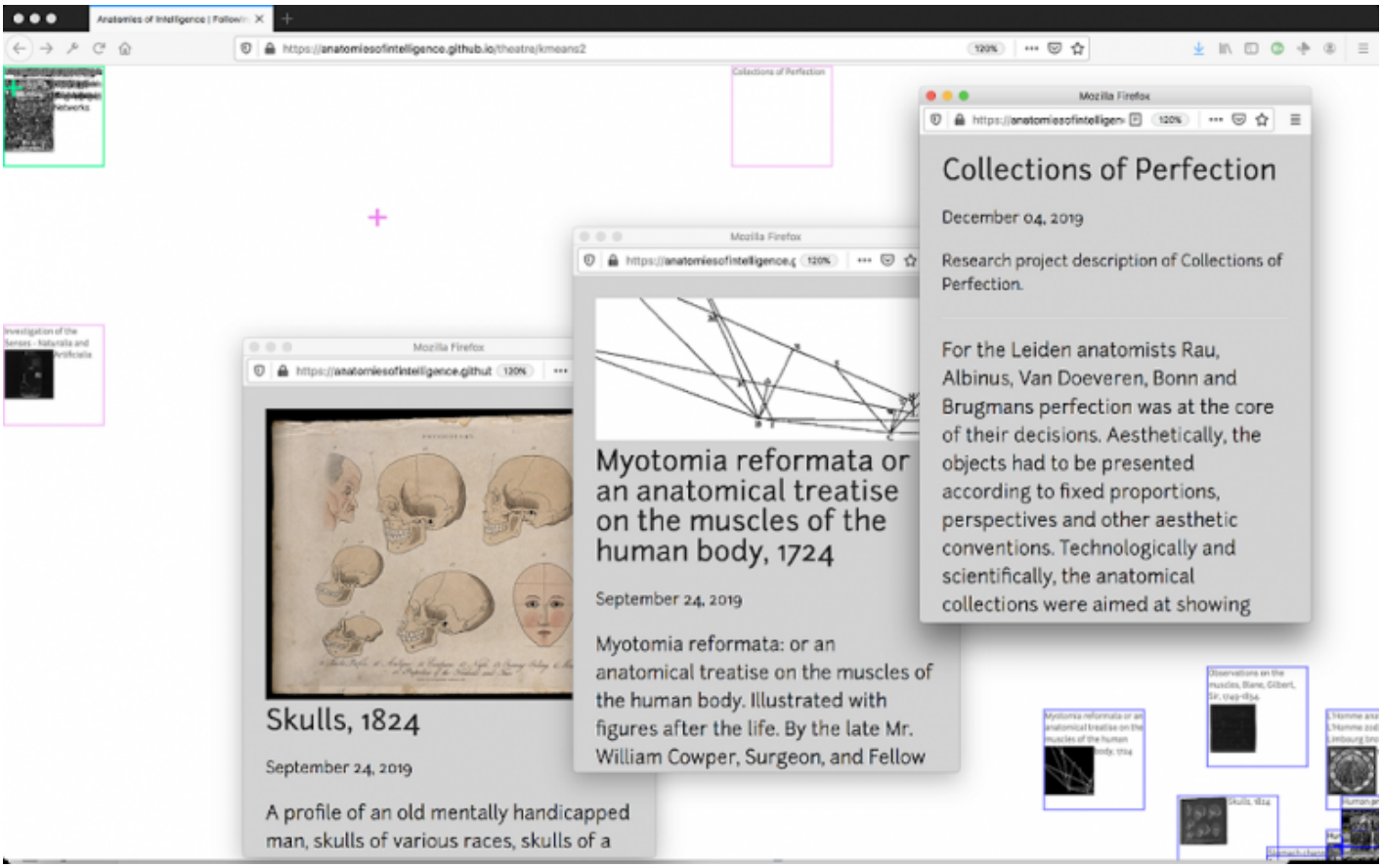
DOPPIOZERO

Residenze teatrali digitali

Enrico Piergiacomi
11 Dicembre 2020

Il momento di sospensione che la scena culturale italiana sta attraversando preclude la distribuzione e la produzione di spettacoli dal vivo, ma consente un momento di raccoglimento per studiare e progettare. Entro tale tempo sospeso, che è sia un periodo di recupero da uno *choc* che un seme per sviluppi futuri, una reazione propositiva è nata dal Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in collaborazione con molte realtà *partner* delle regioni Marche e Toscana. Si tratta del bando per la selezione di progetti di «residenze digitali», ossia di creazioni artistiche di taglio drammaturgico/performativo pensate appositamente per l'ambiente digitale. A seguito di oltre 400 domande, sono state selezionate più proposte di quelle effettivamente finanziabili sulla carta: sei invece di quattro, grazie al successivo intervento di enti finanziatori esterni al progetto. Va subito precisato che l'intento delle «residenze digitali» è la creazione di uno spazio che permetta agli artisti di sperimentare nuove forme. Ci si trova insomma di fronte a un'opportunità per condurre una ricerca di pratiche ignote o poco esplorate, che fornisce ai soggetti selezionati una base per cercare fondi futuri con cui approfondire, correggere e integrare nel tempo la proposta. I risultati delle residenze vanno allora considerati dei lavori in corso, da cui si attendono degli avanzamenti successivi.



Anatomies of intelligence, di Umanesimo Artificiale / Joana Chicau e Jonathan Reus.

Se c'è un filo conduttore tra le sei proposte così differenti per stile, temi e ispirazione, esso va forse identificato nel concetto di "interazione". Non importa la piattaforma usata per consentire agli artisti e al loro pubblico di entrare in contatto, dal *browser* internet al videogioco, dal videoteatro ai *social media*, l'ambizione di fondo potrebbe consistere proprio nel ricorso a una modalità che faccia della *performance* digitale una creazione collettiva. L'artista agisce con una proposta performativa da remoto, e tuttavia si aspetta che questa venga ampliata, modificata o completata dal pubblico. Questo attiva un processo che potrebbe continuare all'infinito, o almeno spingersi fino ai limiti delle possibilità consentite dalla piattaforma digitale. L'artista che sollecita il pubblico viene infatti a sua volta sollecitato e amplia, modifica, o completa la proposta di partenza, la quale diventa ora un nuovo *input* da cui ci si aspetta un rinnovato *output*, e così via, secondo una modalità di crescita a intarsio.

La questione decisiva è però tutta qui e meriterebbe un serrato dibattito nel tempo. Che cosa significa davvero "interazione"? Una volta appurato ciò, in che senso una *performance* digitale consente agli artisti e al loro pubblico di "interagire" in modi che non siano il surrogato di uno spettacolo dal vivo? Quanto alla prima domanda, si può supporre che la risposta sia che con "interazione" intendiamo un processo di continua mescolanza tra attore e pubblico, che nel grado zero del processo porta a un *output* molto primitivo (= risposta *x* dalla sollecitazione *y*), mentre nel grado massimo arriva forse all'eliminazione della distinzione tra gruppi interagenti. Come nella vita risulta spesso impossibile capire se un'azione è nata da noi o dalla risposta alle sollecitazioni da fuori, perché potrebbe trattarsi invece di una complessa dinamica di osmosi tra l'interno e l'esterno, così forse creazioni digitali del futuro potrebbero raggiungere livelli talmente complessi da rendere difficile capire dove cominciano e finiscono le proposte degli artisti o i contributi del pubblico. Tale definizione è abbastanza ampia da intuire che esistono gradi differenti dell'interazione – e questo lo si vede anche nelle «residenze digitali» di cui si sta qui parlando. Il livello di interattività è ad esempio maggiore in un lavoro come *Prometheus* di Agrupación Señor Serrano, dove l'artista racconta ai bambini il mito del *Prometeo incatenato* di Eschilo e chiede loro di ragionarne in diretta, che non in *Shakespeare Showdown* di Enchiridion, i quali produrranno entro febbraio 2021 un videogioco ispirato a *Romeo e Giulietta* (*With a Kiss I Die*), dove presumibilmente le scelte saranno limitate ai personaggi, alle mappe e ai percorsi caricati nello *script* della storia.

Shakespeare Showdown, di Enchiridion.

La seconda domanda è invece più problematica e richiede di capire che cosa è anche l'interazione a teatro. Semplificando un discorso che richiederebbe più spazio, propongo che questa abbia luogo quando ha luogo un primato dell'evento della relazione sulla forma della composizione. In altri termini, il pubblico interagisce tanto di più con il lavoro dell'attore, reagendo ad esempio con uno slancio dell'immaginazione che completa i contorni di quanto vede e ascolta, quanto più i ritmi e le azioni che avvengono sulla scena sono "fluidi". Se questo non accade, abbiamo appunto il dominio della forma, dove l'unico atto possibile è la contemplazione di una rigida impalcatura. Interagire è dunque diverso dal semplice reagire: significa esondare quanto più possibile dai limiti della composizione formale, che non si identifica necessariamente con il far entrare il pubblico dentro lo spettacolo attraverso giochi, alzate di mano, o richieste di commenti. Anche se tali cose avvengono, può darsi che siano semplici variazioni di una forma che non lascia spazio alla libera interpretazione o immaginazione.

Ora, ammesso che questa ipotesi sia plausibile, la seconda domanda da cui siamo partiti diventa la seguente. Può una *performance* digitale consentire di esondare dalla piattaforma, per condurre all'evento della relazione? Stando alle proposte delle attuali «residenze digitali», sembra che qui si incontrino alcune criticità, non dipendenti dall'incapacità degli artisti, che anzi hanno tentato un gran lavoro, quanto dalla difficoltà intrinseca dell'impresa. Opere come *Shakespeare Showdown*, o *K* di Illoco Teatro (*performance* in cui il

pubblico si muove nell'Hotel Occidental del romanzo *America* di Kafka e interroga gli ospiti per scoprire le sorti di Karl Rossmann), non escono dalla forma. Anche se gli atti di cliccare i tasti dell'ascensore dell'albergo per passare da una stanza a un'altra o di guidare un personaggio in un'avventura grafica sembrano dare l'impressione dell'interazione, in realtà essi variano solo l'ordine di un percorso definito una volta per tutte in partenza. L'inizio e la fine dell'esperienza resteranno i medesimi per ogni utente, forse a causa del supporto troppo rigido del *browser* internet e della piattaforma videoludica.

Altri esperimenti di «residenze digitali» sono più fluidi. Così *IsaDora – The TikTok Dance Project* di Simone Pacini e Giselda Ranieri carica brevi video di microcoreografie facciali, creati dalla stessa Ranieri, con l'intento di promuovere la danza tra un pubblico di giovanissimi (*TikTok* è soprattutto usato da adolescenti) e invitare questi a partecipare alla creazione – da qui nascono, ad esempio, i «duetti» visibili sul sito del progetto. Ma anche qui si resta comunque nella dimensione formale, perché il risultato è una forma coreografica che replica sé stessa. Più che nel piano dell'interazione, ci si trova dunque in quello della ripetizione di un *format* collaudato. Di nuovo, il limite probabilmente deriva dalla piattaforma di *TitTok*, pensata appositamente per spingere gli utenti a imitare e ripetere.

IsaDora – The TikTok Dance Project, di Simone Pacini e Giselda Ranieri.

Infine, c’è il rischio che la ricerca con buoni fini dell’interazione conduca senza avvedersene al rischio dell’influenza occulta. È il caso della proposta del *Prometheus* di Serrano. Malgrado l’artista dia l’apparenza di invitare i bambini a interrogarsi liberamente sulla storia del *Prometeo incatenato* di Eschilo, egli costruisce una narrazione guidata che conduce il giovane pubblico a identificare Prometeo con un eroe che infrange la legge di Zeus per donare il fuoco all’umanità e viene punito con la tortura del fegato divorato da un’aquila. Serrano propone, inoltre, che esistono “Prometei” attuali, come Julian Assange, che andrebbero imitati nella loro lotta contro l’autorità a favore degli umani in miseria. Benché parteggi con lo spirito dissidente dell’artista, mi pare che egli cada appunto nel rischio della manipolazione, perché suggerisce dove si trovi la giustizia, senza dare ai bambini strumenti conoscitivi-critici per costruirsi opinioni autonome. Alludere con Prometeo al principio “questo è il bene, fallo” limita l’interazione, che se fosse davvero libera dovrebbe anche aprire alla possibilità di parteggiare per Zeus, quindi alla scelta responsabile del male, o ancor meglio di vedere i limiti nella condotta di entrambe le parti in conflitto, ossia a esercitare la dialettica. Seppure dunque nelle intenzioni *Prometheus* sia una *performance* digitale interattiva, negli effetti essa è senza volerlo chiusa in una forma: quella che si conclude con il bambino indottrinato alla dissidenza civile. Una tale analisi mostra indirettamente quanta cautela occorre usare nel fare proposte del genere, di per sé molto intelligenti, ma indirettamente esposte a un involontario processo di influenza occulta delle coscienze.

K, di Illoco Teatro.

L’ipotesi che queste e altre possibili criticità insite nel *medium* del digitale possano essere superate è corroborata dalla proposta *Anatomies of Intelligence*, a cura di *Umanesimo Artificiale* (Filippo Rosati, Joana Chicau, Jonathan Reus). Qui le difficoltà poste dalle piattaforme sono paradossalmente rovesciate in un esito positivo. Si mostra infatti, usando i paralleli dell’intelligenza artificiale e del *machine learning*, quanto anche

l’intelligenza umana sia “anatomica”, o un sistema meccanico che obbedisce ai processi di computazione e di algoritmo (per i dovuti approfondimenti, rimando all’intervista che il collettivo ha rilasciato ad Anna Maria Monteverdi). Forse tale parallelismo consente un’essenziale comprensione di noi stessi. I limiti del digitale sono lo specchio dei confini della nostra mente. Se l’attività artistica su tali supporti è difficoltosa, è perché l’attività del nostro stesso intelletto procede con difficoltà. Le criticità poste dalle piattaforme nella sperimentazione artistica mostrano in conclusione solo che *attualmente* la residenza digitale incontra dei limiti formali. Col maturare dell’esperienza artistica e l’avanzare della tecnologia, tali problemi saranno senz’altro lasciati alle spalle e si arriverà a proposte artistiche più fluide. In attesa di questi sviluppi futuri, gli artisti, gli studiosi e il pubblico trovano nella residenza digitale uno strumento di grande valore: una forma di espressione nuova che offre il lusso di provare e riprovare, di creare in un laboratorio in divenire.

(L’articolo si è giovato dei suggerimenti di Anna Maria Monteverdi, Enrico Pastore, Lucia Medri, Serena Gatti, che ringrazio per l’aiuto).

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO