

Decifrare lo spettacolo multimediale

Grazia D'Arienzo

Anna Maria Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Dino Audino, Roma 2020, 158 pp.

Ricercatrice presso l'Università Statale di Milano e coordinatrice della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Accademia "Alma Artis" di Pisa, Anna Maria Monteverdi è una delle più attente studiose italiane dei fenomeni tecnoperformativi contemporanei, ai quali ha dedicato numerosi saggi in volumi e riviste, e plurimi interventi sul proprio sito web, caratterizzato da un aggiornatissimo database di informazioni.¹ La sua è una figura singolare all'interno del panorama accademico, poiché dotata di competenze trasversali che includono non solo una solida formazione nelle discipline storico-teatrali, ma anche la padronanza di campi di studio afferenti all'arte contemporanea (specialmente la videoarte e la videoinstallazione), e ai *media studies* di area prevalentemente anglosassone.

Il suo ultimo volume, *Leggere uno spettacolo multimediale*, rappresenta l'approdo più recente di anni di ricerche focalizzate sulle interconnessioni fra scena e nuovi media, seguendo in particolare il paradigma della *digital performance* teorizzata da Steve Dixon. Le indagini condotte nel libro, edito dalla casa editrice Dino Audino, hanno dunque per oggetto la performance intesa in senso ampio ed estesa a

tutti i lavori performativi in cui le tecnologie informatiche detengono un ruolo *chiave* piuttosto che sussidiario nel contenuto, nelle tecniche, nelle estetiche o nelle forme. Questa [la digital performance] include il teatro dal vivo, gli spettacoli di danza e la performance art che incorporano proiezioni create o manipolate digitalmente; performance robotiche e di realtà virtuale; installazioni e creazioni teatrali che usano sistemi di tracciamento interattivi attraverso sensori e tecniche telematiche.²

Vengono invece trascurate le altre pratiche *computer-based* che Dixon aggrega alla categoria della *digital performance*, ovvero «le attività accessibili attraverso lo

¹ Il sito web <<https://www.annamonteverdi.it/digital/>> raccoglie segnalazioni di eventi, materiali, saggi, e interviste inerenti alle arti multimediali digitali (ultima consultazione: 30 maggio 2020).

² Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, with contributions by Barry Smith, MIT Press, Cambridge (MA) 2007, p. 3 (traduzione nostra).

schermo di un computer, [...] gli eventi di cyberteatro, i MUDs, i MOOs, e i mondi virtuali, i videogiochi, i CD-ROM, e le opere performative di net art».³

Leggere uno spettacolo multimediale compare a distanza di due anni dalla monografia che la Monteverdi ha riservato al regista tecnoteatrale Robert Lepage,⁴ ma si riallaccia, in realtà, al discorso avviato dalla studiosa in *Nuovi media, nuovo teatro* (2011)⁵ sondando le modalità con le quali si sono nel frattempo evolute le forme spettacolari a vocazione tecnologica fino agli sviluppi recentissimi (gli ultimi progetti analizzati risalgono difatti al 2019). Laddove *Nuovi media, nuovo teatro* si presentava come una miscellanea di saggi dalla prospettiva eminentemente teorica, il volume pubblicato quest'anno propone una struttura più omogenea, che rende l'inquadramento dei fenomeni presi in esame agile non solo per gli specialisti ma anche per i neofiti. L'interesse specifico del libro, così come si evince dal titolo, ricade sull'idea della *lettura* critica, dell'esegesi di un testo spettacolare dalla natura composita, e sulla necessità di fornire al lettore adeguati strumenti di decifrazione:

Interpretare uno spettacolo tecnologico significa collocarlo nella giusta cornice temporale, nel contesto di fruizione per il quale è stato pensato e comprendere le potenzialità, le tematiche e le ragioni della scelta di una specifica tecnologia. Trovare, in sostanza, il nesso “drammaturgico” tra media e azione scenica [...].⁶

A tale scopo la Monteverdi propone una efficace sistematizzazione del caleidoscopio di progetti ibridi che si dispiegano a partire dalla «svolta algoritmica del teatro» (p. 17) fino alle soglie degli anni Venti del Duemila: così come dichiarato nell'introduzione, il volume rappresenta «un tentativo di dare ordine a un mondo frammentato di proposte tecnoteatrali che invadono tutti i palcoscenici» (p. 17). La selezione delle opere presentate nel testo risponde al criterio della «tecnologia guidata dal contenuto». Afferma l'autrice a tal proposito: «La tecnica non può prescindere [...] da una poetica: per questo abbiamo scelto artisti significativi, a nostro avviso, sia per il valore drammaturgico e scenico che per l'originalità delle loro proposte» (pp. 16-17).

Passando alla struttura del volume, questo risulta suddiviso in cinque capitoli a firma della Monteverdi, a cui si aggiunge una breve sezione di interventi temati-

³ *Ibid.*

⁴ Cfr. Anna Maria Monteverdi, *Memoria, maschera e macchina nel teatro di Robert Lepage*, Meltemi, Milano 2018.

⁵ Cfr. Anna Maria Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011. Da segnalare anche il volume curato dall'autrice insieme ad Andrea Balzola *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2007.

⁶ Anna Maria Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Dino Audino, Roma 2020, p. 14.

ci redatti da studiosi, critici e artisti multimediali (Ilaria Bellini, Antonio Pizzo, Simone Arcagni, Giacomo Verde, Vincenzo Sansone, Liliana Iadeluca). Il libro è inoltre corredato da un campionario di schede analitiche che esaminano spettacoli digitali particolarmente rilevanti.

Nel primo capitolo (*Qualche momento prima*), l'autrice traccia in maniera sintetica la genealogia della *digital performance* italiana, fornendo una panoramica sulla scena elettronica degli anni Ottanta. Le creazioni di gruppi quali Falso Movimento, Teatro Studio Krypton, Tam Teatromusica e il sodalizio fra Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti anticipano concettualmente quella pratica di «scrittura scenica multimediale» attenta «alla realizzazione artistica (l'opera in quanto rappresentazione)»⁷ che costituisce la premessa per lo sviluppo, a partire dagli anni Novanta, della performance meticciana attraverso tecnologie informatiche. La Monteverdi si concentra soprattutto su due esperienze-cardine della stagione del “videoteatro” analogico: il noto trittico *Prologo a diario segreto contraffatto*, *Correva come un lungo segno bianco* e *La camera astratta*, nato tra il 1985 e il 1987 dalla collaborazione fra Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, e i primi lavori del Tam Teatromusica – fondato agli inizi del decennio Ottanta da Michele Sambin, Pierangela Allegro e Laurence Dupont – che, sebbene poco esaminati dalla letteratura critica di ambito storico-teatrale, hanno il merito di fare un utilizzo decisamente pionieristico di video e telecamere in scena.

Nel secondo capitolo (*Le forme dell'intermedialità*) si esplora la spettacolarità digitale vera e propria, e alcune varianti attraverso le quali si manifesta. Viene innanzitutto esposto il concetto di “intermedialità”, ovvero quella «modalità di scambio, riposizionamento o negoziazione di più linguaggi in un'unica dimensione artistica» (p. 24) ereditato dalle neoavanguardie del Novecento e che costituisce il prerequisito sotteso alla scelta dei progetti in esame. Per ciò che concerne le produzioni tecnoteatrali – chiarisce l'autrice – essa rappresenta il «punto di incontro tra performer, spettatori e la convergenza di più media» quali materiali d'archivio, video e musiche preregistrate, modificate in tempo reale o create da interfacce uomo-macchina (p. 24). È insomma possibile parlare di una produzione *intermediale* (e qui il riferimento agli studi di Freda Chapple e Chiel Kattenbelt è palese)⁸ quando il medium tecnologico risulta strutturalmente integrato nella composizione e progettazione dell'opera, configurandosi come un sintagma del linguaggio scenico, una componente del racconto stesso. La Monteverdi ritiene il termine accostabile a quello di “mediaturgia”, un neologismo con il quale Bonnie

⁷ Antonio Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013, p. 15.

⁸ Cfr. Freda Chapple, Chiel Kattenbelt (a cura di), *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam-New York 2006.

Marranca indica «a work that embeds media in the performance rather than simply using it as illustration or decoration».⁹

L'autrice individua quindi nel 1994 l'anno di nascita ufficiale della scena digitale italiana. Le opere delle prime due generazioni protagoniste – i cosiddetti “Teatri Novanta” costituiti da Masque Teatro, Societas Raffaello Sanzio, Fanny & Alexander, Teatrino Clandestino, e le compagnie degli anni zero quali Anagoor, Muta Imago, Santasangre, gruppo nanou, Città di Ebla – si caratterizzano per la presenza sul palcoscenico di video che insistono sulla definizione di una corporeità post-organica. Per quanto concerne il versante internazionale, si vaglia invece il lavoro del gruppo giapponese Dumb Type, artefice della creazione di ambienti immersivi e sinestetici, e del The Builders Association, che, grazie a un *landscape* di molteplici schermi, narra i rapporti dislocati della società contemporanea, iperconnessa solo attraverso dispositivi tecnologici (*Continuous City*, 2008). Un'altra declinazione del teatro intermediale considerata dalla Monteverdi è quella che presenta in scena ologrammi 3D. Si tratta di immagini “fantasmatiche” proiettate dall'alto su una superficie in vetro o altri materiali riflettenti inclinata secondo un angolo di 45 gradi e posizionata come una sorta di diaframma di fronte agli spettatori. Grazie a una determinata predisposizione illuminotecnica, il pubblico ha la percezione che gli oggetti o i corpi che appaiono davanti ai suoi occhi abbiano un aspetto volumetrico. Esempi emblematici di tale tipologia di allestimento sono costituiti da *Seigradi* dei Santasangre (2008), e da diversi spettacoli di Giacomo Verde, il quale, nelle vesti di narratore, anima sul palco un teatrino video-olografico come tecnica rinnovata di racconto orale definita dall'artista “teleracconto”. Una categoria a parte di intermedialità digitale è costituita dagli “ambienti sensibili”, spazi interattivi che vengono modificati in diretta dalle azioni di performer o di un pubblico di *spettattori*, attraverso sensori e sistemi per il *motion tracking*. La Monteverdi si sofferma soprattutto sul “tappeto digitale” creato nel 2002 dalla compagnia TPO (Teatro di Piazza e d'Occasione) per lo spettacolo *CCC (Children Cheering Carpet)*, e sul tecnicamente più evoluto progetto *Seventh Sense* (2011) dell'Anarchy Dance Theatre. L'ultimo paragrafo di questo capitolo è dedicato infine ai progetti transmediali¹⁰ atti a eccedere la dimensione della *performance* dal vivo, dilatandone l'esistenza ben oltre l'*hic et nunc* del palcoscenico. Emblematico è il volume cartaceo *pop-up Acqua Alta* di Adrien Mondot e Claire Bardainne, nato in seno all'omonimo spettacolo, che si anima attraverso applicazioni *mobile* per la Realtà Aumentata.

Il terzo capitolo si focalizza su quella particolare tendenza dell'allestimento multimediale indicata dalla Monteverdi come “teatro-cinema”. Si tratta di una

⁹ Bonnie Marranca, *Performance as Design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall*, «PAJ: A Journal of Performance and Art», 96, 2010, pp. 16-24 (p. 16).

¹⁰ Il termine “transmedialità” viene usato dalla Monteverdi secondo la concettualizzazione proposta da Henry Jenkins in *Cultura convergente* (Apogeo, Milano 2007).

prassi operativa che non prevede, all'interno della *performance*, l'integrazione tra i due codici mediali della scena e della narrazione filmica, ma la loro compresenza in uno *storytelling* indipendente e parallelo:

L'azione teatrale e il film si affiancano in una dimensione di ambigua continuità spaziale: prevale una poetica dell'ambivalenza intesa come temporanea convivenza di linguaggi, che, pur relazionandosi tra loro, mantengono la loro specificità e anche la loro memoria d'origine. [...] Lo spazio del teatro è visibile, i meccanismi del cinema sono resi espliciti e si crea uno spazio dinamico.¹¹

Tale modalità di lavoro dà origine a ciò che l'autrice definisce – con un'espressione presa a prestito da Edmond Couchot – “effetto intarsio”. I prodromi di tale teatro dal doppio codice genetico sono da rintracciare in artisti e che operano a partire dagli anni Settanta (uno fra tutti, il Wooster Group) mentre, nell'epoca dei nuovi media, sono le produzioni di Robert Lepage, Big Art Group, Motus, Katie Mitchell, Agrupación Señor Serrano a rinverdire le fila della categoria. Significativi e finemente analizzati nel capitolo sono gli allestimenti *Twin Rooms* dei Motus e *House No More* del Big Art Group. Per *Twin Rooms* (2000-2003) i Motus mettono a punto un apparato scenografico distribuito su due livelli orizzontali: al piano inferiore si trova una reale camera d'albergo, replicata virtualmente al piano superiore, su due schermi affiancati. L'andamento della *performance* si delinea sia attraverso la recitazione attoriale, sia attraverso l'accumulazione di inquadrature diversificate, frammenti video preregistrati nel corso delle prove e immagini riprese in diretta da un attore in scena, dando origine a una composizione innervata dai codici tipici del montaggio cinematografico. Il Big Art Group utilizza invece il procedimento del *real-time film* in una trilogia di spettacoli formata da *Shelf Life* (2001), *Flicker* (2003) e *House of No More* (2004). La scatola scenica concepita per quest'ultimo si presenta come un set in *green screen*, destinato a ospitare in proscenio due grandi schermi e quattro videocamere visibili al pubblico. Corpi e visi degli attori vengono filmati in diretta, e, attraverso la tecnica del *chroma key*, sovrapposti in tempo reale a diversi sfondi trasmessi sui due *display*, in una tensione continua tra realtà e finzione che intende esplicitare i meccanismi deformanti propri della comunicazione televisiva.

Segnatamente pregevoli e innovativi sono i capitoli quarto e quinto: l'uno ricostruisce il percorso che conduce dal *projection mapping* in ambiente esterno a quello più specificamente teatrale; l'altro storicizza l'applicazione dell'*interactive design* alla scena secondo una successione in tre fasi.

Il quarto capitolo, intitolato *Schermi urbani e scenografia teatrale in video mapping*, offre un'ampia introduzione al fenomeno del *mapping*, forma di «arte

¹¹ Anna Maria Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale* cit., p. 43.

“proiezionale”) in grado di produrre «formati effimeri naturalmente performativi e fortemente scenografici» (p. 56). Il termine indica una serie di pratiche che prevedono la proiezione di immagini statiche o in movimento su superfici *outdoor* di grandi dimensioni e su oggetti tridimensionali, la cui diffusione è strettamente legata all’evoluzione e al perfezionamento della tecnologia a codifica discreta. A partire dagli anni Duemila, infatti, la messa a punto di videoproiettori sempre più potenti e accessibili si accompagna all’elaborazione di appositi software, attraverso i quali è possibile “mappare” la superficie con grande precisione e progettare una drammaturgia visiva spesso – ma non esclusivamente – concentrata su una dimensione ludica e spettacolare atta a far «interagire la realtà e la sua ricostruzione digitale» fino a modificarne «la percezione visiva». ¹² Quello che l’autrice definisce «teatro verticale» viene originariamente a coincidere con l’*architectural dressing*: le facciate di edifici urbani occupanti lo spazio pubblico si animano in un primo momento in forma statica, poi in forma dinamica, e, infine, in una forma interattiva, rispondente agli stimoli del pubblico (è l’esempio del progetto *Perspective lyrique*, presentato dal gruppo 1024 Architecture nel 2010 o della *Dancing House* creata da Klaus Obermaier l’anno successivo). Per quanto riguarda l’ambito dello spettacolo, la Monteverdi evidenzia come il *video mapping* trovi inizialmente applicazione nella scenografia di musical, concerti per il grande pubblico e opera lirica. I risultati più raffinati saranno poi raggiunti da Urbascreen per il melodramma mozartiano *Idomeneo, Re di Creta* (2011), da Apparati Effimeri per il *Parsifal* diretto da Romeo Castellucci (2011), e dalla coppia Robert Lepage–Carl Fillion per il progetto della tetralogia wagneriana *L’anello del Nibelungo* (2014), così come per la nuova versione dello spettacolo *Les Aiguilles et l’opium* (2015). Tra le diverse produzioni che impiegano proiezioni interattive sul corpo dei danzatori, l’autrice considera significativi *Apparition* di Klaus Obermeier (2004) e *Second Body* dell’Anarchy Dance Theatre (2015). Ulteriore frontiera del *projection mapping* a essere esaminata è la sua applicazione al volto umano, sperimentata dal *media artist* giapponese Nobumichi Asai a partire dal 2015. Nel progetto *Omote* il tracciamento in tempo reale di un viso consente di rivestirlo di una maschera digitale ottenuta tramite un *face mapping*.

Tra le nuove tipologie di dispositivo strettamente legate alla nascita del digitale vanno annoverate le tecniche di *motion capture* che restituiscono, tramite l’uso di sensori (*markers*) applicati sul corpo del performer, l’immagine virtuale di questo. Nel quinto capitolo del libro, intitolato *Le tre generazioni di interactive stage (1989-2019)* l’autrice esordisce ricostruendo la fase aurorale dell’utilizzo

¹² Anna Maria Monteverdi, *Videomapping: dal monumentismo digitale al videomapping teatrale*, <<https://www.annamonteverdi.it/digital/videomapping-dal-monumentismo-digitale-al-videomapping-teatrale/>>, consultato il 30 maggio 2020.

della *mocap*, che trova spazio inizialmente soprattutto nell'ambito della danza. Cita a tal proposito gli esperimenti di *digital coreography* messi a punto da Merce Cunningham a partire dal 1989 attraverso il software *Life Forms*, che consente sia di progettare sequenze coreografiche al computer, sia di proiettare in scena le figure animate digitalmente. Fondamentale è la data del 1999, quando Cunningham crea lo spettacolo *Biped*, votato a intrecciare i movimenti di danzatori in carne e ossa alle movenze pre-registrate di *silhouette* virtuali, ottenute tramite sessioni di *motion-capture*. Il primo paragrafo si chiude con l'analisi delle *cyborg performance* di Marcel·lí Antúnez Roca, artista che utilizza, a partire dai primi anni Duemila, un esoscheletro elettromeccanico come interfaccia di gestione *live* delle componenti sonore, videografiche e luministiche della scena. Il secondo stadio dell'*interaction design* coincide, secondo l'autrice, con lo sviluppo della *software culture*. Gli estremi cronologici di questa fase sono il 2005, anno della comparsa di Arduino, e il 2012, anno precedente all'immissione in commercio della Kinect 2 per Xbox One. Tale stadio si caratterizza per la sofisticazione dei sistemi di *body tracking* interattivo grazie al quale il *performer* "attiva" con i propri spostamenti una serie di elementi audio-video e crea in diretta l'ambiente scenico. Emblematiche di questa tendenza sono le produzioni coreografiche di Adrien M & Claire B, compagnia capace di combinare in un solo spettacolo (*Hakanai*) *motion tracking*, *projection mapping* e una tavoletta grafica per la gestione in tempo reale di immagini interagenti con la performer. Come sottolinea Vincenzo Sansone in questo caso «le videoproiezioni digitali assumono sulla scena un ruolo pari a quello della danzatrice, poiché non assolvono al ruolo di scenografie dentro le quali si sviluppa l'azione scenica ma determinano, nell'interazione con la danzatrice, la costruzione stessa della performance e della sua tematica».¹³ Il terzo arco cronologico è infine quello attuale, caratterizzato da varie tipologie di spettacolo "aumentato": le performance telematiche come *Before the Beep* dei Kònic Thtr «a cui il pubblico può partecipare dal vivo e da remoto, dai telefoni cellulari, attraverso la Rete e sul sito, interagendo a vari livelli» (p. 83); le esperienze che fanno uso di *Augmented Reality* (ad esempio *Home visit Europe* e *Remote X* dei Rimini Protokoll); il *Virtual Reality theatre* sperimentato da compagnie come la belga CREW per il progetto *Terra Nova*; le performance robotiche in cui i danzatori sono accompagnati in scena da braccia meccaniche (*Sans Objet* di Aurélien Bory).

¹³ Vincenzo Sansone, Scheda di *Hakanai*, in Anna Maria Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale* cit., pp. 140-141.