

Laura Gemini, Francesca Giuliani

Ambienti altrimenti possibili: lo spazio nella *digital liveness*

Introduzione

Nel quadro degli studi sulla mediatizzazione delle arti performative¹ questo articolo si pone l'obiettivo di osservare le modalità con cui alcuni progetti online reinventano lo spazio scenico. Si tratta, come vedremo, di tenere conto di come il concetto stesso di spazio – che ha attraversato le teorie sul cyberspazio² degli anni Ottanta e la riflessione sui processi di virtualizzazione della comunicazione³ – non solo sia sempre più vicino all'idea di ambiente immersivo e connettivo sperimentato dalla scena elettronica ma, come sostiene Lev Manovich, vada pensato come un medium a sé stante, comprimibile, formattabile e trasmissibile⁴. Un flusso di dati

¹ Cfr. L. Gemini, *Post-Novecento e mediatizzazione. Appunti mediologici sulle arti performative*, in C. Tafuri e D. Beronio (a cura di), *Ivrea Cinquanta. Mezzo secolo di Nuovo Teatro in Italia 1967-2017*, Genova, Akropolis Libri, 2018, pp. 216-223; L. Gemini and S. Brilli, *On Theatre Mediatization: Exploring Transmediality in Aldo Moro 54*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 16 (2), 2020, pp. 150-167; L. Gemini, S. Brilli e F. Giuliani, *Liveness e pandemia. Percorsi di ricerca sulla mediatizzazione del teatro a teatri chiusi*, in G. Boccia Artieri e M. Farci (a cura di), *Shockdown. Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Milano, Meltemi, 2021, pp. 141-160; V. Del Gaudio, *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Milano, Meltemi, 2021. Si veda anche il terzo numero di «Connessioni remote» a cura di L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2021, n. 3.

² Cfr. M. Benedikt (a cura di), *Cyberspace: first steps*, Cambridge, MIT Press, 1991; M. Heim, *Metafisica della realtà virtuale*, Napoli, Guida Editori, 1993 (*The metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1991); W.J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge-London, MIT Press, 1995; P. Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli, 1999 (*Cyberculture*, in «Rapport au Conseil d'Europe», 1997).

³ G. Boccia Artieri, *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Milano, FrancoAngeli, 1998

⁴ L. Manovich, *Navigable space*, 1998, www.manovich.net (ultima consultazione: 5 aprile 2024).

da gestire interattivamente ad esempio nella realizzazione delle immagini 3D e delle applicazioni (auspicate) del metaverso.

Su questi presupposti le performance online diventano i luoghi da cui osservare come lo stesso spazio mediatizzato ri-contestualizzi dinamiche e pratiche teatrali, coreografiche e performative in risposta alla natura e alle logiche dei dispositivi digitali.

Il campo di analisi che viene proposto riguarda alcune delle performance realizzate nell'ambito del progetto delle Residenze Digitali (RD)⁵ che dal 2020 ad oggi può essere considerato una delle poche azioni di curatela dedicate alla sperimentazione online. Il bando coinvolge un partenariato di enti italiani che ha come capofila il Centro di Residenza della Regione Toscana (rappresentato da Armunia e Capotrave/Kilowatt). In generale il progetto accoglie artiste e artisti provenienti dal mondo del teatro e della danza, dalle arti visive, installative e dalla *digital art* privilegiando produzioni performative che prevedano specifici momenti di restituzione live al pubblico. La scelta di focalizzarsi su RD dipende dal fatto che il progetto fornisce un caso di studio ideale per osservare l'impatto della mediatizzazione profonda sullo spazio della performance teatrale. Dai progetti selezionati da RD è possibile ricostruire non solo la fisionomia della scena performativa in Italia interessata alla sperimentazione sul digitale: essi permettono anche di scorgere il repertorio di modi in cui le artiste e gli artisti teatrali italiani immaginano, in questo periodo storico, la loro azione al di fuori dello spazio fisico del palco. Ciò a maggior ragione nel momento in cui ci riferiamo a casi realizzati in edizioni post-pandemia, dove cioè lo spazio digitale non è una soluzione di emergenza, ma un contesto legittimo e "quasi-ordinario" del lavoro teatrale. In questo senso il caso di studio delle RD consente di mitigare l'arbitrarietà della scelta degli esempi in cui spesso si incorre in questo tipo di analisi tipologiche: non stiamo parlando di oggetti teatrali "ideali", scarsamente indicativi di tendenze in corso, ma di un uso dello spazio digitale che cerca di concretizzarsi in modelli produttivi realizzabili, replicabili e accessibili.

Qui proponiamo, a titolo esemplificativo, tre lavori realizzati nelle diverse edizio-

⁵ Cfr. A.M. Monteverdi, *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, in «Umanistica Digitale», XV, 2023, n. 15; L. Gemini, *Residenze Digitali. Abitare l'ambiente online, praticare la liveness, costruire relazioni*, in F. Biondi e L. Donati (a cura di), *Incontro al futuro. I teatri delle residenze in Italia: un'inchiesta*, Mondaino, Edizioni L'Arboreto, 2023, pp. 89-103; F. Giuliani, *Sperimentazioni teatrali nell'ambiente virtuale: le creazioni digitali di Giacomo Lilliù/Collettivo Onar*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2023, n. 6, pp. 27-49; G. Boccia Artieri, OTONI - *Oggetti Teatrali Online Non-Identificati: Prospettive sulla liveness del teatro digitale*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 2023, n. 6, pp. 9-26; F. Patti, *The Fifth Wall. On Digital Performance between User Experience Design and the Metaverse*, in «Body, Space & Technology», XXIII, 2024, n. 1; L. Gemini, M. Meroni e F. Patti, *Residenze digitali. Ripensare la residenza in relazione al digitale*, in «roots\$routes», XIV, maggio-agosto 2024, n. 45 (*Perturbare lo spazio latente*, a cura di P. Bommarito, M. De Feo e G. Tufano), www.roots-routes.org (ultima consultazione: 5 aprile 2024).

ni delle RD utili a mettere in evidenza i caratteri comunicativi dello spazio mediatizzato, cioè le possibili declinazioni dello spazio digitale e online come elemento centrale nella costruzione della relazione teatrale e della *liveness*.

Lo spazio scenico mediatizzato: ambiente virtuale e *digital liveness*

Parlare dello spazio alla luce della mediatizzazione del teatro significa adottare un quadro epistemologico che metta in luce il processo con cui i media e le tecnologie influenzano il sociale nel suo complesso. Per i media studies la mediatizzazione⁶ è un meta-processo sociale che riguarda la penetrazione capillare dei media e gli effetti che questi producono in tutti i sistemi sociali. La mediatizzazione indica una condizione di connessione permanente⁷, di coalescenza tra online e offline, pubblico e privato, vicino e lontano e ridisegna le forme dell'esperienza contemporanea⁸. Anche di quella artistica e performativa.

Nadja Masura⁹ osserva come la tecnologia digitale stia plasmando il modo in cui vediamo e interagiamo con il nostro mondo e con i diversi contesti che abitiamo. Questo tipo di trasformazione si riflette in molti modi nel contesto performativo e sul modo in cui i media digitali impattano sull'esperienza teatrale. Nei termini della mediatizzazione si tratta dunque di vedere come il teatro: 1) si appropria di formati, pratiche e protocolli mediali in chiave drammaturgica; 2) sviluppa logiche produttive, distributive, archivistiche e promozionali di tipo mediale; 3) tratta la dimensione della presenza e le forme di *liveness* oltre la specificità dell'*hic et nunc*¹⁰. Ed è in linea con questo ragionamento che le parole chiave della mediatizzazione – crossmedialità, multimedialità, transmedialità – possono essere messe in relazione con la semantica della performance intermediale e del teatro come *hypermedium*¹¹. Questi concetti indicano che il teatro usa da sempre le tecnologie in un

⁶ Cfr. F. Krotz, *The Meta-process of Mediatization' as a Conceptual Frame*, in «Global Media and Communication», III, 2007, n. 3, pp. 256-260; S. Hjarvard, *The Mediatization of Culture and Society*, London, Routledge, 2013; G. Boccia Artieri, *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*, in «Sociologia della Comunicazione», L, 2015, n. 2, pp. 62-69; N. Couldry and A. Hepp, *The Mediated Construction of Reality*, Cambridge, Polity Press, 2017.

⁷ G. Boccia Artieri, *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Milano, FrancoAngeli, 2012.

⁸ G. Boccia Artieri, L. Gemini et al., *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*, Milano, Guerini, 2017.

⁹ N. Masura, *Digital theatre: the making and meaning of live mediated performance, US & UK 1990-2020*, London, Palgrave Macmillan, 2020.

¹⁰ L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, Milano, FrancoAngeli, 2023.

¹¹ F. Chapple and C. Kattenbelt (a cura di), *Intermediality in theatre and performance*, vol. 2, Amsterdam, Rodopi, 2006.

contesto di influenza reciproca con gli altri media, pur mantenendo la sua specificità e i suoi confini distintivi¹².

Lo spazio virtuale: fra metafora e mediatizzazione

Gli studi teatrali hanno messo da tempo chiaramente in luce come il teatro strutturi lo spazio secondo due prospettive principali interconnesse: da una parte c'è lo spazio finzionale della rappresentazione, dall'altra si trova quello che Fabrizio Cruciani chiamava spazio della relazione¹³, ovvero quell'ambiente collettivo che unisce artiste, artisti e pubblico articolando differenti modalità di fruizione e partecipazione. Quando l'interesse si è spostato anche sul versante della *mediation* teatrale sono state osservate le caratteristiche della performance intermediale e messa in luce l'emergenza di una nuova connotazione dello spazio e, conseguentemente, del rapporto con la virtualizzazione del corpo¹⁴, la telepresenza, la relazione teatrale a distanza, molteplici gradi e forme di corporeità¹⁵, ecc.

Brenda Laurel nel suo classico studio del 1993 *Computer as Theatre*¹⁶, precursore delle indagini più recenti sull'*user experience design* richiamate più avanti, ha visto nel teatro e nelle capacità drammaturgiche dei suoi esponenti uno strumento utile per comprendere l'interazione comunicativa e per tradurla nelle dimensioni dell'interattività tecnologica. In questo senso lo "spazio vuoto" del computer, che Laurel ha richiamato riferendosi a Peter Brook¹⁷, è il luogo in cui le interazioni comunicative si ridefiniscono sulla base della presenza mediata. In questa direzione Alice Rayner¹⁸ osserva proprio la telepresenza come forma legata al cambiamento della relazione tra spazio e tempo:

¹² Cfr. L. Elleström (edited by), *Media borders, multimodality and intermediality*, Berlin, Springer, 2010; J.D. Bolter and R. Grusin, *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, MIT Press, 2000; J. Schröter, *Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffes*, in «Montage/AV», VII, 1998, n. 2, pp. 129-154; W.J.T. Mitchell, *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*, Chicago, University of Chicago Press, 1994.

¹³ F. Cruciani, *Lo spazio del teatro* [1992], Roma-Bari, Laterza, 2020.

¹⁴ Cfr. P. Lévy, *Il virtuale*, a cura di M. Colò e M. Di Sopra, Milano, Raffaello Cortina, 1997 (*Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, Éditions La Découverte, 1995); G. Boccia Artieri, *Lo sguardo virtuale*, cit.

¹⁵ E. Pitozzi, *Figurazioni: uno studio sulle gradazioni di presenza*, in Id. (a cura di), *On Presence*, in «Culture Teatrali», 2011, n. 21, pp. 107-127.

¹⁶ B. Laurel, *Computers as theatre*, Boston, Addison-Wesley, 1993.

¹⁷ P. Brook, *Lo spazio vuoto* [1968], Roma, Bulzoni, 1998 (*The empty space: A book about the theatre: Deadly, holy, rough, immediate*, New York, Simon and Schuster, 1996).

¹⁸ A. Rayner, *Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace*, in M. Kobialka (a cura di), *Of Borders and Thresholds: Theatre, History, Practice, and Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999, pp. 278-302.

In telepresence, the apparatus alters the placement of bodies and puts them in terms of time, not place. Geometric space is de-materialized through the digital transmissions and rematerialized in the video apparatus, putting place into the order of time. “Here”, “there” and the boundary between them do not signify when they are simultaneous¹⁹.

Sulla stessa scia Andy Lavender ridefinisce l'idea di *theatrical presence*:

as both a mode of being there – that is, inhabiting a particular place – and a mode of being now – that is, transacting in the present moment. Where initially it seemed that the Internet displaced space, we can see that it also variously effaces, emphasises and extends time²⁰.

Un altro aspetto legato al mutamento del concetto di spazio riguarda la dimensione percettiva e della tattilità già presenti negli studi sulla realtà virtuale e ripresi da Gabriella Giannachi nella sua analisi sul *Virtual Theatre* che permette allo spettatore di penetrare nella realtà facendo scomparire il mezzo stesso della mediazione, in linea con gli approcci alla rimediazione e al rapporto paradossale tra trasparenza del mezzo e ipermediazione che ne caratterizza la logica²¹.

Since theatre is the place to view, to observe the real, a virtual theatre is a place in which the real, which of course includes the viewer, is remediatized, experienced twice, as the viewer is both in the real world and remediatized by the mechanical apparatus of the virtual theatre. In other words, a virtual theatre is one which through virtuality is able not only to include the viewer within the work of art but also to distribute their presence ‘globally’ in both the real and the simulated information world²².

¹⁹ «Nella telepresenza, l'apparato altera la collocazione dei corpi e li pone in termini di tempo, non di luogo. Lo spazio geometrico viene de-materializzato attraverso le trasmissioni digitali e rimaterializzato nell'apparato video, inserendo il luogo nell'ordine del tempo. I termini “qui”, “là” e il confine tra di essi non hanno significato quando sono simultanei»; A. Rayner, *Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace*, cit., pp. 284-285. (Traduzione di chi scrive).

²⁰ «Sia come una modalità di essere lì – cioè di abitare un luogo particolare – sia come una modalità di essere ora – cioè di operare nel momento presente. Se all'inizio sembrava che Internet spostasse lo spazio, possiamo vedere che in realtà cancella, enfatizza ed estende il tempo», A. Lavender, *The internet, theatre, and time: Transmediating the Theatron*, in «Contemporary Theatre Review», XXVII, 2017, n. 3, p. 346. (Traduzione di chi scrive).

²¹ L. Gemini, S. Brilli e C. Spaggiari, *Forme estetiche della VR teatrale. La mappa del cuore di Lea Melandri in VR di Ateliersi fra liveness e pratica spettatoriale*, in «H-ermes. Journal of Communication», 25, 2023, pp. 43-62.

²² «Poiché il teatro è il luogo della visione, dell'osservazione del reale, un teatro virtuale è un luogo in cui il reale, che naturalmente include lo spettatore, viene rimediato, vissuto due volte, in quanto lo spettatore è sia nel mondo reale che rimediato dall'apparato meccanico del teatro virtuale. In altre parole, un teatro virtuale è un teatro che attraverso la virtualità è in grado non

Ma se ancora questi studi si riferiscono ad una concezione della performance digitale emergente dalle tecnologie immersive dei primi spazi virtuali, il panorama della performatività online rimanda oggi ad uno scenario tecnologicamente più complesso e al cambiamento potenzialmente radicale del metaverso²³ nel modo di percepire e strutturare le relazioni sociali. Le piattaforme per lo streaming come YouTube o Twitch ma anche delle dirette Facebook o Instagram, per le videoconferenze come Zoom, per il gaming come Fortnite o Roblox, fino a quelle per la messaggistica istantanea come WhatsApp e Telegram, compongono un contesto tecno-mediale variegato in cui la sperimentazione performativa va compresa attraverso la lente di osservazione dello spazio. Il principio di mediatizzazione consente di osservare come le specificità delle piattaforme digitali e dei processi comunicativi online “modellino” le dimensioni dello spazio performativo in relazione alla costruzione del testo drammaturgico, ai ruoli comunicativi e alle dinamiche della presenza.

Mondi online e piattaforme come spazi performativi. Tre esempi dal progetto “Residenze Digitali”

Senza ripercorrere la complessa e lunga genealogia del concetto di mondo/spazio virtuale e di metaverso, vale la pena ricordare il ruolo giocato da ambienti immersivi come Second Life e dalle altre piattaforme di gioco online (MUD's e MOOs). Questi ambienti, in voga specialmente tra il 2007 e il 2011, si sono da subito caratterizzati come occasioni di esplorazione e navigazione per corpi-avatar in grado di interagire performativamente con lo spazio virtuale²⁴. Ed è su questa scia che una *buzzword* come metaverso è usata per descrivere una realtà equivalente a quella di cyberspazio, cioè una realtà immersiva che con i progressi recenti delle tecnologie hardware e software è stata rimessa al centro della riflessione su internet e sulla evoluzione del web. Secondo l'analista dei media Matthew Ball il metaverso, come futura evoluzione di internet, dovrebbe comporsi come una rete di mondi 3D “virtuali” che possono sovrapporsi al mondo “reale” attraverso la realtà aumentata e abitabili da un numero illimitato di utenti²⁵. La sua fruizione dipende dal design

solo di includere lo spettatore all'interno dell'opera d'arte, ma anche di distribuire la sua presenza “globalmente” sia nel mondo reale che in quello simulato dell'informazione.»; G. Giannachi, *Virtual theatres: an introduction*, London, Routledge, 2004, p. 19. (Traduzione di chi scrive).

²³ M. Ball, *Metaverso*, Milano, Garzanti, 2022 (*The Metaverse and How It Will Revolutionize Everything*, New York, W.W. Norton & Co., 2022).

²⁴ G. Boccia Artieri e L. Gemini, *Networked amateur: performing arts and participatory culture in the continuum professionals-amateurs*, in H. Knoblauch, M.D. Jacobs and R. Tuma (a cura di), *Communication, Culture and Creativity. Reframing the Relations of Media, Knowledge, and Innovation in Society*, Berlin, Peter Lang, 2014, pp. 63-80.

²⁵ M. Ball, *Metaverso*, cit.

della *User Experience* cioè dallo sviluppo di ambienti più o meno persistenti e interoperabili, che permettono a uno stesso avatar di trasferirsi da un mondo a un altro.

Sta di fatto che, dal punto di vista della mediatizzazione delle arti performative, il metaverso così inteso è un ambiente virtuale che permette di articolare le forme della presenza, dove i partecipanti sono esploratori attivi e creativi di un mondo tridimensionale e possono dialogare in *chat* o direttamente nell'ambiente attraverso *emote*, e della dimensione dal vivo della comunicazione. Funzionando perciò come luogo della coalescenza fra vicino e lontano e come esperienza dello spazio mediata dallo schermo e dalla tattilità simulata, il metaverso pone alcune sfide interessanti alla sperimentazione performativa. Basti pensare al fatto che, come sostiene Lev Manovich riferendosi agli “spazi navigabili” dei videogame, l'attenzione spaziale che si attiva nei mondi online può essere libera ed esplorativa ma anche pronta ad accogliere l'inaspettato²⁶. E non è quindi un caso se, come vedremo, spesso i progetti performativi online sono formati site-specific e installativi che prevedono il movimento del pubblico-avatar nello spazio per funzionare narrativamente. Su questo fronte si collocano anche i lavori che prevedono l'utilizzo dei visori VR. In questi casi la visione di un'immagine a 360 gradi che occupa l'intero campo visivo e condiziona i movimenti, gestiti dai guanti-controller che funzionano come una sorta di joystick, è ancora più immersiva, basata cioè sull'attraversamento tattile dell'immagine, potenzialmente molto coinvolgente²⁷.

Il processo di mediatizzazione dello spazio performativo riguarda inoltre la complessa penetrazione delle piattaforme online nei contesti sociocomunicativi e culturali. Canali per streaming e social media mettono in discussione la dimensione spaziale in molti modi. Tutti legati alle dinamiche dell'ipermediazione che caratterizza in termini spaziali la stessa dimensione schermica – pensiamo ad esempio alle “stanze” su Zoom, ai foyer virtuali che accolgono il pubblico collegato prima di uno streaming – e tratta la distanza fisica come occasione di intimità, come ad esempio nelle performance online *one-to-one*. In questo senso la piattaformaizzazione della performance teatrale fa emergere quel carattere multidimensionale dell'esperienza che si gioca nella coalescenza online e offline dei corpi di chi partecipa (performer e pubblico). Così come la “forma” teatro sottrae lo spettatore dagli spazi della quotidianità per portarlo fisicamente altrove, questi esempi di “oggetti teatrali online non identificati” – OTONI²⁸ – si confrontano con uno spettatore che resta nel suo spazio fisico – o in soluzioni ibride che si realizzano contemporanea-

²⁶ L. Manovich, *Navigable space*, cit.

²⁷ Si rimanda alla ricerca sul pubblico de *La mappa del cuore in VR* del collettivo Ateliersi, dalla quale emerge come la fruizione degli ambienti digitali attraverso i visori sia un'esperienza immersiva efficace ma l'impatto del visore non è ancora così *friendly* e agevole per una visione prolungata, in L. Gemini, S. Brilli e C. Spaggiari, *Forme estetiche della VR teatrale. La mappa del cuore di Lea Melandri in VR di Ateliersi fra liveness e pratica spettatoriale*, cit.

²⁸ G. Boccia Artieri, OTONI - *Oggetti Teatrali Online Non-Identificati*, cit.

mente su palco e da remoto – per accedere all’esperienza di fruizione come continuo processo di deterritorializzazione/riterritorializzazione attraverso lo schermo-device. E da lì, a seconda delle modalità di connessione e delle specifiche *affordance* della piattaforma utilizzata, si trova a condividere – con performer e pubblico – uno spazio comunicativo basato sulla forma dell’interazione, della relazione teatrale a distanza e della tele-presenza come riarticolazione fra (essere) qui e altrove²⁹.

Dalla prospettiva di osservazione della mediatizzazione dello spazio, i progetti delle RD che, come si è detto, nascono già da un presupposto della residenza virtuale, sono il risultato di percorsi di ricerca in linea con frame, formati e protocolli delle tecnologie digitali e online e con i conseguenti processi di virtualizzazione della comunicazione teatrale e del suo rapporto con lo spazio. I tre esempi riportati di seguito adottano una linea descrittiva basata sulla prospettiva teorica della mediatizzazione che osserva il formato drammaturgico concepito per il digitale e per l’online e si avvale delle riflessioni delle artiste e degli artisti intervistati nel corso del progetto di ricerca dedicato alle RD realizzato dall’Osservatorio sul pubblico dal vivo dell’Università di Urbino Carlo Bo, avviato nel 2021 e tutt’ora in corso.

Il primo caso che riportiamo è *Genoma Scenico_dispositivo digitale* (edizione 2020)³⁰, performance di danza del coreografo e danzatore Nicola Galli che sfrutta le logiche interattive del gaming online e ne applica il formato prevedendo mosse e sfide da vincere. Il lavoro nasce come performance site-specific per uno spazio museale per poi prendere una forma online durante la prima ondata pandemica che ha riscosso molto interesse ed è a tutt’oggi un esempio paradigmatico delle sperimentazioni performative online realizzate durante il lockdown³¹. In entrambi i for-

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Cfr. A.M. Monteverdi, *The game is on. (Video)gioca anche tu una coreografia (a distanza). Nicola Galli e il progetto web dance interattivo Genoma Scenico*, 5 novembre 2020, www.annamonteverdi.it/digital/ (ultima consultazione: 6 settembre 2024); L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, cit.; G. Boccia Artieri, *OTONI - Oggetti Teatrali Online Non-Identificati*, cit.

³¹ Sulle sperimentazioni online degli artisti e delle artiste durante il frangente pandemico: a) in ambito italiano: L. Gemini, S. Brilli e F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19. Mediatizzazione, liveness e pubblici*, in «Mediascapes Journal», XV, 2020; L. Pernice, *Streammare l’opera lirica. Gli esperimenti di digital liveness del teatro musicale contemporaneo*, in «Connessioni remote. Attivismo_Teatro_Tecnologia», III, 2021, pp. 77-100; S. Brilli, L. Gemini and F. Giuliani, *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», 2023; L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani and G. Boccia Artieri, *Redefiniranje gledališkega prostora v času Covida-19. Analiza italijanskega primera (The reinvention of the theatre space during Covid-19. Analysis of the Italian Case)*, in *Gledališče, Performans in Ples V času Covida-19 Theatre, Performance and Dance in the time of Covid-19*, Maribor, 2023; A.M. Monteverdi, *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, cit.; b) in ambito internazionale: B. Benja-

mati le modalità di sviluppo del gioco e di azione di interpreti e pubblico sono le stesse: lo spettatore è invitato a creare delle brevi coreografie che i danzatori eseguiranno attraverso la combinazione di sette fra trentatré “tessere” – cartoncini analogici per l’offline, immagini nell’online – che corrispondono ai parametri dello spettacolo: il numero degli interpreti, le qualità del movimento, la porzione di spazio dove muoversi, la qualità del suono e della luce, la durata. La piattaforma utilizzata per il live streaming ospita una chat, gestita dalla game master Giulia Melandri per moderare il dialogo con il pubblico e dove i singoli spettatori postano a turno la propria stringa di indicazioni (la combinazione di “tessere”). Una volta ricevuti i “comandi” i performer, ripresi dal palco, eseguono la coreografia. Davanti a loro un grande schermo posizionato al posto della platea vuota proietta quello che si vede dallo schermo del computer: l’azione e la chat di dialogo con e fra il pubblico. Come spiega Nicola Galli:

il nostro punto di riferimento sono le telecamere che vanno a catturare la nostra immagine, la dimensione visiva è oculocentrica: parliamo di vedere e ascoltare mentre gli altri sensi sono lasciati allo spazio fisico, c’è una scissione.

Nello spettacolo lo spazio si separa in tre distinte forme percettive – «lo spazio fisico di chi è in scena e quello di chi è a casa di fronte a un computer, poi c’è la terra di mezzo che è lo spazio virtuale» – che influiscono sul piano stesso della composizione coreografica e della sua fruizione. Ancora Galli, riflettendo sul tipo di interazione comunicativa che emerge dalla condizione spaziale del lavoro, afferma che:

il livello di interazione online è diverso, più diretto [...]. Sul web non vedi i dettagli ma si acquisisce la capacità del pubblico di parlare direttamente ai performer. C’è una disinibizione del pubblico, si entra in un livello di profondità maggiore: è un altro paradigma di relazione, sono due territori diversi.

Dal punto di vista della coreografia, invece, ciò che influisce maggiormente è la possibilità data al pubblico online di scegliere il punto di vista dal quale guardare

min, *Pandemic Shakespeare: Perspectives on Early Modern Theatre Practice and Pedagogy in Lockdown*, in «Miranda», XXIII, 2021; L. Bissell e L. Weir (a cura di), *Performance in a Pandemic*, London, Routledge, 2021; B. Fuchs, *Theater of Lockdown: Digital and Distanced Performance in a Time of Pandemic*, London, Bloomsbury Publishing, 2021; H. Liedtke, M. Pietrzak-Franger, *Viral Theatre: Preliminary Thoughts on the Impact of the COVID-19 Pandemic on Online Theatre*, in «Journal of Contemporary Drama in English», IX, 2021, n. 1, pp. 128-144; M. Chatzichristodoulou, K. Brown, N. Hunt, P. Kuling e T. Sant, *Covid-19: theatre goes digital – provocations*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», XVIII, 2022, n. 1, pp. 1-6; I. Pukelytė, *Theatre and creative communication during COVID-19 pandemic: the case of National Kaunas Drama Theatre, Lithuania*, in «Creativity Studies», XVI, 2023, n. 1, pp. 26-38.

la scena: dalla posizione frontale oppure da una prospettiva aerea. Questa possibilità ha influito anche sull'azione degli interpreti:

il pubblico, potendo scegliere quando splittare la visione, ci predisponere a mutare anche la capacità nostra di andare a scrivere nello spazio. Questo succede proprio perché il punto di vista del pubblico incide sul pensiero coreografico del corpo nello spazio.

In questo caso, dunque, l'essere (contemporaneamente) possibile altrimenti dello spazio, cioè la sua virtualizzazione³², è il primo e più evidente precipitato teorico del lavoro. Da un punto di vista più inerente il piano della liveness l'esperienza spettatoriale esplicita un suo particolare grado di continuità spazio-temporale. Il formato ludico del lavoro e l'utilizzo della piattaforma in streaming crea infatti una situazione in cui il piano della co-presenza riguarda soltanto l'evento e la simultaneità di un "adesso" condiviso³³. Laddove la chat – come spazio della scrittura – caratterizza l'esperimento e il patto spettatoriale che costruisce.

Dovrebbe essere chiaro come il formato del videogioco online come innesco drammaturgico ed esempio di mediatizzazione del testo coreografico, della presenza e dei ruoli delle e dei partecipanti³⁴ si sostanzia in una particolare modalità di lavoro sullo spazio. Uno spazio tripartito dislocato e sincrono, espressione della liveness digitale³⁵, in cui lo spazio terzo dello schermo funziona da punto di congiunzione e di incontro fra performer/performance e spettatrici/spettatori e fra spettatrici/spettatori connessi con la performance e fra di loro.

Un secondo esempio del processo di mediatizzazione della performance osservabile alla luce dell'elaborazione della dimensione dello spazio è *Them [immagine-movimento]* (edizione 2022) di gruppo nanou, performance coreografica che porta avanti la ricerca sullo spazio, da sempre al centro dell'interesse della compagnia, attraverso la sperimentazione coreografica della telecamera. Una prospettiva di indagine fortemente legata al pensiero sul cinema di Gilles Deleuze³⁶ che conside-

³² Cfr. P. Lévy, *Il virtuale*, cit.; G. Boccia Artieri, *Lo sguardo virtuale*, cit.

³³ L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, cit.

³⁴ L. Gemini, S. Brilli e F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19*, cit.

³⁵ Cfr. P. Auslander, *Digital liveness: A historical-philosophical perspective*, in «PAJ: A Journal of Performance and Art», XXXIV, 2021, n. 3, pp. 3-11; L. Gemini, S. Brilli e F. Giuliani, *Theater Dispositif and the challenge of Covid-19: Mediatization, liveness and audiences*, cit.; L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, cit. Si veda anche il terzo numero di «Connessioni remote» a cura di L. Gemini e S. Brilli, *Gradienti di liveness. Lo shaping socio-tecnico delle arti performative tra online e offline*, cit.

³⁶ G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Torino, Einaudi, 2016 (*Cinéma: L'image-mouvement*, Paris, Éditions de minuit, 1983).

ra la telecamera come quel dispositivo che «riesce a guardare là dove un soggetto mai riuscirà a vedere»³⁷ e che per nanou è un altro elemento di ricerca ricorrente.

L'esito del progetto realizzato nell'ambito delle RD è una performance in live streaming su YouTube in cui l'idea del rapporto fra immagine e movimento, che dà il titolo allo spettacolo, è data dall'applicazione del frame cinematografico al processo coreografico. La coreografa e danzatrice Rhuena Bacci si muove in scena insieme ad altri due performer seguendone i movimenti con una piccola telecamera che tiene in mano. La telecamera funziona come un occhio-meccanico deleuziano che si insinua fra i corpi costruendo in diretta l'immagine come movimento, alternando i punti di vista sulla base di precise scelte spaziali e temporali. Allo sguardo coreografico interno di Bacci si sovrappone l'occhio esterno della regia di Marco Valerio Amico che alterna nel livestreaming immagini provenienti dalle telecamere distribuite nello spazio più una che riprende dall'alto. Anche in questo caso il lavoro sullo spazio è uno degli aspetti centrali della costruzione drammaturgica del lavoro. Come precisa Valerio Amico,

l'utilizzo delle telecamere è stato proprio sulla spazialità, cioè sul punto di vista, sulla vertigine, sul movimento. Il montaggio avveniva in tempo reale proprio per creare uno scarto di punto di vista, di tempo, tanto quanto veniva chiesta al corpo.

Il lavoro sullo spazio si rende particolarmente visibile nello streaming come costruzione dinamica del montaggio dell'immagine in diretta: lo spazio creato attraverso il montaggio delle riprese va, infatti, a decostruire il limite dato dallo schermo per giocare sul mescolamento dei punti di vista:

L'immagine video ha permesso di evidenziare il rapporto con lo spazio e di renderlo più chiaro perché è stato ulteriormente circoscritto dall'immagine stessa. Lo spazio veniva restituito con uno sguardo sia in prossimità che dall'alto mettendo in luce il rapporto coreografico, cioè di dichiarata relazione con le coordinate dello spazio.

La ricerca di *Them* ha portato a due ulteriori passaggi. Il primo è quello della versione realizzata al Festival Inequilibrio di Castiglioncello con la performance dislocata su tre luoghi diversi ma comunicanti fra loro come “riquadri” sullo schermo del livestreaming. Il secondo rimanda alla versione ibrida sul palco e online realizzata a Kilowatt Festival. In questo caso la compagnia ha creato un formato installativo, in presenza e trasmesso sui monitor visibili dal pubblico in sala e in diretta streaming. In tutti questi casi il cortocircuito è dato dalla simultaneità e

³⁷ P. Bianchi, *L'immagine-movimento / Cinema 1 di Gilles Deleuze*, 21 settembre 2016, www.doppiozero.com (ultima consultazione: 6 settembre 2024).

dalla sincronicità dei punti di vista – anche qui interni ed esterni, vicini e lontani, in presenza e in tele-presenza – che vengono sovrapposti per articolare i piani della spazialità del lavoro nel suo insieme. Dal punto di vista della mediatizzazione, *Them* è un progetto particolarmente esemplificativo di come il frame cinematografico funzioni nel contesto performativo, laddove la telecamera è usata coreograficamente in scena per costruire lo spazio e renderlo percepibile da diverse prospettive.

I due progetti richiamati finora sono esemplificativi di quelle forme di mediatizzazione della performance dal vivo per le modalità con cui piegano le logiche mediali al processo drammaturgico e alle articolazioni della presenza fra offline e online. In questo senso la dimensione dello spazio è un oggetto negoziato fra spazio fisico concreto, in cui agiscono le/i performer, e spazio online – dello streaming – dove agisce il pubblico. Laddove drammaturgicamente *Genoma Scenico* lavora sull'idea dello schermo come “luogo terzo”, *Them* [*immagine-movimento*] usa la telecamera e la regia video per rendere lo spazio un “luogo per la molteplicità dei punti di vista”.

Più radicali dal punto di vista della concezione dello spazio scenico sono i progetti realizzati direttamente negli ambienti online e in realtà virtuale che rappresentano una sfida produttiva particolarmente stimolante per le Residenze Digitali³⁸. Fra questi³⁹ *Toxic Garden-Dance Dance Dance* dell'artista digitale Kamilia Kard (edizione 2022) è uno dei progetti che non solo prosegue la ricerca avviata con Residenze Digitali ma rappresenta un esempio riuscito di performance immersiva. Molto sinteticamente *Toxic Garden*⁴⁰ si sostanzia in una stratificata performance partecipativa realizzata sulla piattaforma di gioco Roblox che è stata lanciata nel 2006 ed è incentrata sulla creazione di ambientazioni di gioco con milioni di utenti attivi quotidianamente. Il lavoro prende spunto dal romanzo *Dance Dance Dance* di Haruki Murakami per lavorare sulla danza che, probabilmente per essere un'arte incentrata sull'elaborazione dello spazio, si presta bene alla trasposizione nei contesti mediali e virtuali come, ad esempio, le room di VRChat e i videogiochi basati sul movimento fisico del corpo come Just Dance.

³⁸ L. Franchi e L. Ricci (a cura di), *Viaggiare sicuri nella scena digitale. Strumenti per artisti, curatori e spettatori*, Corazzano, Titivillus, 2024.

³⁹ Tra i lavori in realtà virtuale presentati nelle varie edizioni di Residenze Digitali possiamo segnalare: *Humanverse* dell'artista italo-argentino Martin Romeo (2023); *Citizen* di Simone Verducci / Ariella Vidach (2023) e *Hello World!* del collettivo Ultravioletto (2022). Questi lavori, fruibili preferibilmente con visore, riprendono il formato videogioco in cui gli utenti esplorano e contemplano l'ambiente virtuale e sonoro che li circonda, in alcuni casi interagendo come in una performance partecipativa.

⁴⁰ F. Patti, *The fifth wall. On digital performance between user experience design and the metaverse*, cit.; Id., *Ballare nel Metaverso. Tra avatar e performance virtuale: un dialogo sull'opera "Toxic Garden Dance Dance Dance" di Kamilia Kard*, in «Not», 2023, <https://not.neroeditions.com> (ultima consultazione: 6 settembre 2024).

La performance si svolge nell'ambiente virtuale di un "toxic garden", un giardino popolato di piante velenose attraversato dagli avatar del pubblico che su Roblox hanno una forma che sembra fatta di mattoncini Lego e quindi abbastanza riconoscibile. In una prima parte della performance gli avatar vengono coinvolti in balli di gruppo sincronizzati con quelli di KKlovesU4E, avatar di Kamilia Kard stessa. Questi sono basati a loro volta su una coreografia composta da passi tratti da librerie di motion capture di danza contemporanea e ricreati dalle quattro danzatrici che hanno collaborato al progetto, ripresi e trasformati in animazioni 3D da un'intelligenza artificiale. In un secondo momento gli avatar si trovano ad esplorare l'ambiente, a entrare in contatto con le piante che producono effetti sulle skin, si mettono in relazione fra di loro anche in chat e, insomma, l'avventura nello spazio della performance continua e si sviluppa in base ai comportamenti dei partecipanti.

Sullo sfondo della drammaturgia testuale incentrata sulla tossicità e le sue metafore, *Toxic Garden* assume il formato del videogioco e la sua logica edonica per spingere la partecipazione e la navigazione all'interno dell'ambiente progettando un dispositivo "tossico", regolamentato che impedisce al gioco di funzionare secondo le sue proprie regole.

In questo senso la concezione dello spazio virtuale e della sua fruibilità è un nodo particolarmente interessante della drammaturgia, esempio efficace dei processi di mediatizzazione del testo performativo⁴¹. Nel momento in cui si entra nell'ambiente con il proprio avatar – operazione necessaria per accedere a Roblox – ci si ritrova con un avatar diverso, progettato da Kard e assegnato in modo casuale ad ognuno. Gli avatar ballano perché vengono attivati automaticamente, esplorano ma sono condotti e abbandonati da KKlovesU4E, si perdono e affondano, sono inghiottiti dalle piante tossiche, ecc.

Similmente agli altri progetti fin qui descritti, *Toxic Garden* esemplifica i caratteri dell'immaginario performativo⁴² – cioè dell'esperienza delle immagini giocata sulla corporeità – che è alla base delle esperienze immersive. In questo caso però viene radicalizzato il processo di mediatizzazione della presenza⁴³ che riguarda non solo la mediazione dello schermo e la distanza spettatore/performance ma lo sdoppiamento del corpo avatar nell'ambiente di realtà virtuale.

Conclusioni

Lo scenario delineato dalle esperienze performative online presenta ormai una casistica piuttosto ampia, complice la pandemia che ha accelerato i processi peri-

⁴¹ L. Gemini, S. Brilli, F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19*, cit.

⁴² L. Gemini, *In viaggio. Immaginario, comunicazione e pratiche del turismo contemporaneo*, Milano, FrancoAngeli, 2008.

⁴³ L. Gemini, S. Brilli e F. Giuliani, *Il dispositivo teatrale alla prova del Covid-19*, cit.

mentali dell'arte tecnologica verso le *affordance* digitali e la comunicazione online. Ma se il rapporto fra arte e tecnologie rientra negli studi sulla *mediation* teatrale applicati alle performance intermediali, la prospettiva di analisi qui proposta è invece quella della mediatizzazione che, come concetto guida dei media studies contemporanei, permette di osservare le implicazioni strutturali della penetrazione dei media nei contesti sociali. In questo senso la performance online diventa un contesto di analisi particolarmente fecondo per vedere come le logiche medialità influiscono sui caratteri comunicativi e drammaturgici, così come su tutti i processi – produttivi, distributivi, promozionali, di fruizione – che hanno a che fare con le arti performative. Su questa prospettiva più generale, questo articolo si è focalizzato sul processo di mediatizzazione dello spazio teatrale, ovvero sui modi in cui le logiche medialità, che danno forma alla comunicazione a distanza, articolano una concezione complessa dello spazio. Una possibilità che dipende dal fatto che i tecno-media, i mondi artificiali e le piattaforme online sono ambienti dell'esperienza, spazi su cui sperimentare forme estetiche, dimensioni della liveness, patti spettatoriali nuovi.

Senza poter esaurire il campo di esempi sicuramente efficaci per dare conto della ricchezza sperimentale rappresentata dalla mediatizzazione dello spazio performativo, la scelta è ricaduta su tre casi utili ad osservare il potenziale drammaturgico, relazionale e liveness dei progetti artistici che attingono ai frame e ai formati dei media digitali e delle piattaforme online ridefinendo i confini dell'esperienza teatrale.