

**Né qui, né ora:
peripezie mediali
della performance
contemporanea**

di Ester Fuoco

LEDIZIONI

© 2022 Ledizioni LediPublishing
Via Boselli, 10 - 20136 Milano - Italy
www.ledizioni.it
info@ledizioni.it

Né qui, né ora: peripezie mediali della performance contemporanea, di
Ester Fuoco

Prima edizione: Settembre 2022

ISBN cartaceo: 9788855267502

Il presente volume è stato sottoposto a processo di valutazione.

In copertina: *Perhaps All the Dragons*, Berlin, 2014, © Ph. Marc
Domage

Copertina e progetto grafico: ufficio grafico Ledizioni

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno
avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del pre-
sente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata
da Ledizioni, Via Boselli 10, 20136 Milano, e-mail: info@ledizioni.it

Indice

Prefazione di Steve Dixon.	
<i>Svolte e colpi di scena della peripeteia</i>	9
Introduzione	17
1. Performer e spettatore sulla scena multimodale	25
1.1 Contaminazioni mediali: dal teatro postdrammatico alla performance tecnologica	25
1.2 Sulle tracce del corpo	39
1.3 <i>Oltre</i> : sulla presenza mediatizzata	50
1.4 Migrazioni identitarie: il performer virtuale	56
2. Danza, spazi sensibili e metaverso	67
2.1 Esplorazioni inter-mediali	67
2.2 Nuove vie espressive per la danza	75
2.3 Compagnie Nicole Seiler: tecnodanza e immaginari mediali	78
2.4 AiEP: una grammatica tecnologica del movimento	91
3. Liberazioni e interferenze mediali	101
3.1 Performing robot	101
3.2 La manipolazione del tempo	114

3.3 Verso una totale mediazione mediatica	121
3.4 Anatomia emozionale: la ripresa video nel teatro di Amir Reza Koohestani	130
4. Oltre un totemismo tecnologico	143
4.1 Arte performativa <i>paradossale</i>	143
4.2 Estetica della transizione. Il ritorno all'umano attraverso il rito	152
4.3 Per (non) concludere	160
Appendice	167
Bibliografia	173
Sitografia	181
Appendice iconografica	183
Indice dei nomi e degli spettacoli	195

A Rita e Carlo

Prefazione di Steve Dixon

*Svolte e colpi di scena della peripeteia*¹

Questo libro pone quesiti importanti e già nel sottotitolo lancia una provocazione stimolante, definendo la condizione attuale della performance digitale alla stregua di una *peripeteia* del teatro contemporaneo. Fu Aristotele a portare alla ribalta il termine nella sua analisi degli elementi di una storia, descrivendo la *peripeteia* come l'elemento più significativo di una trama, quello in grado di avere un impatto più profondo sul pubblico. Un colpo di scena drammatico e una svolta negli eventi, un capovolgimento della sorte o una caduta in disgrazia. Una biforcazione narrativa dove le cose, all'improvviso, cambiano diametralmente direzione. Molte forme di tecnologia hanno svolto questo ruolo di 'colpo di scena' nella storia umana, operando trasformazioni colossali nel modo di vivere e nello sviluppo delle culture e delle società.

È significativo che di queste evoluzioni si parli in termini di 'rivoluzioni'. Come nelle rivoluzioni di una ruota, quello che stava in basso si sposta in alto. La prima rivoluzione industriale della metà del XVIII secolo ha imbrigliato l'energia delle acque, del carbone e del

¹ Il testo in lingua originale è presente in appendice. Il professor Steve Dixon è presidente del LASALLE College of the Arts di Singapore. È autore del noto volume *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2007 e del recente *Cybernetic-Existentialism: Freedom, Systems and Being-for-Others in Contemporary Arts and Performance*, London, Routledge, 2020.

vapore per forgiare metalli e dare il via alla meccanizzazione della produzione. La seconda rivoluzione, avvenuta intorno al 1870, ha portato con sé l'elettricità, il gas e il petrolio, e le invenzioni corollarie del motore a scoppio e del telegrafo. Quest'ultimo era l'internet della sua epoca, nunzio di nuove forme di vita e comunicazioni a lunga distanza.

Sul finire degli anni Sessanta, la terza rivoluzione industriale è salita alla ribalta con l'emergere delle tecnologie digitali ed elettroniche, seguita rapidamente dalla quarta, sul finire del millennio, con il big bang di internet e tutta la fenomenologia ad esso correlata.

Anche se la storia delle tecnologie dimostra che il cambiamento è costante, molti dei suoi fautori hanno dichiarato che non c'è mai stato nulla di così tellurico e onnicomprensivo quanto la rivoluzione industriale e i rivoli del suo corollario. Ha cambiato tutto e mentre in tanti hanno riverito il suo glorioso avvento, i più scettici vi hanno ravveduto quella *peripeteia* che Aristotele comprendeva annunciare un tragico collasso.

Le tecnologie sono sempre state riverite e celebrate, temute e disdegnate in egual misura, dai luddisti ai signornò digitali contemporanei. Già nel 1954, Martin Heidegger proclamò che gli individui erano già incatenati dalle tecnologie,² e nello stesso anno Norbert Wiener, innovatore tecnologico e padre della cibernetica, sollecitò cautela sui suoi lati più oscuri affermando: "Non possiamo adorare il gadget e sacrificargli l'essere umano".³

² M. Heidegger, *The Question Concerning Technology and Other Essays* [1954], New York, Harper & Row, 1977.

³ N. Wiener, *Men, Machines and the World About*, in N. Wardrip-Fruin, N. Montfort (eds.), *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2003, pp. 67-72.

Un dibattito intestino al mondo del teatro è proceduto in parallelo. Quando già le tecnologie digitali catturavano e prendevano in ostaggio l'immaginazione del mondo teatrale, mentre alcuni applaudivano rapiti, altri mettevano in guardia sulla scomparsa dell'essere umano al centro della forma, e la perdita di questa stessa forma nella nullità del *nessun-luogo-onnipresente* del cyberspazio. Con l'avvento delle tecnologie digitali la performance si è trasformata, e con essa anche la nostra comprensione e l'esperienza del corpo, la quale esistenza, bruscamente, è migrata online, per continuare a risiedere, allo stesso tempo, tra la bidimensionalità degli schermi e la tridimensionalità del mondo.

I corpi sono man mano divenuti più numerosi e più complessi, eppure, paradossalmente, mentre fuggono nei regni virtuali, rimangono testardamente atterriti e intatti, seduti a fronte degli schermi, a fissare ipnotizzati i loro alter-ego, i loro doppianti digitali.

Questa duplicità dei corpi, di spazio e tempo, è uno dei motivi che rendono la performance digitale una forma così attraente e seducente. Significativamente, questo raddoppio è, per lo spettatore, godibile, poiché raddoppia i paradigmi chiave del teatro mettendo in scena corpi che sono allo stesso tempo reali e non tanto tali, oscillando tra i sé degli attori e i loro personaggi, in uno spazio narrativo liminale tra le realtà e i mondi. I performer che mettono in scena incarnazioni diverse e occupano altri mondi costituiscono l'essenza e l'ontologia del teatro. Sia sul palco che online, i corpi dei performer rinviano e differiscono - nel senso della *différance* derridiana - esistendo come simboli e allo stesso tempo ripiegando di rimando sui loro referenti del mondo reale. Le personalità già scisse degli attori vengono di nuovo doppiamente riuscite, in una sorta di stratificazione geologica, per usare la formulazione

di Umberto Galimberti alla quale Ester Fuoco, acutamente, attinge nel suo discorso introduttivo.

La *peripeteia*, come un improvviso e drammatico rovesciamento della sorte, nell'opinione di molti critici si è abbattuta sul corpo in vista delle tecnologie digitali. La presenza prossimale è stata un tempo elemento sacro del teatro, dove 'esserci' era tutto - il *Dasein* originario della tragedia - ma il suo ruolo sembra oggi essere stato dirottato in quello di un gadget. Le mutazioni della tecnologia portano a mutazioni nelle persone e nella loro psicologia, e oggi pare che per molti, anche se non c'è nulla di sbagliato nella 'presenza', la telepresenza venga considerata indubitabilmente preferibile. Il fascino della distanza surclassa la banalità della vicinanza. Un tale significativo cambiamento umano è un brusco colpo di scena aristotelico.

Il sogno lucido della telepresenza è stato il più pregnante sviluppo culturale della nostra epoca. Esorcizziamo la distanza e costruiamo ponti nello spazio e nel tempo per far avverare il sogno collettivo della telepresenza. Ogni precedente comprensione della presenza ne risulta trasformata. Quand'ero bambino, l'idea di una conversazione a distanza in video era pura elucubrazione fantascientifica, ma oggi la sua ubiquità è data per scontata. È una magia meravigliosa, ma come tutte le forme della stessa, presenta conseguenze. Come aveva già notato Marshall McLuhan nel 1970: "con il proliferare dei media elettrici, intere società divengono d'improvviso disincarnate, distaccate dalla mera realtà fisica o corporea, affrancate da ogni fedeltà o senso di responsabilità nei suoi confronti".⁴

⁴ M. McLuhan, W. Watson, *From Cliché to Archetype*, in Id., *Essential McLuhan* [1970], E. McLuhan, F. Zingrone (eds), New York, HarperCollins, 1995.

L'alterazione dell'identità umana da parte dei nuovi ambienti di servizio dell'informazione ha lasciato intere popolazioni prive di valori individuali o comunitari.

Nel 2007 ho pubblicato una estesa cronistoria della *Digital Performance* per la MIT Press, ove notavo che il teatro aveva sempre fatto uso delle tecnologie della sua epoca: dalle gru del *deus ex machina* dell'antico teatro greco ai prosceni prospettici rinascimentali, alle sperimentazioni futuriste e della Bauhaus con i performer robotici fino all'utilizzo del teatro contemporaneo della telematica, della scenografia virtuale, la realtà virtuale e quella aumentata, l'intelligenza e la vita artificiale e altro ancora. In fase di ricerca e compilazione, nel corso degli anni Novanta e nei primi del nuovo millennio, la maggior parte degli artisti e dei gruppi che intervistavo si dichiaravano risolutamente favorevoli alla rivoluzione digitale e al suo potenziale per la performance e la cultura. Ma dopo soltanto quindici anni ravvedo una prospettiva ampiamente negativa, con artisti più propensi a criticare le tecnologie che ad incensarle.

C'è stata una sorprendente *peripeteia*, un improvviso colpo di scena dove l'entusiasmo un tempo utopico per i miracoli della tecnologia ha ceduto il passo a prospettive disilluse chiamanti in causa la dipendenza dalle tecnologie e la società della sorveglianza. Dove un tempo la figura del postumano veniva annunciata come un essere umano fisicamente migliorato e psichicamente illuminato, è oggi più comunemente rappresentato, sul palco come tra le righe della teoria critica, come un essere disumanizzato e desensibilizzato, alla mercé della tecnologia anzi che al suo timone.

Inoltre, a dispetto dei suoi innegabili avanzamenti, la tecnologia viene al momento percepita non così

scaltra come si era soliti pensare in precedenza, e in ultimo incapace di comprendere in pieno le variegate complessità della natura umana.

Una performance satirica di Wesley Goatley, *The Dark Age of Connectionism* (2017), è a questo riguardo emblematica. Su un palco riempito soltanto da aste di microfoni e cavi, udiamo le voci prive di corpo degli agenti di Intelligenza Artificiale contemporanei Siri e Alexa in conversazione tra loro. Ma nessuno dei due capisce o appare in grado di rispondere coerentemente all'altro, visto che Goatley li ha programmati per porre quesiti profondamente filosofici e umani. Ogni tentativo di conversazione fallisce, interrompendosi non appena iniziato, con scambi del livello di:

Siri: Alexa, tu ci sarai per sempre?

Alexa: Scusa, non ho capito la domanda che mi hai fatto.

L'anno 2020 ha portato con sé una crisi grave e una svolta *peripeteia* nella trama, per via della pandemia del COVID-19 che ha costretto l'intero del pianeta a fare retromarcia. Nel suo strascico è sovvenuta una crisi esistenziale del teatro che ha portato ad una ulteriore migrazione nel regno digitale, inclusa una pletera di performance teatrali che utilizzavano piattaforme di videoconferenza quali Zoom come palchi surrogati. Ha innescato una collaborazione tra me e l'artista telematico Paul Sermon, atta a creare un progetto di ricerca intento allo sviluppo di nuove modalità di operato basato sulla videoconferenza, intento a liberare i corpi dei performer dalla trappola delle finestre Zoom e a collocarli all'interno di ambienti 3D specificamente progettati.

Nel contesto dei lockdown e delle norme di distanziamento sociale, il progetto *Telepresence Stage*,⁵ finanziato dalla AHRC, impegna otto compagnie di danza e teatrali britanniche. Utilizzando tecnologie chroma-key, connette performer remoti all'interno di set digitali multi prospettici e pluristratificati. Nella performance può essere ottenuta una possente sensazione di intimità, empatia e telepresenza, e diventa possibile una ampia gamma di effetti ed illusioni sceniche.

L'esperienza offre ai performer una nuova prospettiva che va al di là dell'incontro fisico, visto che ognuno dei partecipanti vede sé stesso e tutti gli altri nel terzo spazio dello schermo. Rinforza così il loro senso di responsabilità per le proprie azioni, visto che testimoniano sé stessi compierle, vedendosi come li vedono gli altri. Sono i propri burattinai. C'è qualcosa di struggente, tragicomico ed esistenziale in tutto questo. È un ulteriore raddoppio e una ulteriore rovesciamento di *peripeteia* che ci sorprende e ci risveglia ai ferocemente illuminanti e tuttavia oscuramente seduttivi poteri delle tecnologie e delle loro rivoluzioni. Come nel seducente titolo di questo libro, esistono nella '*peripeteia* né qui né ora del teatro contemporaneo'.

⁵ *Telepresence stage* è un progetto che esplora soluzioni collaborative per le arti performative. Si veda <https://www.telepresence-stage.org>.