

Altre  
visioni

165

Il progetto è stato sviluppato a partire dall'avviso pubblico  
"Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC"  
finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU.



MINISTERO  
DELLA  
CULTURA



con il contributo di



FONDAZIONE  
CR FIRENZE

# Viaggiare sicuri nella scena digitale

*Strumenti per artisti, curatori e spettatori*

a cura di  
Lucia Franchi e Luca Ricci

© Teatrino dei Fondi/ Titivillus Mostre Editoria 2024  
via Zara, 58 – 56028 Corazzano (Pisa)  
Tel. 0571 462825/35 – Fax 0571 462700  
[www.titivillus.it](http://www.titivillus.it) • [www.teatrinodeifondi.it](http://www.teatrinodeifondi.it)  
[info@titivillus.it](mailto:info@titivillus.it) • [info@teatrinodeifondi.it](mailto:info@teatrinodeifondi.it)

ISBN: 978-88-7218-483-7



*Indice*

p. 7	È adatto per gli zucconi <i>di Lucia Franchi e Luca Ricci</i>
11	Simone Arcagni
18	Federica Patti
25	Antonio Pizzo
31	Massimo Bergamasco e Marcello Carrozzino
44	Umanesimo Artificiale (Filippo Rosati e Davide Marcianesi)
53	Laura Gemini e Stefano Brilli
62	Daniela Cotimbo
70	Martin Romeo
79	Kamilia Kard
88	Mara Oscar Cassiani
101	Piccolo Glossario Digitale
107	Terminologie specifiche

## È ADATTO PER GLI ZUCCONI di Lucia Franchi e Luca Ricci

Questo volume raccoglie i contributi di 10 artisti, curatori e studiosi, tra i più significativi esperti italiani di creazione digitale nell'ambito delle arti performative.

Tra loro, noi, che siamo registi e drammaturghi di un teatro sperimentale e d'innovazione, ma che usa le forme e i modelli classici della visione scenica, nonché organizzatori di Kilowatt Festival, un evento di *performing arts*, noi, appunto, brilliamo per l'ignoranza in materia, visto che il nostro poco sapere in questo ambito lo abbiamo accumulato negli anni più recenti. La nostra avventura dentro l'ambiente della creazione digitale è iniziata soltanto nel 2020, quando la pandemia da Covid-19 e la conseguente chiusura di teatri e spazi culturali ci ha spinto a inventare un'azione che rispondesse alle necessità creative degli artisti in quel difficile momento: è nato così il progetto Residenze Digitali ([www.residenzedigitali.it](http://www.residenzedigitali.it)) in cui, sinora, insieme a 15 partner, abbiamo sostenuto la nascita e lo sviluppo di 25 progetti di performing arts appositamente riadattati o specificamente pensati per essere realizzati online, o comunque nell'interazione tra spazi teatrali e dimensione online, dove però quest'ultima fosse prevalente.

Non è che prima di questo progetto il mondo della performance in digitale non esistesse, però ci siamo resi conto che, almeno al momento, Residenze Digitali è il tentativo più ampio e organico esistente in Italia di dare supporto continuativo alla creazione performativa in digitale.

Ci siamo mossi dentro questo universo sconosciuto con l'atteggiamento degli esploratori prudenti, cioè facendoci guidare "dagli abitanti locali", che in questo caso alcuni teorici esperti del settore, chiamati come tutor, nonché alcuni artisti, che da anni frequentavano questi spazi di creazione, scelti come vincitori del bando annuale, consapevoli che avevamo molto

da apprendere dalla loro esperienza pregressa (alcuni degli uni e degli altri sono anche tra gli autori di questo libro).

Quattro anni e cinque edizioni dopo, non è che noi siamo diventati molto più esperti di quanto fossimo all'inizio, e parole come Metaverso, Intelligenza Artificiale (AI), Realtà Aumentata (AR) e Realtà Virtuale (VR), sebbene piuttosto presenti nel dibattito pubblico contemporaneo, non siamo certi di averle comprese fino in fondo e di saperle spiegare troppo bene.

Proprio per questo, pensiamo di essere i curatori ideali di questo libro.

Perché questo non è un testo per esperti di creazione digitale, ma è un volume che vuole parlare a tutti coloro che, come artisti, curatori e/o spettatori, intendono avvicinarsi a questo universo per capirne qualcosa, apprenderne le parole chiave, lasciarsene ispirare e vincere timidezze e diffidenze, perché lo spazio digitale non sottrae nulla alla creatività degli artisti nei teatri e negli spazi culturali in presenza, piuttosto aggiunge un ulteriore contesto di espressione, con i propri codici e le proprie regole, interessante da conoscere, visto che promette strabilianti sviluppi già a breve termine.

Per queste ragioni, abbiamo stimolato ognuno dei 10 autori con un identico schema strutturale che ne guidasse la scrittura. Abbiamo chiesto a ciascuno di loro di riempire dieci caselle di testo:

- nella prima dovevano presentarsi in modo più possibile breve e informale, evidenziando le loro competenze in materia di creazione digitale,
- nella seconda andavano individuate tre parole chiave che secondo ciascuno di loro sono essenziali per operare artisticamente nel contesto digitale,
- nella terza c'erano un minimo di 10.000 e un massimo di 12.000 caratteri, spazi inclusi, per sviluppare uno o più pensieri specifici, sia di taglio teorico, che fossero l'essenza della loro ricerca sul tema della creazione digitale, sia di taglio esperienziale, che si presentassero nella triplice formula: descrizione del caso – analisi – soluzione,
- nella quarta casella chiedevamo loro se fosse possibile riassumere in una mappa concettuale, o in un grafico, l'essenza di quanto avevano descritto nella casella precedente,
- nella quinta li invitavamo a indicare tre azioni da fare sempre per avere un esito felice quando ci si avvicina alla creazione digitale,
- nella sesta sollecitavamo il contrario, ovvero tre errori da non fare mai,
- nella settima casella domandavamo di inventare un esercizio utile ad accrescere la propria competenza e/o conoscenza del settore,
- nell'ottava era richiesto di indicare tre letture utili per addentrarsi nel contesto della creazione digitale,

- nella nona andavano suggerite tre visioni (film, serie, spettacoli teatrali, video online) utili a ispirare creativi, teorici e spettatori,
- nella decima e ultima casella sollecitavamo una previsione per il futuro, ovvero intravedere quali potranno essere i possibili sviluppi del settore, in relazione alla specifica angolazione tematica scelta da ognuno di loro.

Come si capisce, ci siamo messi nella prospettiva di un lettore assolutamente non esperto di creazione di performance in digitale, però curioso di apprenderne le caratteristiche e le specificità. Nello stesso tempo sapevamo – e ci pare che la scommessa sia vinta – che la qualità delle conoscenze di ognuno dei 10 autori avrebbe prodotto dei contenuti certamente accessibili ai più, e allo stesso tempo abbastanza stratificati da essere stimolanti pure per chi il settore lo conosce già, ma cerca ulteriori stimoli.

Pensiamo che i lettori ideali di questo libro siano uno studente di discipline culturali e creative, così come un artista in cerca di ispirazione, o uno spettatore curioso e desideroso di novità.

Abbiamo immaginato il libro come se fosse una guida turistica, di quelle agili e maneggevoli, dentro uno spazio per alcuni nuovo e inesplorato.

Questo volume completa il progetto “Capacitazione per i creatori di performing art, i curatori e gli spettatori” che è stato finanziato dall'Unione Europea e dal Ministero della Cultura, nell'ambito del piano Next Generation UE, tramite i fondi destinati al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) post-Covid 19, con l'azione denominata “Capacity Building per gli operatori della Cultura per gestire la transizione digitale”.

L'azione che abbiamo sviluppato ha previsto l'organizzazione di 5 webinar online gratuiti, tutti molto frequentati, che si sono tenuti tra marzo e giugno 2024, la realizzazione di una Summer School gratuita e in presenza, anch'essa ricca di partecipanti, della durata di 5 giorni, con orari intensivi, tenutasi a Sansepolcro (Ar) nel luglio 2024. Entrambe le attività sono state condotte dai 10 autori presenti in questo libro, la cui redazione, stampa e diffusione è la terza e ultima tappa del nostro progetto.

Grazie al nostro staff e, in particolare, a Marta Meroni, Michele Rossi, Chiara Ramanzini, Maria Gabriella Mansi, Giulia Randellini, Giacomo Calli, Piero Ercolani e Andrea Valbonetti, che hanno organizzato questi incontri e attività, ovvero li hanno prodotti, promossi, comunicati, gestiti, curati sul piano amministrativo e coordinati a livello tecnico.

## SIMONE ARCAGNI

### Lo specifico digitale e lo spettacolo dal vivo

#### *Digitale*

Ma che cosa intendiamo realmente per digitale? È una parola che usiamo comunemente, e che impregna i nostri discorsi sociali, culturali, economici. Fondamentalmente

si tratta di definire usi, pratiche e dispositivi che lavorano su numeri discreti, in codice binario, in contrapposizione con la definizione di analogico che lavora invece su grandezze continue.

Come già evidenziato da Gottfried Wilhelm Leibniz, non si tratta solo di un modello di calcolo differente, ma anche di un pensiero diverso, di una concezione del mondo differente. I moderni computer sono orientati a una visione “discreta” del mondo, quella per l'appunto di Leibniz che pensa di poter costruire una lingua universale capace di esprimere concetti con i numeri. Che allora il computer sia un semplice rotolo di carta e una serie di cilindri o moderne macchine basate su microchip, ecco che il digitale si definisce anche (e forse soprattutto) per una visione.

Dopo che la cosiddetta “rivoluzione digitale” ha imposto un repentino cambio di paradigma (economico primariamente e poi di conseguenza

#### CHI SONO

Sono Simone Arcagni, professore di nuovi media e nuove tecnologie all'Università di Palermo. Mi occupo di cultura e di media digitali e lo faccio con la ricerca universitaria e con collaborazioni con enti e fondazioni, in particolare come consulente. Inoltre mi occupo di divulgazione: scrivo per giornali e riviste e collaboro con Rai Cultura (“Digital World”). Sono anche curatore per festival, eventi, conferenze e musei, facendo dialogare artisti, teorici e critici. Come autore ho scritto numerosi saggi scientifici e ho pubblicato decine di libri.

sociale e culturale) in ambito tecnologico, si è iniziato a rivolgersi al digitale come al pacchetto di tecnologie nate dalla rivoluzione del computer moderno, e quindi digitale è divenuto lo studio, da una parte, di come si costruiscono e come funzionano queste tecnologie; dall'altra l'analisi dell'impatto economico, sociale, culturale che queste tecnologie registrano.

### *La logica digitale e il post-digitale*

La prima doverosa premessa, di conseguenza, è sottolineare quanto questo orizzonte sia limitato e che oggi la logica digitale sia ben più significativa dell'utilizzo della somma delle tecnologie digitali. Insomma: digitale è la "logica culturale" che deriva dall'utilizzo di dispositivi sostenuti dal sistema logico-numerico ben definito dall'informatica e che prevedono una visione del mondo algoritmica. Non basta cioè il dispositivo digitale a definire il

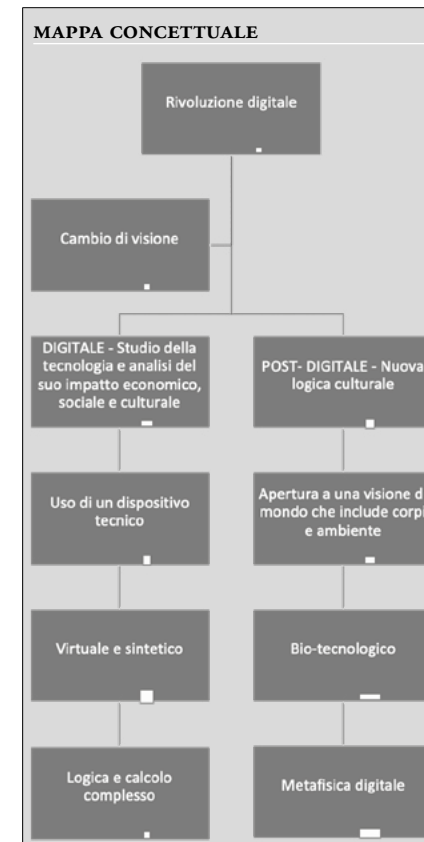
digitale, ma è necessaria un'apertura a una visione specifica del mondo. Questa è la "logica culturale" del digitale che seppure preponderante non sopravvive senza il corporeo, il continuo e l'analogico.

È quindi evidente che la visione digitale del mondo è meno scontata di quello che sembri, tant'è che negli ultimi anni da diversi ambiti si avanza la proposta di superare il digitale, inteso come studio delle tecnologie informatiche, per arrivare a una comprensione del nostro mondo impregnato di tecnologie digitali, in cui però restano evidenti usi, pratiche e persino dispositivi non digitali. Si parla di "post-digitale", non tanto come superamento del digitale, ma come superamento del concetto per cui digitale significhi studio delle applicazioni dei dispositivi digitali e soprattutto dell'idea che l'interesse precipuo sulle tecnologie possa esaurire il discorso sul mondo contemporaneo. Infatti il post-digitale significa occuparsi

anche dei corpi, dell'ambiente, del materico, dell'analogico che caratterizzano la società algoritmica; significa mettere in secondo piano l'aspetto meramente tecnologico per confrontarsi con aspetti "altri" che hanno a che fare con ciò che digitale non è, che sovrintende però il funzionamento del digitale (pensiamo al concetto di simbiosi uomo-macchina che in qualche modo era già stata posta in essere con la Cibernetica). Altro che riduzione del corporeo e del materico a virtuale e sintetico (e altro che Singularità!): l'orizzonte più vero del presente è nello scambio bio-tecnologico continuo all'interno di uno spazio che, per quanto tenda al virtuale, dimostra sempre più la propria imprescindibile, quanto imprevedibile, matericità.

### *Digitale dal vivo*

È in questo passaggio che lo spettacolo dal vivo, la performance, gioca, nel confronto con le tecnologie digitali, un ruolo fondamentale, proprio perché mette in evidenza il conflitto tra digitale e post-digitale, fa emergere le pieghe e le fratture tra una visione orientata alla logica, al calcolo complesso e a una metafisica digitale (secondo la definizione dei filosofi digitali come Edward Fredkin, Stephen Wolfram e Gre-



gory Chaitin) e una dimensione materica, analogica.

La tecnologia è un oggetto, ma è anche una metafora, ovvero un sistema simbolico che si inter-relaziona con la società attraverso fili che possono essere immaginari, soprattutto le narrazioni. Se la semplice equazione matematica non è in grado di spiegare il mondo, l'algoritmo assicura una

#### TRE PAROLE CHIAVE

1. **Digitale** – Il digitale è una visione del mondo (sul funzionamento delle tecnologie legate alla rivoluzione del computer e sul loro impatto), più specificamente una visione discreta del mondo.
2. **Post-digitale** – Superiamo il digitale come approccio tecnologico per acquisire nuovi orizzonti di senso.
3. **Performance digitale** – Il luogo dell'emergere di nuove istanze narrative e simboliche della società algoritmica.

**TRE CONSIGLI**

1. Rimettere sempre in dubbio il concetto di tecnologia e, in generale, i concetti legati alla tecnologia.
2. Esplorare modi, forme e pratiche con una sana sperimentazione tecnologica che non tenga conto dei dettami economici e sociali della tecnologia stessa.
3. Orientare l'uso delle tecnologie a una visione (prima ancora che a una narrazione).

maggiore comprensione e un più ampio e soprattutto complesso raggio d'azione, eppure anch'esso presuppone, proprio come fa tutta la scienza moderna, l'anteporre a tutto il modello simbolico. Rimangono allora le narrazioni e ancor più le performance. In particolare, quando la performance cerca di mettere in crisi il matematico e l'algoritmico, perché in quel momento essa incarna ancora di più una dimensione conflittuale, che è la complessità irriducibile a modello.

**TRE ERRORI DA EVITARE**

1. Non pensare il digitale per dicotomie e polarizzazioni, ma come sistema complesso tecnologico-culturale che assimila elementi e funzioni e che si modifica in relazione con gli esseri umani e con l'ambiente in un modello simbiotico.
2. Non pensare alla tecnologia come a una serie di dispositivi fuori di noi: noi siamo la tecnologia.
3. Non pensare alla tecnologia digitale come ineluttabile. Disporsi a immaginare il post-digitale anche come fine del digitale può aiutare a comprenderne meglio il senso.

*Alcuni esempi*

Un esempio è l'opera *Das Rheingold* di Richard Wagner con la direzione di Zubin Mehta e la regia de La Fura dels Baus (2007). Parliamo di uno spettacolo dove intervengono diversi aspetti tecnologici, a partire dal grande schermo che costruisce, secondo forme che rimandano alla digital art, gli scenari entro cui i corpi degli attori si trovano di volta in volta schiacciati o messi in risalto. Inoltre sono presenti tutta una serie di apparati tecnologici quasi arcaici, pesanti, pre-digitali, di ferro, come gabbie, o addirittura pesanti esoscheletri che fanno dialogare due modelli tecnologici differenti, quello industriale, prepotentemente hardware e quello digitale, decisamente software.

L'opera, che si confronta con il lavoro del teorico de "l'opera d'arte totale", lavora quindi sulle tecnologie nell'ottica, non di amalgamare, di rendere omogeneo, ma addirittura

**UN ESERCIZIO**

Riflettere sulla frase di Katherine N. Hayles e provare a definirne i contorni teorici: "Il mio interesse fondamentale non è quello di separare l'Universo Computazionale come strumento di generazione della realtà dal suo ruolo di metafora per comprendere i processi naturali e culturali. Sono interessata, piuttosto, alla dinamica complessa attraverso la quale l'Universo Computazionale funziona *simultaneamente* come strumento e come metafora nelle pratiche tecniche e artistiche, dinamica che insieme causa ed effetto di *loop* ricorsivi che si intrecciano gli uni con gli altri, e con i diversi significati della computazione come tecnologia, come ontologia e come icona culturale"<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Katherine N. Hayles, *My Mother Was a Computer*, Mimesis, Milano-Udine, 2014, p. 17.

tura di far confliggere, di esaltare le "emergenze" di senso tecnologico. È come se il sistema "Opera", a partire dall'orchestra e dalla sua posizione classica, cioè "analogica", si trovasse a dialogare con un modello diverso, tecnologico, dall'immaginario differente e che fa esplodere interrogativi, proponendo sprazzi di nuovo senso contemporaneo. Il digitale in questo modo si nega come mera tecnologia al servizio di un'opera per divenire elemento simbolico della sua trasposizione nel contemporaneo, punto di riflessione, emergenza di sensi ancora da esplorare.

In questo senso è emblematica anche la performance *L'Isola di Alcina* (2000), esempio limpido di questa dimensione: la presenza solitaria in uno spazio spoglio, costruito solo dall'impianto illuminotecnico, della protagonista interpretata da Ermanna Montanari entra in

conflitto espressivo e poetico con la musica elettronica performata dal vivo da Luigi Ceccarelli (Edison Studio). Il corpo, i pochi movimenti, tra il nervoso e il suadente dell'attrice, il suono amaro, antico, quasi primigenio del dialetto romagnolo, entrano in un potente dissidio con i suoni, con la voce deragliata del microfono. L'apparato digitale non è di sostegno, né tantomeno di accompagnamento, ha una sorta di vita propria espressiva che intermedia con il corpo, con la litanìa che è la performance, per provare a sopraffare, rispetto a essa, nella sua visione algoritmica. Significativo è anche il finale di *Cosmogony* di Gilles Jobin (2021): l'avventura dei performer dentro il Metaverso, con una regia live che crea mondi tra l'onirico e lo psichedelico, si chiude e torna l'immagine dello spazio scenico, una sorta di loft industriale in cui possiamo vedere i



**TRE LETTURE**

1. George Dyson, *La cattedrale di Turing. Le origini dell'universo digitale*, Codice, 2012.
2. Kate Crawford, *Né intelligente, né artificiale. Il lato oscuro dell'IA*, Il Mulino, 2021.
3. Antonio Caronia, *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*, Meltemi, 2020.

danzatori che vestono le loro tute ricoperte da sensori. Le tute permettono ai loro movimenti di venire catturati e passati in digitale e quindi ai loro corpi di essere trasformati in avatar. Avatar che performano in uno spazio virtuale tridimensionale (Metaverso) “operato” in diretta. Lo spettacolo non finisce nel mondo del Metaverso, bensì proprio nello spazio reale, nel dietro le quinte, nello spazio algoritmico in cui si vede il tavolo di regia, si smaschera l'evidente *liveness* dello spettacolo, si costruisce un ulteriore senso. Non tanto in senso brechtiano, né solamente come svelamento del meccanismo che giustifica la definizione di “presenza”, quanto per porre una questione sul liminare, sulla piega tra spazi e corpi in un fluire tra virtualizzazione e presenza corporea. Un interrogativo aperto, una questione che riempie di ontologia il virtuale e allo stesso tempo ridefinisce il reale in vista di un allargamento dei confini. Nell'atto

disvelatore del finale risiede tutta la complicità algoritmica dello spettacolo che, nel momento stesso in cui sembra esaltare il digitale come effetto, lo propone in tutta la sua questione critica di realtà “altra”, di luogo dello scambio simbolico dei profondi significati dell'abitare una società algoritmica.

*Il silicio analogico*

Lo spettacolo digitale dal vivo vive di compromessi: le questioni, gli spazi, le pieghe, di una dimensione tecnologica che si vorrebbe fredda, di silicio, logica e razionale trasuda invece di corporeità e di matericità, sia negli usi che negli impatti. Presenza, carne, metallo, che nonostante la visione metafisica “discreta” non riescono ad abbandonare il “continuo”.

**TRE VISIONI**

1. *Orfeo nel metrò*, spettacolo d'opera per la regia di Fanny e Alexander, su musiche di Claudio Monteverdi, 2019.
2. *The Catherine Wheel*, spettacolo coreografico di Twyla Tharp, su musiche di David Byrne, 1982.
3. *Merce by Merce by Paik*, lavoro di video-danza di Nam June Paik, in collaborazione con Charles Atlas, Merce Cunningham & Shigeko Kubota, 1978.

**UNA PREVISIONE PER IL FUTURO**

Una revisione completa del concetto di digitale, secondo le logiche del “post-digitale” che obbligano a superare una definizione meramente “tecnologica” per divenire invece osservatorio privilegiato del reale. Una revisione che inoltre obbliga a confrontarsi con quanto non è digitale e che sostanzia il nostro mondo, a partire dai concetti di sostenibilità (rapporto macchina-ambiente) e simbiosi (rapporto uomo-macchina). Nello specifico: proprio lo spettacolo dal vivo potrebbe diventare il luogo privilegiato degli interrogativi e delle questioni che la dimensione post-digitale che ci stiamo apprestando ad affrontare, ci propone. La dimensione post-digitale è infatti quella in cui si sostanziano nuove spinte tecno-scientifiche e allo stesso tempo nuove questioni biologiche, ecologiche e ambientali. Parliamo di una dimensione “filosofica” che si insinua nella società e che induce a elaborare concetti critici e pratiche nuove andando a occupare una centralità nel racconto del presente. Un racconto più incisivo di quello meramente economico che pervade il presente e che allo stesso tempo è capace di costruire comunità nuove.