

**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

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

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 presente 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	15
1. Performer e spettatore sulla scena multimodale	21
1.1 Contaminazioni mediali: dal teatro postdrammatico alla performance tecnologica	21
1.2 Sulle tracce del corpo	31
1.3 <i>Oltre</i> : sulla presenza mediatizzata	39
1.4 Migrazioni identitarie: il performer virtuale	44
2. Danza, spazi sensibili e metaverso	51
2.1 Esplorazioni inter-mediali	51
2.2 Nuove vie espressive per la danza	57
2.3 Compagnie Nicole Seiler: tecnodanza e immaginari mediali	59
2.4 AiEP: una grammatica tecnologica del movimento	68

3. Liberazioni e interferenze mediali	77
3.1 Performing robot	77
3.2 La manipolazione del tempo	87
3.3 Verso una totale mediazione mediatica	92
3.4 Anatomia emozionale: la ripresa video nel teatro di Amir Reza Koohestani	98
4. Oltre un totemismo tecnologico	109
4.1 Arte performativa <i>paradossale</i>	109
4.2 Estetica della transizione. Il ritorno all'umano attraverso il rito	116
4.3 Per (non) concludere	121
Appendice	127
Bibliografia	133
Sitografia	139
Appendice iconografica	141

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 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

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.

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

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 doppioni 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

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.

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 rinviando 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 conversa-

zione 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 pletora 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 chromakey, 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.telepresencestage.org>.

Introduzione¹

La cosa teatro è [...] innumerevoli cose differenti che nascono e muoiono, variano, si trasformano sino al punto di non rassomigliarsi, a prima vista, per niente fra loro.²

Dalla metà del XX secolo, il potenziale performativo e concettuale del corpo umano è diventato sempre più il centro del dibattito artistico, il protagonista di una lunga - e a tratti controversa - discussione estetica e scientifica, affermandosi poi come una categoria auto-evidente. L'idea di teatro che abbiamo in mente non è l'unica idea di teatro possibile, anzi il teatro è un genere ipermediale per sua stessa costituzione. L'umano e i riti ad esso collegati non sono più leggibili secondo le categorie epistemologiche e ontologiche elaborate e maturate nell'era pretecnologica ed è per questa ovvietà che si riconosce la necessità di un'ampia revisione delle categorie umanistiche.

A partire dalle nozioni di individuo, identità, linguaggio e libertà artistica si devono riformulare alcuni assunti teorici ormai superati anche nell'ambito dei *Performance Studies*, superando i frequenti assunti dicotomici e ampliando lo spettro di visione sui focus di interesse artistico. In questo volume - che costituisce l'inizio di una ricerca ancora *in fieri* - si cercherà di estrarre solo alcune delle riflessioni contemporanee svolte da studiosi appartenenti all'area estetica, filosofica, antropologica e teatrale, utili per l'analisi dell'evoluzione del fenomeno di applicazione e integrazione delle nuove tecnologie nelle

¹ Parte dei contenuti presenti nel volume sono estratti da E. Fuoco, "*Né qui, né ora*": *peripezie del teatro contemporaneo* / "*Ailleurs et autrement*": *rebondissements du théâtre contemporain* [tesi di dottorato], Università degli Studi di Genova, 2019. L'elaborato è depositato on line, con accesso limitato, presso il Centre Informatique National de l'Enseignement Supérieur de France.

² J. Ortega y Gasset, *Idea del teatro. Un accenno* [1946], in Id., *Idea del teatro*, Milano, Medusa, 2006, p. 22.

Performing Arts. Un tentativo di sintesi di un percorso intrecciato, in cui la ricerca tecnologica e l'immaginario artistico, l'arte e la scienza, perseguono vie inedite per superare i limiti dell'umano (*more-than-human*),³ dalla predeterminazione biologica alla vulnerabilità subita nell'era pandemica del COVID-19.

Questo libro chiama in causa un approccio interdisciplinare all'arte performativa transmediale, intermediale e crossmediale⁴ attingendo alle teorie post-strutturali e post-umaniste, collegando i concetti teorici con gli spettacoli scelti come esemplificazione del fenomeno. In particolare, i modi di *fare/essere/sapere* teatrale non vengono guardati sotto un'unica lente antropocentrica ma mostrati attraverso i processi interattivi intercorsi tra l'umano e il non umano, in maniera rizomatica⁵ e intra-attiva.⁶

L'interazione tra corpo e tecnologie in scena non è certamente una dinamica contemporanea, ma un dato tanto antico quanto la storia del teatro ce ne dà testimonianza. Fin dal *deus ex machina* presente nelle prime rappresentazioni teatrali, l'uomo ha fatto da sempre ricorso alle proprie capacità tecniche per costruire strumenti grazie ai quali la sua presenza potesse alterare, superare o integrare i limiti fisici legati al proprio corpo. Ciò su cui ci si vuole soffermare in questo volume è proprio quest'ultimo aspetto, il tentativo dell'uomo di assumere nuove forme mediante l'utilizzo di uno specifico strumento o di delegare il processo di creazione artistica al mezzo tecnologico, dotandolo di una semi-autonomia e di un principio di autorità. In questo volume vedremo come l'umano 'performerà' per cercare nuove forme⁷ espressive, a volte superando il proprio

³ M. Fenske, M. Norkunas, *Experiencing the more-than-human world*, in «Narrative Culture», 4 (2), 2017, pp. 105-110.

⁴ Cfr. F. Chapple, C. Kattenbelt (dir.), *Intermediality in theatre and Performance*, Amsterdam, New York, Rodopi, 2007; I. Pluta, *L'acteur et l'Intermedialité. les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, Lausanne, L'Age d'Homme, 2011; A. Lavender, *Modal Transpositions towards Theatres of Encounter, or, in Praise of "Media Intermultimodality"*, in «Theatre Journal», 66 (4), 2014, pp. 499-518.

⁵ G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia* [1980], tr. it. di G. Passerone, Nocera Inferiore, Orthotes, 2017.

⁶ B. Juelskjær, N. Schwennesen, *Intra-active Entanglements. An Interview with Karen Barad*, «Kvinder, Køn & Forskning», n. 1-2 (2012), pp. 10-24.

⁷ Il termine 'forma', secondo la sua più comune definizione, è legato all'aspetto esteriore di un oggetto, sufficiente cioè a caratterizzarlo esteriormente, ed è quindi riferito alla modalità di presentare e *rappresentare* quello stesso oggetto.

narcisismo, e come il teatro si ibrida – finanche a snaturarsi per accogliere o generare nuovi format.

Un'ampia varietà di caratteristiche dei media è transmediale⁸ nel senso che possono essere trasferite, in misura variabile, tra media che differiscono in modo sostanziale. In questo processo, a cui il teatro o l'arte dello spettacolo dal vivo in genere non ha potuto sottrarsi, i dati costitutivi e significativi vengono cambiati o contraffatti durante il trasferimento tra i vari media. Se la mediazione è il prerequisito materiale per la rappresentazione nei media, e quindi anche del teatro, la rappresentazione viene intesa come un'operazione semiotica, cioè la creazione di significato nella mente dello spettatore. Sulla base di questa divisione, lo studioso Elleström distingue tra due tipi di trasformazione dei media: transmediazione e rappresentazione mediatica, sottolineando che un problema scientifico evidente è l'assenza di una teoria completa che analizzi e comprenda le complesse interrelazioni dei vari aspetti materiali e cognitivi dei trasferimenti mediatici. Lo studio di principale riferimento è, e per molti continua ad essere, ancora lo studio di Jay D. Bolter e Richard Grusin *Understanding New Media* del 1999: a partire dal loro volume, infatti, si è diffuso il concetto di *remediation*, sebbene gli autori si riferiscano principalmente ai media visivi, senza distinguere le differenze processuali tra medium e medium.

A supporto della nostra analisi, invece, è l'accezione del termine *Medium* intesa da Benjamin, con una stretta correlazione alla percezione.

Medium der Wahrnehmung è infatti per Benjamin l'*ambiente*, la *regione ontologica intermedia* o, potremmo dire facendo ricorso a un altro termine che ha un'importante storia alle spalle, il *milieu* in cui ha luogo la percezione sensibile. Un *milieu* che viene incessantemente congiurato, plasmato, modulato, scolpito, da un'*Apparatur* tecnica in costante evoluzione.⁹

Accanto a questa specifica di partenza è l'approfondimento dello studioso Elleström a risultare particolarmente efficace

⁸ Cfr. L. Elleström, *Media transformation: The transfer of media characteristics among media*, London, Palgrave Macmillan, 2014 e P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Roma, Carocci, 2020.

⁹ A. Somaini, *L'oggetto attualmente più importante dell'estetica. Benjamin, il cinema e il "Medium della percezione"*, in «Fata Morgana», VII (20), 2013, p. 118.

nell'analisi di un processo di rimediazione del teatro. La mediazione, secondo lo studioso, è una realizzazione fisica pre-semiotica di entità – come una sorta di rappresentazione – con determinate qualità materiali, sensoriali e spazio-temporali, percepite dai recettori di senso umani in un contesto di comunicazione.

La rappresentazione è la creazione di significato negli atti percettivi e cognitivi della ricezione. Dire che un prodotto mediatico rappresenta qualcosa significa dire che innesca un certo tipo di interpretazione, ciò può essere allora attestato in presenza di performance teatrali o installazioni interattive che vedono come elemento predominante il non umano o l'intangibilità di uno degli aspetti normalmente costitutivi di una drammaturgia. Questa interpretazione può essere più o meno radicata nel prodotto mediatico, lo spettacolo, e nel modo in cui lo si percepisce, ma non esiste mai indipendentemente dall'attività cognitiva del destinatario. La differenza, come vedremo è nella relazione, che sussiste anche in assenza dell'attore in carne e ossa o della scenografia, tra performer e spettatore o tra spettatore e spettatore. In alcune performance è lo spettatore a incarnare e convogliare su di sé, durante la sua esperienza estetica, tutto il senso dello spettacolo.

Quando qualcosa rappresenta, richiama qualcos'altro; l'entità rappresentante rende presente alla mente qualcos'altro, il rappresentato, quindi la rappresentazione, l'essenza stessa della semiotica,¹⁰ è spesso il risultato di una mediazione. Non si può, dunque, escludere il teatro come assunto di partenza nell'analisi e nella riflessione riguardanti l'arte performativa post-digitale o post-umana. La nozione di mediazione, o ri-mediazione, spesso correlata all'analisi della drammaturgia multimodale¹¹ mette

¹⁰ Come notato da Charles Sanders Peirce nella sua *Grammatica speculativa* un segno, o *representamen*, sta per un oggetto ma non ne è sempre l'equivalente. Si veda F. Bellucci, *Peirce's Speculative Grammar Logic as Semiotics*, London, Routledge, 2018.

¹¹ Quando si parla di drammaturgia e tecnologia spesso si associa il termine "multimediale" che, in senso generale, indica l'uso simultaneo di più modalità, strumenti o supporti di comunicazione a carattere tecnologico. Si veda A. Balzola, A.M. Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti in movimento*, Milano, Garzanti, 2004, pp. 7-9. L'argomentazione sviluppata in questo volume è invece orientata verso ciò che definiremo performance "multimodale", termine che non mette l'accento sull'aspetto mediale e strumentale delle tecnologie ma sul modo in cui si veicola attraverso di esse la comunicazione, il modo in cui

quindi in evidenza la realizzazione materiale del mezzo, mentre ciò che ci interessa osservare è come la nozione di rappresentazione mette in evidenza una nuova concezione semiotica del mezzo¹² (attore, scenografia, spettatore stesso). Sebbene mediazione e rappresentazione siano profondamente interconnesse questa distinzione introduttiva è utile per analizzare le relazioni e i processi complessi innescati dall'integrazione del mezzo tecnologico nella creazione teatrale e coreutica. Ogni esempio, ogni 'rappresentazione' si basa sul carattere distintivo di una mediazione che può favorire, o rendere impossibili, specifici tipi di rappresentazione.

si struttura la performance tecnologica rispetto all'utente e al processo creativo. Si veda M.G. Sindoni, J. Wildfeuer, K. O'Halloran, *Mapping Multimodal Performance Studies*, London, New York, Routledge 2019.

¹² L. Elleström, *Media transformation: The transfer of media characteristics among media*, cit., p. 36.

