

Antonio Pizzo

Leggere la recitazione nella ecologia della performance digitale

Introduzione

L'analisi della recitazione e dei modi in cui il performer agisce all'interno di eventi ad alto contenuto tecnologico incrocia sia questioni elaborate e consolidate nel corso del Novecento, sia problemi e soluzioni più specificamente legate alla nuova configurazione digitale della performance. Tra le prime ci sono certamente alcune opzioni che sono ormai iscritte stabilmente nella tradizione della ricerca: se il performer ha come obiettivo principale la rappresentazione di personaggi o l'esposizione del proprio corpo, se la sua azione è progettata per una fruizione frontale da parte del pubblico o predilige altre modalità di disposizione spaziale, se il luogo in cui agisce è deputato allo spettacolo o meno, se ha un carattere narrativo con l'obiettivo di articolare un racconto coerente o se quest'ultimo passa in secondo piano rispetto all'intenzione di sollecitare reazioni ed emozioni nel pubblico. Sono tutte variabili tipiche dei problemi che la recitazione affronta nel secondo Novecento e dovranno certamente essere prese in considerazione nello studio dell'attore nell'ecologia della scena digitale.¹ Infatti queste variabili sopravvivono nel corso dei decenni e tornano a giocare un ruolo anche nelle prime e pionieristiche performance digitali. Alcuni dei primi esperimenti passati alla storia della tecno-performance (uno dei diversi e numerosi termini che sono stati utilizzati nel corso degli anni) conservano alcuni tratti caratteristici della ricerca teatrale degli anni Sessanta.² *Ping Body* (1996) di Stelarc espone al pubblico il corpo cablato a un sistema di stimolazione muscolare elettrica attivato dal flusso di dati su Internet in tempo reale. *Epizoo* (1994) di Marcel l'í Antúnez Roca presenta addirittura l'artista come opera d'arte interattiva sulla quale il pubblico può intervenire con un mouse e quindi azionando un esoscheletro idraulico che muove alcune parti del corpo. In *A-Positive* (1997) Eduardo Kac fa del proprio corpo un esperimento clinico di simbiosi tra uomo e macchina, nutrendo con il proprio sangue un congegno capace di estrarne l'ossigeno per alimentare una fiammella.

¹ C. Vicentini, *Storia della recitazione teatrale. Dal mondo antico alla scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2023, p. 608.

² Per un esempio della variabilità terminologica si veda A. M. Monteverdi, *Nuovi media e nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, Franco Angeli, 2011.

Non è possibile indicare l'utilizzo delle tecnologie multimediali come un preciso spartiacque nel lavoro dell'attore, poiché, fin dagli inizi del secolo, la rivoluzione delle avanguardie storiche ha collocato l'interprete in una nuova configurazione dello spazio teatrale, in cui proiezioni di immagini (fisse o in movimento), luci, suoni e l'intero apparato tecnico richiedevano soluzioni inedite. È noto il lavoro di Piscator sull'uso del film nella messa in scena di *Hoppla, Wir Leben* (1927) e - di conseguenza - restano fondamentali le sue riflessioni su come ciò intervenisse sul lavoro dei suoi attori e attrici. Qualche anno prima il laboratorio artistico e sperimentale La Fabbrica dell'attore eccentrico (in russo, FEKS) fondato a Pietrogrado nel 1921 mise in scena una irriconoscibile versione de *Il matrimonio* (*Ženit'ba*, 25 settembre 1922) di Gogol con la direzione di Grigorij M. Kozincev e Leonid Zacharovič Trauberg. Lo spettacolo integrava anche la prima breve proiezione cinematografica e un'attrice dal vivo mimava l'abbraccio con un personaggio sullo schermo. Gli interpreti in scena dovevano ricorrere alle nuove tecniche di matrice futurista, utilizzando gesti meccanici, movimenti improvvisi, voci innaturalmente alterate, per inserirsi in una struttura drammaturgica e scenografica ispirata all'esperienza discontinua della metropoli moderna con i suoi rumori, i suoi manifesti e le sue folle. In generale, queste nuove forme di teatralizzazione dell'esperienza contemporanea richiedevano all'interprete di cedere parte della propria centralità alla multimedialità della scena ponendosi in dialogo con proiezioni, luci, rumori che assumevano la valenza di materiali autonomi, capaci di alterare il ritmo e il senso della scena.³

Sebbene nell'Europa dei primi decenni del Novecento non sia difficile rintracciare sporadici esperimenti che sembravano presagire ciò che abbiamo poi riconosciuto come scena multimediale, resta anche inteso che erano riconducibili a teorizzazioni varie e diverse, e si andava da quelle mosse da precisi presupposti politici a quelle più interessate a una rifondazione estetica del teatro. Anche la nozione di multimedialità era più instabile e poteva essere concepita come sforzo di integrazione e coordinamento all'interno di una nuova concezione della drammaturgia scenica, in cui le diverse arti si combinavano in un'unità armonica, oppure come manifestazione radicale di eterogeneità e collisione quali principi costitutivi dell'evento. Meno dispersa appare invece la ripresa della ricerca tecnoteatrale sul finire degli anni Cinquanta e infatti Svoboda intendeva il lavoro di Lanterna Magica come sintesi teatrale di proiezioni allestimento e recitazione tra di loro sincronizzate.⁴

³ B. Poliwoda, *FEKS - Fabrik des exzentrischen Schauspielers. Vom Exzentrismus zur Poetik des Films in der frühen Sowjetkultur*, München, Verlag Otto Sagner, 1994, pp. 132-145.

⁴ J. Svoboda, *Laterna Magika*, translated by K. Morris, E. Munk, in «The Tulane Drama Review», a. XI, n. 1, 1966, pp. 141-149: 142.

I successivi due decenni videro riesplodere sperimentazione nelle forme più eterogenee, mettendo al centro sia le questioni alle quali abbiamo accennato, sia un rinnovato interesse per le tecnologie come elemento di modernità ma questa volta sempre più inteso nei termini di alienazione, controllo, alterazione del reale. Qui la lista si infittisce e include forme più diverse, dai proiettori mobili che trasformano lo spazio in paesaggio proiettato in *Ray Gun Spex* (1960) di Al Hansen a New York ai primi esperimenti di Robert Wilson di integrazione di film e danza, dai sensori fotoelettrici attivati dai danzatori che innescano immagini e suoni in *Variations V* (1965) – nata a New York dalla collaborazione tra Merce Cunningham (coreografia e danza), John Cage (musica e suono), Nam June Paik e Stan VanDerBeek (video e film proiettati), Robert Moog (sistemi elettronici e sensori) – al computer che fornisce testo e istruzioni agli attori in *Typo Drama* (1969) presentato a Londra da Malcolm Le Grice, dalla proiezioni di testi in *As: If* (1974) di Laurie Anderson alla decostruzione di *Our Town* di Wilder mediante i monitor video in *Route 1 & 9* (1981) del Wooster Group a New York.⁵

In quei due decenni, all'interno del nuovo territorio di ibridazione tra arte e scienza, attori, danzatori e performer si sono trovati a confrontarsi con compiti del tutto inediti: da un lato sperimentavano le nuove modalità di presenza sviluppate dalla ricerca teatrale, dall'altro inventavano forme originali di interazione con i dispositivi tecnologici che, proprio in quegli anni, entravano nella vita quotidiana e nel mercato di consumo di massa. Questo ultimo elemento di novità assume tratti più caratteristici a cavallo degli anni Ottanta e Novanta sia perché le tecnologie video diventano molto più abordabili e diffuse, sia perché – e di conseguenza – si assiste a una vera e propria svolta mediale della performance. Dagli spettacoli del già citato Wooster Group negli Stati Uniti all'imporsi in Italia della cosiddetta Nuova Spettacolarità con spettacoli come *Tango Glaciale* (1982) o *Ritorno ad Alphaville* (1986) della compagnia Falso Movimento, dalla *mediaturgy* di The Builders Association di New York al *pervasive gaming* di Blast Theory di Brighton (UK), l'impiego delle tecnologie elettroniche e digitali si iscrive in un esplicito tentativo di far riverberare il nuovo universo mediale contemporaneo nella reinvenzione dei codici della scena, creando un linguaggio che è nello stesso tempo specifico e ibridato. In altri termini, è il momento in cui si consolida quello che Giesekam ha descritto come passaggio dal teatro multimediale a quello intermediale, vale a dire una drammaturgia che si fonda su una dialettica non banale tra i diversi codici utilizzati e una performance in cui il materiale dal vivo e quello elettronico/digitale non avrebbero senso l'uno senza l'altro.⁶

⁵ Questi sono solo alcuni dei numerosi esempi citati da S. Dixon nel capitolo 5 in *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge (MA), MIT Press, 2007.

⁶ G. Giesekam, *Staging the Screen*, New York, Palgrave Macmillan, 2007, p. 8.

A partire da questo momento storico, per la diffusione e l'impatto delle pratiche digitali, si possono riconoscere strategie specifiche che, pur senza costituire una vera cesura, consentono di affrontare in modo più preciso la questione della recitazione nell'attuale ecologia tecnologica. Gli attori hanno infatti elaborato metodi e tecniche – ancora provvisori e in evoluzione – che permettono loro di gestire la presenza scenica in relazione agli strumenti digitali. Resta inteso che gli elementi richiamati all'inizio non vengono annullati, ma assumono nuova rilevanza proprio nel confronto con le tecnologie emergenti.

La dislocazione della presenza

Abbiamo visto che i primi esempi in cui la performance ha inglobato le tecnologie riguardavano l'utilizzo dei video analogici e poi digitali mediante monitor e proiezioni video. In questo caso la questione è spesso stata discussa, sia dalla critica sia dalla ricerca teatrale, nei termini della evocativa simbologia del doppio, non di rado in quanto sinonimo di sconcerto rispetto alla smaterializzazione dell'esperienza e alla tensione tra organico e inorganico.⁷

Emergono però altre due caratteristiche che hanno un impatto più diretto nelle pratiche della recitazione. Innanzitutto, l'affermarsi delle proiezioni e degli schermi in scena sembra dare nuovo slancio alla frontalità dell'allestimento e della performance attoriale. In Italia tutta l'emersione dello spettacolo tecnologicamente aumentato nell'ambito della nuova spettacolarità ha una impostazione frontale, e altrettanto accade a livello internazionale per le compagnie che sono diventate iconiche della performance intermediale.⁸ Non si tratta certo di una regola assoluta ed è anche vero che in molti casi la sistemazione frontale dello spettacolo è dovuta a un più generale assorbimento della sperimentazione nei canali ufficiali della circuitazione teatrale che ha più facilità a offrire spazi teatrali di tipo tradizionale. Ma è anche indubbio che questa frontalità sia spesso frutto delle strategie di allestimento dettate dall'utilizzo dei monitor e delle proiezioni. La bidimensionalità dell'immagine proiettata induceva alla visione frontale, così come la stessa configurazione del proiettore rispetto allo schermo. Ma anche per *La camera astratta*, in cui non ci sono proiezioni ma immagini sui monitor, è evidente che la frontalità è diretta conseguenza dell'allestimento intermediale. Lo stesso si può dire di alcuni allestimenti iconici come *The Far Side of the Moon* (2000) di Robert Lepage, *Alladeen* (2003) di The Builder Association, *House of No More* (2004) di Big Art Group, *Waves* (2006) di Katie

⁷ S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, cit., pp. 241-270; J. Parker-Starbuck, *Cyborg Theatre. Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2011, p. 198.

⁸ Cfr. A. Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni Ottanta. Tre esempi*, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Mitchel. Gli allestimenti erano basati su diverse configurazioni delle tecnologie: una parete scorrevole sul fondo che funge da schermo di proiezione per filmati d'archivio e video originali, uno schermo a tutta altezza e larghezza che funge da video scenografia per poi sollevarsi a metà sospeso sopra e davanti all'azione dal vivo, un grande green screen per riprese in diretta trasmesse sui monitor in scena, il live cinema come fusione tra scena teatrale e set cinematografico. Sebbene le soluzioni fossero diverse, erano accomunate dalla necessità di avere un'impostazione frontale per cui l'attore era collocato in una relazione spaziale con il pubblico molto consueta e consolidata dalla tradizione. Come abbiamo detto, si tratta da un lato di una condizione generale in cui i frutti della ricerca teatrale ritornano nei luoghi deputati e quindi nelle sale a disposizione frontale, ma è indubbio che si tratta di una scelta che riguarda buona parte degli allestimenti in cui monitor e proiezioni video giocano un ruolo centrale. Inoltre, ma ciò è valido specialmente per questi casi specifici e non possiamo generalizzare, gli attori e le attrici erano impegnati nella rappresentazione di personaggi, anche se costruiti secondo modelli drammaturgici aggiornati alla scena contemporanea. Anche in questo caso, quindi, il compito appare corrispondere a modelli consolidati della tradizione. L'elemento di novità, quindi, è proprio la relazione con il video e come questo interviene nella struttura rappresentativa messa in atto dal performer. Qui tornano alcune intuizioni di Piscator che notava come gli attori avrebbero dovuto aggiornare il proprio stile al nuovo impianto scenico; dovevano abituarsi alla «precisione della battuta cui lo costringe il film», e quindi incorporarsi nell'insieme della rappresentazione.⁹ Le questioni messe in campo riguardavano: un nuovo impianto drammaturgico in cui l'attore condivide l'azione con inserti filmici, i problemi che ciò poneva al ruolo drammatico, l'ipotetico contrasto tra corpo fisico e la sua virtualizzazione nell'immagine. Questa ultima questione appare meno pregnante nel dibattito poiché ai nostri giorni è diventata un elemento consueto e acquisito della nostra esperienza quotidiana.

Le prime due invece restano rilevanti per le strategie di recitazione e trovano un chiaro esempio proprio in *Alladeen* in cui al pubblico veniva chiesto di concepire l'insieme dei media (video e audio) in modo olistico, e di percepire la 'presenza dal vivo' dei personaggi come interarticolazione tra il corpo fisico sul palco e la sua rappresentazione mediatizzata. Un esempio è il momento in cui il protagonista, Aman, ottiene il suo primo successo nel lavoro di call center: questo passaggio drammatico veniva indicato da una proiezione composita sullo schermo che copriva la parte superiore del proscenio, con, da sinistra a destra, la riproduzione dell'attore in due riquadri video; un'immagine del personaggio Joey della sitcom americana *Friends* (che Aman utilizza come avatar con i clienti); alcuni spezzoni di

⁹ E. Piscator, *Il teatro politico*, Torino, Einaudi, 1978, pp. 158-159.

Douglas Fairbanks in *The Thief of Bagdad* (1924), la cui posa l'attore replica sul palco. In questa sequenza, i media (la sorveglianza, l'avatar, la finzione) manifestavano una *agency* con cui l'attore interagiva per rendere il personaggio di Aman. La *mediaturgy* della Builders Association utilizza la tecnologia, a livello formale, per estendere il corpo dell'attore attraverso il raddoppio o la sovrapposizione e, a livello tematico, per affrontare le questioni sociali e politiche del paesaggio mediatico globalizzato contemporaneo.

Se riportiamo ciò al piano specifico delle tecniche di recitazione potremmo ipotizzare che l'attore debba apprendere a dislocarsi o meglio a decentralizzare la propria presenza. È un tema che è stato negli ultimi decenni dibattuto come virtualizzazione della presenza e ha coinciso con l'ampio dibattito sulla *liveness*.¹⁰ Ciò che ci interessa in questa sede è che questa virtualizzazione è stata teorizzata non in opposizione al reale ma come modalità dell'essere che si sottrae al qui ed ora ('essere' non vuol dire necessariamente 'esserci'); che questa presenza virtuale può essere descritta come delocalizzazione; e che il corpo virtuale è un'entità problematizzata che non intende essere centrale e unitario.¹¹ Nella prospettiva dei compiti dell'attore e della prassi performativa, questa virtualizzazione dovrebbe essere intesa come costruzione di una relazione narrativa o significativa tra i compiti immediati dell'attore e il contributo performativo degli eventi multimediali; una relazione che rende il performer un elemento meno stabile e centrale nella costruzione di senso. Ciò può essere descritto come delocalizzazione poiché il performer deve essere capace di 'spostarsi dal centro della scena' inteso come centro della produzione di senso, e quindi modulare la propria presenza in un contesto virtualizzato dalla partecipazione dei media interattivi.¹²

In questo caso l'analisi della recitazione potrebbe mettere a fuoco le strategie prossemiche che il performer elabora rispetto ai contenuti (le immagini e il loro senso) e tecnologie video (gli schermi, i monitor, le telecamere). Ma potrebbe anche esaminare in che modo ciò interviene sul modo in cui il performer orienta la propria recitazione: ad esempio, recita per la telecamera o per il pubblico.

La manipolazione delle tecnologie

Già alla fine degli anni Ottanta, Troika Ranch sviluppò *MidiDancer*, un sistema di sensori applicati al corpo del performer che rilevava i movimenti delle articolazioni e li traduceva in segnali MIDI. Questi erano elaborati da

¹⁰ Cfr. L. Gemini, S. Brilli, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, Milano, Franco Angeli, 2024.

¹¹ P. Lévy, *Il virtuale*, Milano, R. Cortina, 1997, p. 23.

¹² Qui riprendo temi discussi in modo più ampio in A. Pizzo, *Attori e personaggi virtuali*, in «Acting Archives Review», a. I, n. 1, 2011, pp. 83-118.

un software – in seguito conosciuto come Isadora – capace di interpretarli e attivare di conseguenza i contenuti multimediali (video, immagini, suoni, distorsioni visive). In questo modo, alla relazione tra performance e contenuti mediali si aggiungeva una dimensione ulteriore: il performer interveniva direttamente sui dispositivi digitali, modificando in tempo reale la composizione scenica attraverso il proprio corpo.¹³

Nel 1998 Stelarc presentò *Exoskeleton*, un'imponente struttura robotica a sei zampe azionata pneumaticamente, sulla quale l'artista si muoveva controllandola attraverso gesti del proprio braccio che erano inviati a un computer. La performance metteva in scena non tanto i contenuti digitali, quanto la manipolazione diretta della macchina, trasformata in contenuto stesso dell'azione.¹⁴

Tra questo esempio e l'esperienza di Troika Ranch si delinea così uno spettro di possibilità in cui il performer non solo interagisce con dispositivi digitali, ma li governa e li plasma in tempo reale, aprendo alla riflessione sulla interattività digitale come nuova dimensione del lavoro dell'attore. È una prospettiva di ricerca che non era nuova e ha una sua pietra miliare a New York nel 1966 con *Nine Evenings: Theater and Engineering* che presentò dieci opere e coinvolse alcuni tra gli artisti che sarebbero diventati tra i più influenti negli anni a seguire (tra cui, ad esempio, John Cage, Steve Paxton, e Robert Rauschenberg). Fu il frutto di una collaborazione di circa dieci mesi con gli ingegneri dei laboratori Bell e introdusse una serie di innovazioni tecnologiche senza precedenti, combinando dispositivi appositamente progettati e utilizzando in modalità inedite strumenti esistenti. Tra i primati si annoverano l'uso in scena della televisione a circuito chiuso e della proiezione televisiva, una telecamera a fibra ottica in grado di riprendere piccoli oggetti riposti in una tasca, una telecamera a infrarossi capace di catturare movimenti nel buio totale, un sonar Doppler che traduceva i gesti in suoni, sistemi FM portatili che trasmettevano voce e rumori corporei agli altoparlanti.¹⁵ Queste sperimentazioni segnarono una svolta nella relazione tra evento dal vivo e media tecnologici, intesi anche come strumenti impiegati dai performer. Negli anni questa linea di ricerca non si è mai estinta e possiamo riconoscerla nell'invenzione dei diversi occhiali che Laurie Anderson ha indossato nelle sue performance con audio (1979), fari (1983) e video (1992).¹⁶

¹³ S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, cit., p. 197.

¹⁴ Ivi, p. 319.

¹⁵ Cfr. il catalogo prodotto in occasione dell'evento *9 Evenings: Theater and Engineering*, a cura di P. Hultén, F. Königsberg, E.A.T., New York, 1966; F. D. D'Amico, *Atlante video-iconografico: Nine Evenings: Experiment in Art and Technology, 1966*, in «Sciami», n. 5, 2019.

¹⁶ S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* cit., p. 109.

Emblematico in questo senso è il lavoro di Marcel lí Antúnez Roca che, dopo aver fondato e poi lasciato il gruppo La Fura dels Baus, si è dedicato alla creazione di performance e installazioni che univano alla multimedialità dell'allestimento un costante ed originale utilizzo di dispositivi digitali per il controllo della scena. Se in *Epizoo* (1994) l'esoscheletro indossato dall'artista era uno strumento nelle mani del pubblico, a partire da *Afasia* (1998) e *POL* (2002) diventa il dispositivo (che lui chiamerà *dreskeleton*) che permette all'artista di controllare i video, i suoni, le luci e anche alcune macchine-robot in scena. Nel corso degli anni ha sperimentato una serie di dispositivi (spesso di propria invenzione e creazione) che si ritrovano in buona parte in *Pseudo* (2012): microfoni con webcam integrata che controllano i contenuti video, tappetini e accessori indossabili che sono sensibili alla pressione e funzionano come interruttori, una webcam che si impugna come una pistola, un cappello videoproiettore con schermo incorporato, disegni su cartoncini che funzionano come un QR code e attivano animazioni sullo schermo quando inquadrati da una telecamera, oltre a – naturalmente – il suo *dreskeleton*, anche se in versione più leggera e agile. Nell'analisi del lavoro del performer in queste opere potremmo leggere i dispositivi utilizzati sia come le più tradizionali *props* dell'allestimento maneggiate dall'attore ma anche (e direi di conseguenza) come supporti del 'far finta', cioè «generatori di realtà fittizie [...] che funzionano solo in una collocazione sociale, o quantomeno umana».¹⁷ Se li interpretiamo in tal senso, dovremmo considerare quanto questi oggetti siano prescrittivi, vale a dire quanto in se stessi contengono indicazioni sul tipo di far finta al quale partecipano (quali immaginazioni prescrivono). Un bastone può essere solo un pezzo di legno nelle mani di un attore ma anche diventare un arco come nel famoso *Mahābhārata* (1985) di Peter Brook; risulterebbe più complicato invece che un vero e proprio arco, con tutte le sue parti precisamente configurate (l'impugnatura, le parti flessibili fissate, la corda l'appoggia-freccia, il punto sulla corda dove si innesta la freccia, gli stabilizzatori, il mirino), possa diventare altro. Certo, è anche vero che il supporto molto prescrittivo è immediatamente condivisibile con altri giochi di 'far finta' mentre il supporto meno connotato (il bastone) è legato all'investimento del performer, vale a dire allo specifico modo in cui lo utilizza e rappresenta (la sua condivisione può avvenire solo se opportunamente coordinata). Però, la prescrittività del supporto lo rende anche più delicato e complesso da gestire: un arco senza la corda apparirà mancante di qualcosa e acquisirà un significato specifico nel contesto. Insomma, la prescrittività del supporto è inversamente proporzionale alla libertà di immaginare ma direttamente proporzionale al numero di regole culturali (caratteristiche) da rispettare.

¹⁷ K. Walton, *Mimesi come far finta*, Milano, Mimesis, 2011, p. 60.

I dispositivi digitali sono di per sé molto complessi e ciò indurrebbe a considerarli decisamente prescrittivi. Nello stesso tempo però la loro funzione non è predeterminata (come quella dell'arco) e quindi resta nel dominio dell'investimento del performer. Se prendiamo ad esempio il *dreskeleton* di Marcel lí Antúnez Roca, specialmente nelle prime versioni, c'è una componente prescrittiva connessa alla cultura cyborg che il performer può facilmente socializzare con il pubblico: il supporto e la sua collocazione enunciavano direttamente una serie di riferimenti alla tecnologia, alla condizione post umana, alla ibridazione di corpo e macchina prescrivendo determinate immaginazioni. Nello stesso tempo però il suo utilizzo e quindi buona parte dell'investimento del 'far finta' resta nel dominio del performer. L'artista iniziava *Afasia* con una sorta di dimostrazione delle possibilità offerte da questo dispositivo in modo da condividere poi con il pubblico il contenuto tecno-narrativo dello spettacolo: il supporto, che come abbiamo visto in *Epizoo* poteva indicare anche l'azione subita dal performer, veniva descritto nella recitazione come uno strumento di *empowerment*, e costruiva l'immagine di un performer aumentato. Proprio questa opposizione tra essere controllato e controllare appare tra le più significative, nel momento in cui il performer manipola in scena dispositivi digitali, e si candida sicuramente ad essere uno degli elementi sui quali l'analisi della recitazione nella tecno performance potrebbe concentrare la propria attenzione.

L'utilizzo dei dispositivi è strettamente legato allo sviluppo della interattività digitale, nella quale le azioni del performer sono intercettate da qualche dispositivo tecnologico per essere processate da un software il quale restituisce una risposta in termini di dati accessibili direttamente o indirettamente dal pubblico. Ciò ha sovente permesso agli artisti di creare ambienti scenici cosiddetti sensibili, vale a dire capaci di reagire alle azioni dei performer. Tra i numerosi esempi ricordiamo *Cinematique* (2010) della compagnia Adrien M & Claire B, uno spettacolo di danza che si svolgeva in uno spazio vuoto e interamente basato sulla relazione tra i performer e le immagini proiettate sul palco e sul fondale. In un solo coreografico, la danzatrice, stesa sul pavimento, sembrava immersa in un mare di biglie luminescenti che si muovevano al tocco, lasciando brevi scie luminose. Fatte salve le questioni che riguardano lo specifico stile di danza, in questo caso la performer era occupata a suggerire una relazione diretta (reale o fittizia) tra la materialità del proprio corpo e l'ambiente virtuale. Evidentemente in casi come questo ritornano le questioni di sincronizzazione e coordinamento che abbiamo già visto nel discorso sulle proiezioni video ma spostando l'accento sulla credibilità (illusione) della interazione tra reale e virtuale.

Marcel lí Antúnez Roca dimostra una specifica capacità nel socializzare e rendere supporti di far finta i complessi dispositivi tecnologici utilizzati; la danzatrice di *Cinematique* riesce ad atteggiare il proprio corpo in modo tale da armonizzarlo con i contenuti digitali. In entrambi i casi ciò che dovrebbe

fondare l'analisi della recitazione sono quelle specifiche strategie recitative elaborate in relazione ai dispositivi digitali e alla interattività.

Co-agency - agency sintetica

Negli ultimi due decenni, abbiamo assistito a un crescente sperimentare con gli algoritmi, l'intelligenza artificiale i robot come strumenti per le performance. *Blue Bloodshot Flowers* (2001), diretto da Susan Broadhurst con testo di Phil Stanier, ha rappresentato un caso emblematico di sperimentazione performativa all'intersezione tra corpo fisico e un avatar digitale, Jeremiah, generato tramite *Geoface technology*, capace di esprimere emozioni elementari e di interagire in tempo reale con performer e spettatori grazie a un sistema di visione artificiale e a un motore emozionale. La capacità di percezione di Jeremiah gli consentiva non solo di reagire a stimoli visivi, ma anche di manifestare comportamenti inattesi e, in alcuni casi, perturbanti, che interferivano con la drammaturgia e ridistribuivano l'attenzione del pubblico tra l'attrice in carne e ossa e la presenza virtuale. La sua rilevanza sta proprio nell'aver reso percepibile la dimensione relazionale e affettiva dell'interfaccia uomo-macchina, trasformando la tecnologia in partner scenico piuttosto che in semplice supporto.

I, Worker (2008), diretto da Hirata Oriza all'interno del Robot-Human Theatre Project della compagnia Seinendan in collaborazione con il laboratorio di robotica di Hiroshi Ishiguro all'Università di Osaka, rappresenta una delle prime e più emblematiche esperienze di integrazione tra attori umani e robot sulla scena teatrale. Lo spettacolo, della durata di circa trenta minuti, è ambientato in un interno borghese minimalista dove una giovane coppia, Yuji e Ikue, condivide lo spazio domestico con due robot, Takeo e Momoko, entrambi modelli Wakamaru prodotti dalla Mitsubishi e caratterizzati da un aspetto antropomorfo semplificato: alti circa un metro, dotati di testa e braccia mobili ma privi di gambe, poiché sostenuti da una base conica su ruote. Contraddistinti da una voce maschile e una femminile e da piccoli dettagli come un grembiule, i due robot svolgono il ruolo di maggiordomi domestici, incaricati della cura della casa e dell'assistenza agli esseri umani. Tuttavia, nel corso della vicenda, emerge un parallelismo tra la condizione esistenziale di Yuji, che progressivamente si isola dal mondo esterno e perde la motivazione al lavoro, e il comportamento del robot Takeo, che riflette lo stesso stato di disagio smettendo di svolgere con regolarità le proprie mansioni. In questo slittamento dalla funzionalità tecnica alla dimensione drammaturgica, i robot non appaiono come meri strumenti scenici o curiosità tecnologiche, ma diventano figure drammatiche capaci di rispecchiare la vulnerabilità e la crisi dell'umano.

In *Yesterday/Tomorrow* (2015) Annie Dorsen ha allestito una performance musicale che esplora l'incontro tra voce umana e calcolo algoritmico. Sul palco ci sono tre cantanti, ognuno con il proprio microfono e spartito digitale,

ma senza una partitura fissa: è l'algoritmo, in tempo reale, a generare la partitura musicale che devono eseguire. Lo spettacolo prende avvio con *Yesterday* dei Beatles e si conclude con *Tomorrow* dal musical *Annie*. Tra questi due estremi, i cantanti attraversano una trasformazione graduale, guidata dal software: le melodie e le armonie si modificano progressivamente, nota dopo nota, frase dopo frase, fino a condurre gli interpreti – e il pubblico – da un brano all'altro. Il processo non è meccanico: i cantanti devono adattarsi a ogni nuova istruzione, interpretare linee melodiche in continua mutazione, sforzarsi di mantenere il legame con il flusso sonoro pur senza sapere con precisione dove li condurrà. Il pubblico assiste così non solo al risultato musicale, ma anche al lavoro, alla fatica e alla concentrazione dei performer, immersi in un dialogo costante con l'algoritmo. Il senso della performance risiede proprio in questa dinamica: l'algoritmo diventa drammaturgo invisibile, compositore in tempo reale, capace di sfidare le convenzioni della narrazione musicale. *Yesterday/Tomorrow* è dunque un'esperienza estetica e cognitiva insieme: invita gli spettatori a riconoscere e decifrare la logica algoritmica, a seguire il viaggio dal noto verso l'ignoto, e a interrogarsi sul ruolo della tecnologia nella creazione artistica e nella relazione tra essere umano e macchina.

Questi tre esempi non sono certamente esaustivi della articolata relazione tra scena teatrale e algoritmi, intelligenza artificiale, robot ma ci aiutano a far emergere quello che appare un concetto chiave nella questione della recitazione e dei compiti dell'attore.¹⁸ Pur presentando allestimenti che differiscono non poco nella presentazione dei contenuti multimediali e dispositivi digitali, sono accomunati dalla comparsa di una agency artificiale che interviene nella performance in collaborazione con i performer. Infatti, la progressiva introduzione di dispositivi autonomi nello spettacolo dal vivo impone una riflessione specifica sul concetto di agency e sulle sue trasformazioni. Tradizionalmente, la scena teatrale è stata lo spazio di una agency umana, esercitata dal performer in virtù della sua capacità interpretativa, della gestione del corpo, della voce e della relazione con lo spettatore. Con l'ingresso di questi dispositivi, tuttavia, si afferma una nuova forma di agency, artificiale, che non si limita a riprodurre meccanicamente comandi o partiture, e che può introdurre comportamenti autonomi, imprevedibili e non del tutto riconducibili alla volontà del regista o del programmatore. Il nodo cruciale non riguarda soltanto la ripartizione delle responsabilità – chi sia realmente 'autore' dell'azione scenica quando questa passa attraverso un robot – ma soprattutto la ridefinizione del mestiere

¹⁸ Per una panoramica più ampia e per i riferimenti bibliografici su questi temi rimando a A. Pizzo, V. Lombardo, R. Damiano, *Algorithms and Interoperability between Drama and Artificial Intelligence*, in «TDR/The Drama Review», a. LXIII, n. 4, 2019, pp. 14-32; A. Pizzo, *Performing/Watching Artificial Intelligence on Stage*, in «Skenè. Journal of Theatre and Drama Studies», a. VII, n. 1, 2021, pp. 91-109; A. Pizzo, *Robot, personaggi e attori*, in «Acting Archives Review», a. XII, n. 23, 2022, pp. 1-29.

attoriale di fronte a una presenza che non è né mero oggetto scenografico né attore biologico, bensì un agente con una propria logica di funzionamento. L'attore e il performer sono così chiamati a confrontarsi con un nuovo tipo di partner scenico: un'entità che non interpreta ma esegue, non inventa ma reagisce, e la cui agency si colloca in un'area di confine tra il programmato e l'imprevedibile. Ne consegue che la pratica performativa deve rimodellarsi come spazio di coabitazione di più agency: quella umana, radicata nell'esperienza e nell'intenzionalità, e quella artificiale, determinata da algoritmi, sensori e sistemi di risposta autonoma.

La coesistenza di queste due forme di agency produce almeno due conseguenze rilevanti. In primo luogo, impone al performer di apprendere nuove modalità di interazione, fondate sulla capacità di ascolto e di adattamento nei confronti di un partner artificiale la cui reazione può sfuggire al controllo diretto. In secondo luogo, ridefinisce il patto spettatoriale: il pubblico è posto di fronte non soltanto all'illusione della presenza scenica, ma all'esperienza di un'alterità che manifesta comportamenti dotati di una propria coerenza interna, aprendo una riflessione critica sui confini dell'umano e sul significato stesso di recitazione. In questo senso, la comparsa dell'agency artificiale in scena non si esaurisce in un incremento scenotecnico, ma inaugura un nuovo campo semantico e drammaturgico, in cui il performer umano deve imparare a convivere con la presenza autonoma della macchina, negoziando continuamente i margini tra controllo e imprevedibilità, tra simulazione e azione reale.

Conclusioni

Questa breve indagine sulle tre aree tematiche - la dislocazione della presenza, la manipolazione delle tecnologie e l'emergere di un'agency sintetica - non deve indurre a interpretarle come fenomeni separati. Al contrario, è nella loro stretta interdipendenza che si disvela la portata trasformativa della performance digitale. Queste dimensioni convergono nel ridefinire lo statuto della recitazione contemporanea, delineando un nuovo ecosistema performativo che richiede di essere compreso attraverso categorie analitiche rinnovate. L'intreccio delle tre aree genera altrettante dinamiche operative che caratterizzano concretamente il lavoro del performer digitale.

La prima riguarda la negoziazione del controllo, che si articola su tre livelli distinti. Al livello tecnico, il performer deve acquisire competenze nella gestione dei dispositivi, dalla comprensione basilare dei sistemi intelligenti alla capacità di intervenire sugli algoritmi in tempo reale. Al livello drammaturgico, deve saper interpretare e incorporare le risposte del sistema - previste o impreviste - all'interno del flusso performativo, trasformando l'output tecnologico in materiale scenico significativo. Al livello meta-

performativo, infine, deve spesso rendere visibile al pubblico la propria relazione con la tecnologia, ad esempio sottolineando l'oscurità di alcuni processi oppure mostrandone il funzionamento.¹⁹ Il performer oscilla costantemente tra il ruolo di autore che manipola attivamente i dispositivi e quello di partner che reagisce ai contenuti digitali o all'imprevedibilità dei sistemi autonomi. Questa oscillazione non è una debolezza ma diventa la sostanza stessa della performance: la tensione tra libertà e prescrittività, tra decisione e risposta, tra controllo umano e autonomia artificiale costituisce il materiale drammaturgico specifico della scena digitale.

La seconda dinamica riguarda il corpo come interfaccia di mediazione. Il corpo del performer non solo è veicolo di rappresentazione ma diventa anche il luogo fisico e simbolico in cui il reale e il digitale si incontrano e producono significato. Questa trasformazione ha implicazioni concrete: prossemicamente, il performer deve elaborare nuove strategie di posizionamento rispetto a schermi, sensori, telecamere; cinesteticamente, deve modulare la qualità del movimento in rapporto alla sensibilità dei dispositivi di rilevamento; vocalmente, deve adattare l'emissione alle esigenze di amplificazione, sintesi o manipolazione del suono. Che interagisca con un suo doppio video, che comandi un ambiente sensibile o reagisca a un algoritmo, il corpo-interfaccia è il perno attraverso cui lo spettatore esperisce e decifra la complessità della scena ibrida. La presenza diventa un evento distribuito, una rete di relazioni percettive e tecnologiche che ridefinisce la nozione stessa di 'essere in scena': non più solo occupare uno spazio fisico, ma abitare simultaneamente molteplici dimensioni mediali.

La terza dinamica concerne la drammaturgia come processo co-creativo in tempo reale. A differenza della performance tradizionale, dove la struttura drammaturgica è in larga parte predeterminata, la performance digitale genera significato nell'interazione continua tra azione umana, risposta tecnologica e comportamenti algoritmici. Il performer non esegue semplicemente una partitura, ma co-crea la performance insieme ai sistemi con cui interagisce. Questo processo richiede competenze specifiche: capacità di improvvisazione strutturata, abilità nel riconoscere e valorizzare gli eventi emergenti, sensibilità nel dosare il rapporto tra controllo e casualità. La recitazione si configura, dunque, come l'arte di orchestrare relazioni all'interno di un sistema dinamico, dove il senso nasce dall'interazione tra multiple presenze e forme di agency.

Queste trasformazioni, per quanto significative, lasciano irrisolte alcune questioni fondamentali che meritano ulteriore riflessione e ricerca. In primo luogo, la formazione attoriale, ovvero come le accademie e le scuole di teatro

¹⁹ Cfr. L. Befera, *The Black Box Aesthetics: Performative Dynamics between Artificial Intelligence and Human Interactive Staging*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», a. XIX, n. 2, 2023, pp. 230-246.

sono attrezzate per preparare performer capaci di operare in questi contesti. Ciò apre la questione di quali competenze tecniche – dalla programmazione di base alla comprensione dei principi dell'interazione uomo-macchina – sarebbero necessarie e come bilanciarle con le tecniche tradizionali del corpo, della voce, dell'interpretazione. Evidentemente la questione non è meramente didattica ma riguarda la definizione stessa dell'identità professionale dell'attore contemporaneo.

In secondo luogo, la responsabilità autoriale: quando un algoritmo genera in tempo reale elementi drammaturgici imprevisti, chi è l'autore della performance? Se un robot o un algoritmo manifesta comportamenti autonomi non programmati che modificano il senso della scena, come si ridefinisce la catena delle responsabilità autoriali? Non si tratta di questioni puramente teoriche ma aprono questioni sui diritti d'autore e hanno ricadute concrete sui modelli produttivi e sulla contrattualistica del lavoro performativo.

Ma la questione della responsabilità conduce anche – in terzo luogo – la dimensione etica. Delegare l'agency scenica a sistemi artificiali, specialmente quando questi simulano comportamenti umani o emotivi, pone domande su chi sia responsabile dei contenuti della performance. Si badi bene che ciò non riguarda l'eventuale intollerabilità nel sentire comune dei contenuti creati, considerato che drammaturgia e performance hanno spesso utilizzato storie o immagini provocatorie e disturbanti. La questione riguarda la responsabilità di quelle provocazioni. Il caso di *Blue Bloodshot Flowers*, dove l'avatar Jeremiah manifestava reazioni emotive, o quello di *I, Worker*, dove i robot domestici rispecchiavano la vulnerabilità umana, sollevano interrogativi sulla natura della simulazione emotiva in quanto manipolazione. Vale a dire che si potrebbe aprire – ma non è questa la sede – la questione di quanto sia eticamente accettabile progettare sistemi artificiali che sfruttano i nostri meccanismi empatici per produrre risposte emotive, sapendo che queste risposte sono genuine ma sono provocate da un'entità che non ha intenzionalità né esperienza soggettiva.

Infine – ed è il punto più cogente in questa sede – emerge la questione della ridefinizione critica, vale a dire come deve attrezzarsi la critica teatrale per leggere e valutare performance dove il contributo tecnologico non è meramente scenografico ma costitutivo. Le categorie più tradizionali, come credibilità, presenza carismatica, mostrano la loro inadeguatezza e servono nuovi parametri valutativi che sappiano apprezzare, ad esempio, la qualità dell'interazione con i dispositivi, l'efficacia della negoziazione del controllo, la capacità di valorizzare l'imprevisto algoritmico. Queste trasformazioni richiedono un rinnovamento degli strumenti analitici. L'analisi della recitazione digitale non può limitarsi all'osservazione del performer isolato, ma deve integrare diverse prospettive e competenze. È necessario combinare:

- l'analisi drammaturgica tradizionale, attenta ai contenuti narrativi e alle strategie rappresentative;
- la comprensione dei sistemi tecnici impiegati, con la capacità di riconoscere le *affordances* e i vincoli dei diversi dispositivi;
- l'osservazione etnografica delle pratiche di sala prove, per documentare i processi creativi che precedono la performance e comprendere come si costruisce la collaborazione tra performer e sistemi;
- l'analisi delle strategie prossemiche e cinestetiche specifiche elaborate in relazione ai dispositivi.

Occorre inoltre sviluppare nuove categorie descrittive per qualificare le interazioni tra performer e sistemi autonomi, precisando e rendendo operativi termini come 'sincronizzazione', 'reattività', 'adattabilità' e incorporando ambiti diversi come gli studi sull'interazione uomo-macchina adattandoli al contesto performativo.²⁰

Allo stato attuale degli studi, l'ecologia della performance digitale apre più domande di quante ne risolva. Se l'attore non scompare ma si trasforma, resta da comprendere quali forme prenderà questa trasformazione nei prossimi decenni, quando l'intelligenza artificiale generativa, i sistemi immersivi e le tecnologie di realtà estesa diventeranno sempre più sofisticate e accessibili. La sfida per la ricerca teatrale è sviluppare gli strumenti per osservare e teorizzare questi fenomeni mentre sono in corso, senza cedere né all'entusiasmo acritico della tecnofilia né alla nostalgia per modelli performativi che, per quanto preziosi, appartengono a un'ecologia mediale ormai superata.

La recitazione nell'era digitale si configura come una pratica di negoziazione continua tra corporeità e virtualità, tra controllo e imprevedibilità, tra intenzione umana e autonomia artificiale. Il performer contemporaneo non è più misura unica del reale scenico, ma parte di un ecosistema sensibile che include dispositivi, media e intelligenze sintetiche. La sua maestria si misura nella capacità di abitare e orientare questa complessità, trasformando i vincoli tecnologici in risorse espressive e le risposte imprevedibili dei sistemi in materiale drammaturgico. In questo senso, la recitazione digitale non rappresenta la fine di una tradizione, ma l'apertura di un nuovo capitolo nella storia dell'arte performativa.

²⁰ Cfr. F. Patti, *Liveness in the Metaverse: The Dramaturgical Role of User-Experience Design in Online Digital Performance*, in «Mimesis Journal», a. XIII, n. 2, 2024, pp. 641-654.

Abstract

This article examines acting within the ecology of digital performance, arguing that contemporary performers work in an environment where bodily presence, media technologies, and artificial systems continuously interact. Rather than marking a total break with twentieth-century theatre, digital performance reactivates long-standing questions about representation, spatial arrangement, narration, and the performer's relation to the audience. The article identifies three main thematic areas. First, the dislocation of presence: with screens, projections, and live video, the actor's presence is no longer stable or central but distributed across physical and mediated dimensions. Second, the manipulation of technologies: performers increasingly do not merely appear alongside devices, but actively control sensors, interfaces, and digital systems, turning technology into both a scenic tool and a dramaturgical partner. Third, the emergence of synthetic agency: robots, algorithms, and artificial intelligence introduce autonomous or semi-autonomous forms of action that reshape the performer's role and challenge traditional ideas of authorship and liveness. From these dynamics, the article derives a broader redefinition of acting as a practice of negotiation between control and unpredictability, embodiment and virtuality, human intentionality and machinic response. The performer becomes an interface within a hybrid system, co-creating meaning in real time with technological agents. The essay concludes that theatre studies and criticism must develop new analytical categories to address these transformations, including attention to interactivity, adaptability, technical mediation, and the ethics of artificial presence. Digital acting, therefore, is not the end of theatrical tradition, but the opening of a new chapter in performance history.

Autore

Antonio Pizzo insegna discipline dello spettacolo al DAMS dell'Università di Torino. È autore di *Materiali e macchine nel teatro di Remondi e Caporossi* (1991), *Teatro e mondo digitale* (Marsilio, 2003), *Scarpetta e Sciosciammocca. Nascita di un buffo* (Bulzoni, 2009), *Neodrammatico digitale: scena multimediale e racconto interattivo* (Accademia, 2013), *Teatro gay in Italia. Testi e documenti* (Accademia, 2019) e *Monologhi teatrali LGBTQ+* (Audino, 2022). È inoltre autore di due monografie sull'*Interactive Storytelling* pubblicate da Audino (2021) e Routledge (2024, con Vincenzo Lombardo e Rossana Damiano).