diretta da un'operatrice che, con l'ausilio di un carrello, ruota lentamente e ripetutamente attorno al telo, inquadrando ora i nostri volti, ora – presumibilmente – quelli dell'altro lato della sala, quello precluso alla nostra vista. E se dal nostro lato, al di là del nostro volto imbarazzato, osserviamo noi stessi, una molteplicità di individui posti di fronte alla propria mediocrità improvvisamente spettacolarizzata, in un susseguirsi di espressioni disparate, tra l'imbarazzo dell'esposizione e plateali saluti in camera; dall'altra parte qualcuno sembra aver organizzato una festa, con tanto di cibo, risate e autentico divertimento. Un elemento – questo – che non ho potuto fare a meno di interpretare come una raffigurazione metaforica della rappresentazione manipolante e manipolata delle realtà social, tra iperesposizione del privato, l'ansia performativa di apparire perfetti ad ogni costo e la costante percezione di un benessere altrui inarrivabile, sempre di

gran lunga superiore al nostro. Il sipario nero è il nostro velo di Maya che, una volta squarciato, ci rivela la verità dietro l'apparenza: dall'altra parte non c'era nient'altro che individui uguali a noi, presumibilmente sottoposti alla medesima visione distorta.

Segue la morte di Ofelia che affoga, dopo un lungo volteggio delirante sulla testa degli spettatori, in una vasca di vetro in cui lei stessa si è calata. Ofelia si contorce e muore annegata davanti ad un pubblico che guarda, filma. Un'immagine così forte, disturbante, ipnotica di una figura intrappolata, esposta, feticizzata, attiva nel pubblico un impulso eminentemente contemporaneo: riprendere. Non per ricordare, ma per catturare, possedere, trasformare in contenuto. E allora riprendiamo, rivelando, innanzitutto a noi stessi, chi siamo davvero.

Nella scena finale assistiamo, infine, ad una sfilata orrorifica e angosciante di zombie di argilla che si trascinano fuori dalla tomba, rotolandosi faticosamente lungo la pedana fino alla platea ed avvicinandosi ad alcuni spettatore, alla ricerca di un contatto umano che alcuni rifiutano e altri accolgono. È forse questo il momento più immersivo e realmente interattivo cui lo spettatore è chiamato a partecipare: l'azione scenica, infatti, e il conseguente esito drammaturgico sono lasciati parzialmente in mano allo spett-attore, che sceglie se e come interagire con gli zombie, allontanandosi, abbracciandoli, lasciandosi toccare, lasciandosi sporcare dal fango, in un incontro in cui sembra essere in gioco l'eterna tensione tra il desiderio di contatto umano e l'ansia di contaminazione. Qualcuno, infatti, indietreggia per non essere sporcato, altri attendono quel tocco come un atto quasi salvifico. Un momento di autentica vulnerabilità e rivelazione: che cos'è, infatti, questo fango se non l'ineludibile metafora di una contemporaneità asfissiante e appiccicosa, che ci resta addosso e non ci lascia muovere, appesantendo ogni nostro gesto, una macchia che ereditiamo e che a nostra volta riproduciamo, di cui siamo protagonisti nostro malgrado? È una partecipazione forzata, infatti, quella a cui è chiamato in questo momento lo spettatore e che sembra ricordargli che il mondo ci tocca, ci sporca, ci riguarda tutti, poiché ne siamo tutti figli. In tal senso, il titolo *Sons* contiene e rivela a posteriori una duplicità di significato: da un lato, in spagnolo e catalano, sembra richiamare il verbo essere *ser* (son, "essi sono"), l'essere at-
tanagliato dal dubbio amletico e chiamato ad affermare la propria esistenza. Dall'altro, in inglese, *sons* significa "figli": una generazione che si trova a portare il peso del mondo in cui nasce. Dentro questa polisemia, la Fura condensa la propria poetica: siamo sempre figli di una storia, di un passato, di un sistema di valori che ci precede, ma con cui siamo chiamati a fare i conti, di cui dobbiamo assumerci inevitabilmente la responsabilità, scegliendo di 'essere o non essere'.

Sulla partecipazione e l'interattività

Fedele alla sua essenza, La Fura dels Baus non offre consolazione alcuna. Mostra il collasso senza sconti, costringendo il pubblico a confrontarsi con una distopia che non riguarda il futuro, bensì il presente. A fine spettacolo ciò che rimane è la nuda consapevolezza di far parte del disastro appena osservato: il capitalismo globale, la fragilità delle relazioni autentiche, la manipolazione mediatica e la dissociazione tra immagine e corpo. L'interazione con gli spettatori, pertanto, non più relegati al ruolo di meri osservatori, bensì coimputati, diventa quindi fondamentale per tratteggiare i contorni di un dramma collettivo che ci riguarda tutti e di cui siamo tutti ineludibilmente responsabili. Il teatro si fa così dispositivo di autoanalisi socio-culturale che rivela il paradosso del contemporaneo: quello di una società saturata di stimoli, eppure ugualmente incapace di trasformare gli stimoli in consapevolezza critica. Si fa altresì dispositivo di produzione di senso che sollecita simultaneamente la percezione estetica, la coscienza critica e la presenza corporea dello spettatore. C'è chi esce elettrizzato e chi confuso o spiazzato dalla perdita di una trama lineare. Chi si aspetta uno spettacolo interattivo in senso stretto, ahimé, rimarrà deluso. Perché effettivamente l'elemento partecipativo-interattivo risulta piuttosto sacrificato rispetto alle aspettative paventate, penalizzato dalla eccessiva quantità di pubblico ammessa in sala. La sensazione è quella di un overbooking in cui si perde la reale possibilità di agency, di muoversi in maniera agevole all'interno dello spazio scenico: prerogativa, questa, fondamentale per far deflagrare a pieno il potenziale partecipativo di un'opera. Se – come lo stesso Padrissa ha affermato – “[Il pubblico] lo lasciamo in piedi: deve potersi muovere liberamente, scegliere dove stare, come in strada” – possiamo dire che l'obiettivo, in questo caso, non è stato pienamente raggiunto.

È senz'altro evidente un allontanamento dalle provocazioni più audaci e disturbanti del passato. Potremmo affermare che in SONS: SER O NO SER il teatro immersivo e interattivo, forse, prima ancora di essere pienamente sbocciato, viene già ripensato. Ai suoi esordi, infatti, la compagnia esplodeva con un linguaggio forte, scandaloso e provocatorio. Con SONS: SER O NO SER, invece, La Fura dels Baus rinuncia a scandalizzare per rilevare e mettere in scena ciò che è già realtà. Se un tempo lo shock era fisico, oggi la reazione indotta nello spettatore è diversa: è mediata, tecnologica, più cognitiva che fisica, e parla alla coscienza più che al corpo. In una società in cui l'immersività è prassi quotidiana, in cui i social coltivano un'estetica partecipativa, autoreferenziale, ipersensoriale e anestetizzante, la Fura vuole

forse solo costringerci a rallentare dentro quella saturazione, a renderci consapevoli della nostra stessa condizione. In questo senso, La Fura sembra dirci che l'eccesso non è più in scena, ma nel mondo stesso, nella quantità di immagini che produciamo, nei chili di plastica che immettiamo nel pianeta, nei dispositivi che guardiamo e che ci guardano, nei macroprocessi socio-economici che ci inglobano. Il teatro della Fura non ha forse più il compito di rompere un tabù, ma di rivelare che siamo figli di un tempo che ci sporca e ci mette alla prova, e che ci chiede, ogni giorno, se abbiamo ancora il coraggio di 'essere'.

Visto alla Fabbrica del Vapore di Milano il 28 novembre 2025

Sitografia

<https://www.fabbricadelvapore.org/-/la-fura-dels-baus-ser-o-no-ser-prevendita/> (consultato il 20/12/2025)

<https://lafura.com/en/news/la-fura-dels-baus-returns-to-milan-with-its-most-furero-performance-sons-to-be-or-not-to-be/> (consultato il 20/12/2025)

<https://lafura.com/en/works/to-be-or-not-to-be-sons/> (consultato il 20/12/2025)

<https://www.rumorscena.com/02/12/2025/sons-ser-o-no-ser-de-la-fura-dels-baus-un-amleto-visionario-sulle-funi> (consultato il 21/12/2025)

<https://www.artapartofculture.net/2025/12/09/sons-ser-o-no-ser-il-teatro-trasformativo-de-la-fura-del-baus/> (consultato il 22/12/2025)

DOI: 10.54103/conessioni/30623

Donati Lorenzo, *Scrivere con la realtà. Oggetti teatrali non identificati 2000-19*, Cue Press, Imola 2023

Alex Dellapasqua

Nel corso del Novecento, le ricerche artistiche hanno instaurato un legame sempre più profondo tra arte e vita, ridefinendo così i confini tra realtà, rappresentazione ed esperienza vissuta. Anche nell'orizzonte del teatro *post-drammatico* (Lehmann, 1999), l'irruzione del reale ha portato all'integrazione di elementi della vita quotidiana, sociale e politica nei linguaggi e processi scenici, allargando i contorni di ciò che il teatro può raccontare. Allo stesso tempo, l'emergere di quelle che Bourriaud ha descritto come *estetiche relazionali* (1998), ha accentuato l'importanza dell'interazione e della partecipazione diretta del pubblico, trasformando lo spazio scenico "rappresentativo" in un ambiente vivo e reale, luogo di scambi e relazioni sociali. Lorenzo Donati, in *Scrivere con la realtà. Oggetti teatrali non identificati 2000-19*, prende le mosse da questo panorama per restituire – attraverso uno studio morfologico, storiografico e critico – le pratiche teatrali italiane (e non solo) che hanno contribuito a ridefinire il concetto di "realtà in scena" nei primi due decenni degli anni Duemila.

Che cosa accade però quando si mescolano dati di realtà e finzione? Sembra emergere un aspetto apparentemente paradossale per cui il reale, una volta entrato nello spazio finzionale del teatro, non possa più considerarsi "autentico". Eppure, a partire dalla considerazione per cui la realtà è un costrutto che si determina attraverso l'attività relazionale dell'osservatore, la produzione teatrale non può essere intesa come un semplice strumento di rappresentazione di un mondo oggettivo e immutabile. Al contrario, esso si configura come un agente capace di trasformare e rinegoziare i significati del reale. In altre parole, attraverso il teatro la realtà si fa *narrabile*: in questa narrazione si cela un atto di attribuzione di senso e significato, che orienta lo spettatore ad *abitare* il mondo (Byung Chul-Han, 2024). L'irruzione di elementi prelevati dalla realtà nei processi teatrali produce così un *teatro riflessivo* (Gemini, 2013), quale dispositivo in grado di fornire dei parametri di osservazione non tanto "realistici" ma adatti a costruire dei meta-commenti sul mondo. Il palcoscenico diventa un laboratorio epistemologico in cui la realtà viene continuamente "commentata" e "raccontata", contribuendo attivamente alla sua definizione. Allo stesso tempo, anche il di-

spositivo teatrale, permeato dall'interazione con il reale, si ritrova trasformato nei suoi caratteri linguistici ed estetici. Lorenzo Donati individua in questo rapporto un *doppio movimento*: da un lato, il teatro rende la realtà narrabile, re-artificializzandola attraverso il filtro della rappresentazione scenica; dall'altro, la realtà stessa trasforma il teatro, introducendo elementi "autentici", quotidiani e politici che ne ridefiniscono linguaggi e strutture. Attraverso l'analisi delle formulazioni poetico-letterarie e l'indagine storiografica dell'attività spettacolare negli ultimi venti anni, il volume in esame si propone così di cogliere gli sviluppi delle varie forme di scrittura con la realtà che vanno a determinare i nuovi linguaggi teatrali.

Anzitutto, nell'attrito generato tra realtà e finzione scenica si genera una soglia liminale, una faglia in cui i limiti tra persona e personaggio, tra realtà e finzione, cominciano ad assottigliarsi. È in questo spazio intermedio che si crea la possibilità di superare il confine tra l'attore e il personaggio, rendendo il processo di interpretazione una riflessione sull'identità e sulla presenza scenica. Tra le testimonianze giornalistiche a corredo del testo, *Teatro da mangiare?* (2000) del Teatro delle Ariette si configura, in tal senso, come un caso studio esemplare: l'azione spettacolare viene situata in un contesto conviviale, attorno a un tavolo, dove gli attori e le attrici preparano da mangiare per gli spettatori. Questa ambientazione crea una sovrapposizione tra le azioni concrete della cucina e la loro trasfigurazione teatrale, fondendo la dimensione rappresentativa con quella quotidiana. La performance è dunque scaturita dalla "letteralità autoriflessiva" (De Marinis, 2008) delle azioni: ogni gesto che viene eseguito sulla scena può essere interpretato nella sua letteralità materiale e reale. Ogni azione svolta è «assolutamente necessaria allo svolgimento del pranzo», afferma Stefano Pasquini nell'intervista condotta da Donati. Questa coincidenza tra azione reale e rappresentazione teatrale sfuma i confini tra attore e personaggio, dinamica ulteriormente enfatizzata dall'approccio autobiografico del testo. La narrazione drammaturgica è infatti scaturita dalle esperienze personali di Paola Berselli, Stefano Pasquini e Maurizio Ferraresi, che raccontano i profondi cambiamenti delle loro vite, a dimostrazione di una realtà che può essere colta e narrata solo a partire da esperienze soggettive, intime e personali. In questo modo, parole, azioni e gesti diventano inseparabili dalle loro esperienze personali, facendo sì che i personaggi teatrali coincidano con gli attori stessi. In altre parole, in *Teatro da mangiare?* entrano in scena dei "personaggi degli attori" (Guccini, 2004), figure che abitano uno spazio ibrido tra la vita quotidiana e la rappresentazione scenica.

In questi ambienti liminali non viene solo modificato il rapporto tra attore e personaggio, ma viene radicalmente ridefinita anche la relazione tra attore e spettatore, portando ad esperienze teatrali in cui il pubblico non è più un semplice spettatore passivo, ma parte integrante del processo creativo e narrativo. La cultura partecipativa che prende forma grazie alle tecnologie mediali (Jenkins, 2006) e che trova nel concetto di *pubblici connessi* (Boccia Artieri, 2012) una società interattiva in cui i consumatori sono gli stessi produttori dei contenuti, si riflette difatti anche nelle poetiche e dinamiche teatrali. *Art You Lost?* (2012-13), ad esempio, è un'opera installativa e partecipativa articolata in due fasi, svolte in due luoghi distinti e separate da un intervallo temporale: la prima fase, denominata "Preparatorio", coinvolge lo spettatore in un percorso individuale in cui è invitato a portare con sé un oggetto da abbandonare. Durante questo percorso, in risposta a precise indicazioni scritte e sonore, i partecipanti lasciano, più o meno consapevolmente, tracce personali del proprio vissuto. La seconda fase, "Opera", raccoglie le tracce scritte, orali e iconografiche depositate. Un ulteriore elemento dell'opera è una grande mappa della città in cui si è svolto il progetto – prima a Roma e poi a Santarcangelo – dove sono riportati frammenti di testo lasciati da chi ha partecipato, indicando un punto preciso e descrivendo ciò che è stato perso in quel luogo. Il contenuto dell'esposizione diventa il risultato di una condivisione, in cui le memorie personali riacquistano una dimensione collettiva. L'attività partecipativa di chi ha preso parte all'esperienza ha consentito così di determinare forma e contenuto di un'opera che rende esplicito il doppio movimento circolare fra arte e realtà: le esperienze prelevate dalla vita determinano lo spazio scenico, il quale a sua volta restituisce un nuovo racconto di queste realtà. Come osserva Riccardo Fazi nell'intervista curata da Donati, «non solo l'arte riproduce la realtà, ma la realtà stessa viene influenzata dall'arte». Stiamo dunque parlando di un'opera che può esistere solo attraverso l'integrazione del reale, resa possibile dalla partecipazione attiva dei cittadini: è proprio l'azione collettiva e relazionale degli osservatori a costituire e rendere narrabile il reale. L'intera esperienza di *Art You Lost?* è infatti costruita sulla base del contributo del pubblico che, in questo modo, dimostra come il senso e il significato del reale emergano dall'intreccio delle esperienze personali, dando vita a una narrazione condivisa.

Un meccanismo teatrale analogo si riscontra anche in *Remote X* (2013) dei Rimini Protokoll, dove il racconto di una realtà sociale prende forma grazie alla partecipazione attiva del pubblico. Questo progetto, concepito come un'opera site-specific, è stato replicato in di-

verse città del mondo negli ultimi dieci anni, coinvolgendo i partecipanti in un'esplorazione urbana guidata da una voce in cuffia, rappresentante un algoritmo di intelligenza artificiale. Durante l'esplorazione dello spazio, per rompere l'automatismo dell'attraversamento urbano, ai partecipanti viene chiesto di compiere azioni come correre, camminare al contrario, ballare in una piazza o partecipare a un flash mob, trasformando il pubblico in veri e propri "spett-attori" (Boal, 1974). Queste attività, apparentemente casuali, sono orchestrate per stimolare una riflessione sui meccanismi predittivi che influenzano le nostre decisioni e azioni quotidiane. Il progetto, quindi, non solo sollecita una consapevolezza critica riguardo alle dinamiche che governano le nostre interazioni con lo spazio e con la tecnologia, ma richiede una partecipazione attiva che sottolinea il ruolo del pubblico nella definizione del dialogo tra arte e realtà. Con un approccio che cerca di avvicinarsi il più possibile alla realtà vissuta, questo lavoro si inserisce all'interno di quella che viene definita *reality trend* (Valentini, 2013), una tendenza critica che trova i suoi esponenti in compagnie teatrali come Gob Squad, Motus e Kepler-452. Magris e Picon-Vallin, nel loro testo *Les théâtres documentaires* (2019), definiscono come "documentari" quei teatri che raggiungono un equilibrio tra documento, testimonianza e finzione, mezzi per raccontare la realtà in modo diretto e autentico, trasformando il teatro in un'esperienza condivisa.

Dagli esempi citati – tutti presenti nella restituzione critica operata da Donati – si delinea un quadro di pratiche che manifesta un'espansione dei confini tradizionali dello spazio teatrale. Anche *Inferno* (2017) di Marco Martinelli ed Ermanna Montanari ha previsto un'azione dislocata per la città di Ravenna ed il coinvolgimento dei cittadini per l'attività performativa, con un'esplicita ispirazione poetica al teatro rivoluzionario di massa di Majakovskij: tutta la città diventa palcoscenico e tutti i cittadini sono stati chiamati a "farsi luogo". Il teatro viene dunque proiettato direttamente nei contesti del vivere collettivo, trasformandolo in un'esperienza che rispecchia le dinamiche della vita reale e in cui lo spazio scenico inizia ad assumere la forma di feste, meeting, incontri, passeggiate, laboratori e luoghi di ricerca dove la partecipazione diretta e la co-creazione diventano elementi fondamentali del processo artistico.

Tuttavia, non si tratta solo di portare il teatro negli spazi della vita quotidiana; in molti casi, è la realtà urbana e sociale a essere trasportata e narrata sul palco teatrale: gli spettacoli della compagnia Gli Omini come *La famiglia campione* (2014) e *Ci scusiamo per il disagio* (2015) nascono da incontri e inchieste sul territorio – paesi, città, comunità – attraverso so-

pralluoghi, conversazioni e interviste. Il processo di creazione prevede la trascrizione dei dialoghi e la loro successiva elaborazione per la scrittura del copione, portando a uno spettacolo che è il risultato diretto di un'indagine che trova le sue radici nella ricerca sociale e antropologica. Questo "calco dal vero" operato dalla compagnia teatrale permette così una trasposizione artistica che rielabora e intreccia elementi reali in una trama finzionale, offrendo al pubblico una rappresentazione in grado di ri-narrare la realtà. Si tratta di un realismo che Fabio Acca definisce come *inverso o opaco* (2019), in cui l'elaborazione artistica scaturisce dalle dinamiche percettive della vita quotidiana – in relazione a luoghi, persone, eventi sociali e alle nuove tecnologie – permettendo di ridefinire sia il significato sia l'esperienza della realtà. Questo tipo di processo porta poi spesso a una riflessione profonda sul meccanismo stesso della rappresentazione teatrale: il ciclo di spettacoli *Discorsi* (2011-2014) di Fanny & Alexander, ad esempio, restituisce materiali prelevati dall'attualità attraverso una meta-riflessione sull'attore, sulla recitazione, e sulla capacità di un atto artistico di generare effetti tangibili nella realtà dopo averla osservata e rielaborata. Una dinamica analoga emerge in molti dei casi studio analizzati da Donati, tra cui i lavori della Compagnia della Fortezza, *InvisibilMente* (2008) di Menoventi, *<age>* (2012) di Collettivo Cinetico, *MDLSX* (2015) di Motus, *La beatitudine* (2015) di Fibre Parallele e *Overload* (2017) di Sotterraneo.

Queste sono solo alcune delle opere che il volume restituisce attraverso interviste e analisi nutrite da elementi di antropologia dello spettacolo e di sociologia del teatro e dei nuovi media, da cui emerge un variegato panorama di pratiche e linguaggi distintivi. Oltre alle caratteristiche finora riscontrate si evidenzia anche il sovente coinvolgimento di non-professionisti, che contribuisce a una maggiore vicinanza con l'agire sociale e a una democratizzazione del processo creativo. Centrale è anche il ruolo della corporeità, che esprime un primo grado di "attestazione del reale". Spesso a questa presenza corporea si affiancano materiali narrativi di natura autobiografica, che arricchiscono il racconto scenico con esperienze personali e vissuti diretti. Nella scrittura con la realtà il rapporto tra media e teatro si fa inoltre sempre più intricato, con una fusione tra linguaggi e tecnologie che ridefiniscono il concetto stesso di "dal vivo" (Gemini, Brilli, 2024). Si assiste, infine, a una fuga dai generi teatrali tradizionali; uno spettacolo può, ad esempio, assumere la forma di una passeggiata, sovvertendo il principio logico-narrativo della scrittura teatrale con una drammaturgia che si affida non solo agli autori tradizionali, ma anche ai cittadini, ai luoghi e ai processi creativi.

Tuttavia, questi fili tematici emersi non devono essere intesi come confini rigidi e separati, ma piuttosto come elementi fluidi e interconnessi. Ogni produzione teatrale che si confronta con la realtà integra e rilancia queste caratteristiche in gradazioni diverse, intrecciandole e permeandole a seconda della poetica degli autori o della compagnia. La cartografia elaborata da Lorenzo Donati non si basa infatti una rigida classificazione estetica, poetica o tematica, bensì segue un percorso storico, evidenziando l'evoluzione delle scritture teatrali che, in vario modo e misura, fanno proprie le caratteristiche discusse. Gli spettacoli generano quindi un mescolamento dei diversi "livelli di realtà" (Ponte di Pino, 1988) che si compenetrano e si arricchiscono a vicenda. Tali pratiche si situano così nella macro-area della scrittura scenica (Mango, 2003), in cui elementi della vita quotidiana e frammenti drammatici si intrecciano, influenzandosi reciprocamente e dando origine a una "scrittura con la realtà". Questo linguaggio performativo, pertanto, produce caratteristiche teatrali ibride, che si co-appartengono e si influenzano reciprocamente. Per questa ragione, Donati descrive i suoi casi studio come "Oggetti teatrali non identificati", sottolineando la loro natura aperta, fluida, trasformativa e processuale, in una costante tensione tra realtà e finzione.

È proprio questa tensione che rende possibile un *orientamento narrativo*: attraverso la scrittura con la realtà il teatro non si propone più di rappresentare una realtà oggettiva, ma la rinegozia, offrendogli un senso e un significato che orienta e rinnova la nostra esperienza del mondo. Il volume di Lorenzo Donati evidenzia come questi dispositivi teatrali non siano semplici strumenti di rappresentazione, ma veri e propri spazi di rinnovamento personale e collettivo, in cui la realtà si fa narrabile e, dunque, trasformabile. La mediazione narrativa della scena trasforma il reale in un campo di senso, in cui esperienza ed evento si intrecciano per ridefinire continuamente il modo in cui il mondo viene percepito e vissuto. La costruzione della realtà e del suo senso diventa così il risultato di un atto partecipativo, determinato dall'interazione tra la scena e la ricezione dello spettatore. Gli *oggetti teatrali non identificati* consentono infatti agli spettatori di partecipare attivamente alla costruzione del senso, trasformandosi da meri osservatori in co-autori dell'esperienza presentata. *L'estetica del performativo* ci insegna che un "nuovo incanto sul mondo" può nascere dalla continua negoziazione tra i discorsi dell'opera e la loro ricezione da parte del pubblico (Fischer-Lichte, 2004). Questo processo di ridefinizione del reale attraverso il teatro rende la scena un laboratorio

di senso, in cui il racconto non è mai un semplice riflesso della realtà, ma un atto di costruzione, capace di offrire nuove prospettive per comprendere e abitare il mondo.

Riferimenti Bibliografici

Acca F., *Critica vs Accademia. Ragioni di una crisi o fine della diaspora? La passione e il metodo: studiare teatro, 48 allievi per Marco de Marinis*, Akropolis Libri, Genova 2019.

Boal A., *Il teatro degli oppressi. Teoria e tecnica del teatro*, Edizioni La Meridiana, 2011.

Boccia Artieri G., *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella Social Network Society*, Franco Angeli, Milano 2012.

Bourriaud N., *Estetica Relazionale*, Postmedia books, 2010.

De Marinis M., *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, Bulzoni, Roma 2008.

Fischer-Lichte E., *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carrocci, 2004.

Gemini L., *Teatro riflessivo e intimità connessa: parole chiave per Santarcangelo 13*, in «D'Ars. Magazine of contemporary art and cultures», n. 215, 2013, pp. 56-59.

Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, Franco Angeli, 2023.

Guccini G., Marelli M., *Stabat Mater. Viaggio alle fonti del teatro narrazione*, Castello di Seravalle, Le Ariette Libri, 2004.

Han B.-G., *La crisi della narrazione. Informazione, politica e vita quotidiana*, Einaudi, 2024.

Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, 2006.

Lehmann H.S., *Il Teatro Postdrammatico*, Cue Press, Imola 2017.

Magris E., Picòn-Vallin B., *Les théâtres documentaires*, Montpellier, Deuxième Époque, 2019.

Mango L., *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel Teatro del Novecento*, Bulzoni, Roma 2003.

Ponte Di Pino O., *Il nuovo teatro italiano 1974-88. La ricerca dei gruppi: materiali e documenti*, La Casa Uscher, Firenze 1988.

Valentini V., *Reality Trend*, in «Alfabeta2», n. 26, anno III, 2013.

DOI: 10.54103/conessioni/30215