

Statuti della presenza. Teatro, danza e tecnologie tra ibridazione e resistenza

Statuses of presence: theatre, dance, and technology between hybridization and resistance

MARIA BEATRICE RUSSO

ABSTRACT

Dalla seconda metà del Novecento a oggi, teatro e danza si sono intersecati con le tecnologie ridefinendo linguaggi, poetiche e statuto ontologico. Attraverso una selezione di casi studio rappresentativi, individuati in base alla strutturabilità dell'integrazione tecnologica e all'impatto drammaturgico del dispositivo, l'articolo ricostruisce questo percorso indagando le trasformazioni della liveness ed evidenziando le frizioni ontologiche e le resistenze del corpo fenomenico.

PAROLE CHIAVE: *liveness, intermedialità, resistenze performative*

From the second half of the twentieth century to the present day, theatre and dance have intersected with technology, redefining their languages, poetics, and ontological status. Through a selection of representative case studies, identified based on the structural integration of technology and the dramaturgical impact of the apparatus, this article reconstructs this trajectory by investigating the transformations of liveness, while highlighting the ontological frictions and resistances of the phenomenological body

KEYWORDS: *liveness, intermediality, performative resistance*

AUTRICE

Maria Beatrice Russo è cultrice della materia in Discipline dello spettacolo e in Sociologia delle arti elettroniche presso l'Università degli Studi di Salerno. Si occupa di teatro contemporaneo, processi di rimediazione culturale, nuove tecnologie della performance con un'attenzione rivolta agli studi di genere. Nel 2024 ha vinto il bando ASAC scrivere di cinema promosso dalla Biennale di Venezia lavorando a una ricerca tra cinema e teatro. Collabora con l'Associazione Culturale Tempi Moderni.
russomariabeatrice@gmail.com

My goals: To create an art that breaks down boundaries between the disciplines, an art which in turn becomes a metaphor for opening up thought, perception, experience.

(M. Monk, *Mission Statement*)¹

Quella formulata da Meredith Monk è una dichiarazione programmatica che si offre come manifesto non scritto di un intero secolo di sperimentazioni performative. Dall'incontro tra danza e tecnologia negli anni Cinquanta del Novecento alle scene aumentate dall'intelligenza artificiale oggi, le arti performative hanno attraversato un processo di ibridazione profonda che ne ha ridefinito linguaggi, poetiche e, soprattutto, statuti ontologici. La qualità anfibia di queste opere ha spesso indotto a interpretarle come episodi isolati figli di arditi sperimentatori ed eccentrici artisti influenzati da un'ossessione per il meraviglioso tecnologico. Riletti attraverso una prospettiva storiografica e mediologica, tali casi emergono tuttavia come manifestazioni di un processo strutturale, continuo e unitario.

Il presente contributo intende innanzitutto indagare quali criteri distinguano un'ibridazione strutturale, in cui il medium ridefinisce dall'interno i fondamenti dell'evento performativo, da un impiego meramente strumentale, illustrativo o decorativo delle tecnologie. La domanda di ricerca che orienta la ricognizione storico-critica si focalizza su una delle categorie cardine della scena: in che modo l'innesto mediale trasforma lo statuto della presenza? Attorno a questi due interrogativi si organizza la selezione dei casi studio analizzati, individuati sulla base di tre precisi criteri. Il primo è la rappresentatività storica: ciascun caso esemplifica un momento di svolta nella relazione tra arti sceniche e dispositivi mediali non riducibile alle esperienze precedenti. Il secondo risiede nella strutturalità dell'ibridazione, che ha condotto a privilegiare opere in cui la tecnologia non agisce come addendo scenografico, ma principio generativo. Il terzo è il bilanciamento tra teatro e danza, per restituire un fenomeno che ha investito simultaneamente entrambe le discipline attraverso traiettorie distinte ma convergenti. Accanto alle esperienze canoniche della storiografia internazionale, rilette attraverso le categorie della liveness e della fenomenologia del corpo, il saggio integra casi meno frequentati dalla letteratura critica italiana. Occorre, infine, sottolineare come tale processo non è privo di tensioni interne; per dar conto di questa dialettica, la trattazione include significativi casi di resistenza produttiva, in cui la tecnologia

¹ M. MONK, *Mission statement*, in (a cura di) Deborah Jowitt, *Meredith Monk*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1997, p. 17.

destabilizza la presenza corporea ponendo in scena l'irriducibile ambivalenza tra creatività umana e automatismi algoritmici.

Dalle avanguardie alla scena intermediale

Già dagli anni Cinquanta gli artisti formati nell'alveo delle avanguardie portano in scena lavori intermediali che sfidano le resistenze nei confronti dell'interazione tra arte e tecnologia. È al Black Mountain College che si cominciano a scardinare i confini interdisciplinari e a ridefinire la presenza del performer, moltiplicata e dispersa nello spazio. Nell'estate del 1952 John Cage mette in scena *Theater Piece n.1 (o Untitled event)* passato alla storia quale primo happening mai realizzato storicizzato da Erika Fischer-Lichte² quale momento innescante della spinta performativa. Come osserva Alfonso Amendola: «Si ritrovano una nutrita serie di idee, di elementi, di procedure e di proposte, di indagini sul linguaggio e allo stesso tempo interferenze, citazioni, giochi e frammentazioni che caratterizzano gran parte delle esperienze sceniche e medialità che seguono nel tempo».³ Gli artisti non seguono alcuna partitura, a ognuno è assegnato uno spazio e una tempistica che si limita a indicare in quanto tempo realizzare le loro azioni sceniche. Musica, teatro, danza e proiezioni si contaminano vicendevolmente inaugurando un'innovativa logica per la quale la tecnologia co-produce l'azione e la presenza del performer cessa di essere il centro gravitazionale dell'evento per diventare uno dei suoi nodi. Anche la presenza del pubblico, disposto tra e intorno ai performer senza una collocazione frontale convenzionale, ma fisicamente incluso nello spazio dell'azione, cessa di essere quella di un osservatore esterno.

Da questa intuizione Cunningham porta nella pratica coreutica la stessa logica di indipendenza: i nastri magnetici, sintetizzatori, suoni elettronici, non accompagnano il movimento costringendo il corpo del danzatore a esistere in un campo sonoro che non controlla e che non lo sostiene. Pochi anni più tardi, Cage e Cunningham realizzano *Variations V* (1965), avvalendosi delle sperimentazioni visive di Stan VanDerBeek e Nam June Paik. Una dozzina di pali, piazzati sul palco come antenne innescano modulazioni sonore al semplice passaggio dei danzatori. Ignorando la disposizione esatta dei sensori fino alla vigilia del debutto, i performer sono costretti ad adattare la coreografia a continui scarti d'imprevedibilità. Le immagini filmiche e televisive proiettate su grandi schermi integrano l'ambiente

² E. FISCHER-LICHTE, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci editore, Roma 2014, p.35.

³ A. AMENDOLA, *Frammenti d'immagine. Scene, schermi e video per una sociologia della sperimentazione*, Liguori Editore, Napoli 2006, p. 61.

scenico, consolidando un modello in cui la presenza fisica è costitutivamente intrecciata all'azione del dispositivo tecnologico.

Nel 1966 viene fondata a New York da Robert Rauschenberg, Robert Whitman e gli ingegneri Billy Klüver e Fred Waldhauer l'organizzazione senza scopo di lucro E.A.T. (*Experiments in Art and Technology*), con la precisa volontà di ampliare il ruolo sociale degli artisti e di contrastare i sentimenti di alienazione provocati dal rapido sviluppo della tecnologia. E.A.T. intende fornire agli artisti strumenti espressivi adeguati a estendere la portata delle loro creazioni attraverso le nuove tecnologie introducendo un approccio multidisciplinare. In questa integrazione creativa tra musica, danza, teatro e tecnologia si concretizza la sfida agli «apocalittici», per usare la categoria di Eco, la tecnologia non aliena l'arte, la arricchisce.

La prima e più radicale dimostrazione di questa intuizione è *9 Evenings: Theatre and Engineering*⁴ (1966), evento in cui dieci artisti - tra cui John Cage, Lucinda Childs e Steve Paxton - collaborano con gli ingegneri dei Bell Laboratories per creare performance che utilizzano sistemi tecnologici appositamente progettati: telecamere a infrarossi, trasmissioni wireless, sistemi di amplificazione ambientale, proiezioni video in tempo reale. Teatro e danza si incontrano qui con la tecnologia, necessità strutturale e condizione di esistenza delle opere stesse. *9 Evenings* porta alle sue conseguenze più esplicite la logica inaugurata al Black Mountain College, secondo cui la tecnologia co-produce la performance anticipando le collaborazioni tra artisti e scienziati che percorreranno tutta la scena successiva.

Ritornando sul ruolo del corpo del performer, quale elemento costantemente negoziato rispetto ai dispositivi che lo circondano, ci si rifà alla ricerca di Alwin Nikolais in cui il corpo del danzatore viene trasformato in elemento plastico di un teatro multimediale totale dove nessun linguaggio prevale sugli altri. È questa capacità di fondere tutti gli elementi della scena senza gerarchia che lo porta a essere definito il Padre del Multimedia. All'inizio degli anni Settanta Nikolais realizza, in collaborazione con Nicholas Schöffer, *KYLDEX1 (Spettacolo Cibernetico Luminodinamico, 1973)* in cui la tecnologia è il sistema nervoso dello spettacolo. I danzatori interagiscono con le sculture cibernetiche mobili controllate dal C.C.C. (*Cybernetic Command Center*), mentre effetti luminosi e proiezioni trasformano continuamente lo spazio. La novità radicale di *KYLDEX1* è il circuito di feedback tra performance e pubblico: il battito cardiaco di una dozzina di spettatori selezionati è misurato e utilizzato come input per il sistema centrale, mentre ogni persona in sala riceve cartoncini con cui votare per ripetere una sequenza, rallentare o accelerare lo spettacolo, interromperlo e fare domande. La presenza del pubblico non è più

⁴ Cfr. S. FORTI, Eine Betrachtung von *9 Evenings: Theatre & Engineering* A View of *9 Evenings: Theatre & Engineering*, in «E.A.T. - Experiments in Art and Technology», ed. Sabine Breitwieser, Salzburg, Museum der Moderne, and Cologne, Walther König 2015, pp 134-147.

ricettiva, ma generativa diventando parametro della performance al pari dei danzatori, delle sculture e delle proiezioni. Con *KYLDEX1* la presenza, del performer e dello spettatore, cessa di essere un dato e diventa una variabile dipendente da un sistema tecnologico che la produce e la modifica in tempo reale. È la prima dimostrazione che l'ibridazione tecnologica non impoverisce la performance, ma ne moltiplica le possibilità relazionali, inaugurando forme che la scena tradizionale non avrebbe potuto concepire.

Corpi mediati: la scena nell'era del video

Il medium che ridefinisce più in profondità la scena performativa degli anni Settanta e Ottanta è il video. Non come strumento di documentazione, ma linguaggio autonomo capace di trasformare lo spazio, il tempo e la presenza del performer. Il video introduce nella scena la simultaneità tra live e registrato, tra corpo presente e corpo riprodotto, aprendo una frattura ontologica che teatro e danza per la prima volta affrontano con questa sistematicità. Come sostiene Elisa Guzzo Vaccarino: «semplicemente ogni medium offre strade diverse a ogni messaggio. E il messaggio cambia a seconda del medium».⁵

Cunningham esplora e colonizza questo «tempo-spazio “altro” della danza»⁶ riversandovi, in un minuzioso equilibrio tra rigorosa tecnica corporea e dinamica fantasia, la sua ricerca in maniera organica e programmatica. È epocale in tal senso *Merce by Merce by Paik* del 1978, il «caposaldo del nuovo connubio tra danza e video».⁷ Non si tratta di una danza filmata, ma di un'opera concepita specificamente per il medium video e la sua bidimensionalità, in cui la componente coreutica è plasmata dagli effetti di *imaging* e *chromakey* fino a diventare inseparabile dal dispositivo tecnologico che la produce. L'opera si interroga sul suo statuto ontologico, chiedendosi cos'è la danza quando è filtrata dal video, da ciò che apparentemente la snatura. Paik la pone con il suo consueto spirito irriverente, alternando sequenze di danza classica, movimenti quotidiani, immagini di strada, accompagnandole con scritte che interrogano lo spettatore - «IS THIS DANCE? YES, MAYBE WHY NOT?, INSCRUTABLE DANCE?». Con *Merce by Merce by Paik* la presenza del danzatore non è più un dato fenomenologico, un corpo nello spazio in un tempo determinato, ma un effetto di montaggio, una costruzione elettronica che

⁵ E. GUZZO VACCARINO, *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa & Nolan, Genova 1996, p.7.

⁶ E. GUZZO VACCARINO, *La danza d'arte, Balanchine, Cunningham, Forsythe*, Dino Audino, Roma 2015, p.75.

⁷ *Ibid.*

il medium video produce e trasforma. È la dimostrazione di quanto Auslander⁸ teorizza: la presenza live è già attraversata dalla mediatizzazione, non le si oppone. Lo spettatore non guarda una danza dal vivo né una danza semplicemente registrata, bensì una terza condizione che non si lascia ricondurre a nessuno dei due poli, ma è più vicina alla dimensione dei «gradienti di liveness».⁹

Sul versante teatrale la stessa pressione strutturale, il medium tecnologico come agente di trasformazione della presenza, produce in Italia l'esperienza di Studio Azzurro. Fondato a Milano nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi, il gruppo incarna l'ideale di «artista plurale»¹⁰ capace di dare vita a linguaggi fino a quel momento inediti. Tra i primi in Europa a elevare il video a vero e proprio interlocutore drammaturgico, Studio Azzurro esplora nei videoambienti degli anni Ottanta nuove forme di relazione con il pubblico, inteso come un insieme di «messaggi lanciati a dialogare con lo spazio e con la presenza attiva del fruitore, il quale può selezionarli in maniera del tutto personale».¹¹ In *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)* (1984) lo spettatore diventa «spett-attore» capace di navigare tra realtà e immaginazione. La sua presenza fisica diviene componente integrativa dell'opera, all'interno di un'interattività che «apre ad una collaborazione trasparente e stretta tra artista-programma-utente».¹² È l'incontro con Giorgio Barberio Corsetti a proiettare Studio Azzurro nel territorio del teatro, intrecciando il «tessuto scenico/teatrale» di Corsetti con quello «elettronico/televisivo»¹³ del gruppo milanese. Ne *La camera astratta* (1987), «l'esito più esemplare di quella stagione di entusiasmi e scoperte»¹⁴ venti monitor e quattordici telecamere alternano riprese in tempo reale dal retropalco, azioni live sul palco e materiali preregistrati. La presenza dell'attore si sdoppia, è sul palco e sullo schermo simultaneamente. I monitor non svolgono una funzione decorativa, ma assurgono a veri e propri personaggi drammaturgici, dando vita a una «teatralità nuova e spuria»,¹⁵ a una drammaturgia intermediale che si scompone tra visibile e invisibile.

⁸ P. AUSLANDER, *Liveness: Performance in a mediatized culture* (3^a ed.). Routledge, Londra 2022.

⁹ L. GEMINI, S. BRILLI, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Roma 2023.

¹⁰ P. ROSA, C. FABIO, *Studio Azzurro. Immagini vive*, Electa, Milano 2005, p.12.

¹¹ A. SAPIENZA, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni Ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, Napoli 1992, p.25.

¹² A. M. MONTEVERDI, *Nuovi media, nuovo teatro, Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, FrancoAngeli, Milano 2011, p.54.

¹³ A. SAPIENZA, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni Ottanta. Tre esempi cit.*, p.26.

¹⁴ O. PONTE DI PINO, introduzione ad A. M. MONTEVERDI, *Nuovi media, nuovo teatro, Teorie e pratiche tra teatro e digitalità cit.*, p.29.

¹⁵ A. PIZZO, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*, Marsilio, Venezia 2003, p. 25.

Il corpo del performer, «medium artistico»¹⁶ capace di convivere e mescolarsi con gli altri media, può essere destrutturato, frammentato e ricucito attraverso gli schermi senza scomparire.

Se Studio Azzurro usa il video per moltiplicare e arricchire la presenza dell'attore, Wooster Group, collettivo teatrale fondato a New York da Elizabeth LeCompte nel 1975, lo utilizza per decostruirla sistematicamente. Lo schermo non è più un interlocutore bensì un perturbatore, un elemento che mette continuamente in crisi la naturalezza della presenza live esponendone la costruzione artificiale. Nel controverso *L.S.D. (...Just the High Points...)*¹⁷ (1984) frammenti di *The Crucible* di Arthur Miller si mescolano a riprese di sessioni di lettura, immagini televisive e registrazioni audio, mentre la presenza dell'attore, nella figura di Michael Kirby, è continuamente messa a confronto con la sua riproduzione elettronica. Wooster Group non oppone la presenza live alla mediatizzazione, ma dimostra che la presenza live è già costruita attraverso e contro i media che la circondano trasformando quella che potrebbe sembrare una limitazione in principio generativo di un linguaggio teatrale nuovo. Anche lo spettatore del Wooster Group è coinvolto in questa destabilizzazione dalla messa in discussione dell'esperienza di assistere a un evento dal vivo a causa della compresenza di materiali preregistrati che rivendicano la stessa autorità percettiva dell'azione in scena.

Corpi digitali

Negli anni Novanta il computer non è più uno schermo su cui proiettare o registrare, ma uno strumento che analizza, scompone e rigenera il movimento, rendendo il corpo del performer dato elaborabile e la coreografia sistema di conoscenza. Le corrispondenze che si intrecciano non sono più soltanto «semantiche», si aprono invece «sotto la forma di una vera e propria connessione semiotica: grazie al digitale come inter-codice».¹⁸ La presenza del performer è radicalmente ripensata, progettata, archiviata, moltiplicata, attraverso strumenti che la scena tradizionale non avrebbe potuto concepire.

Cunningham, colonizzatore dei linguaggi della scena e delle innovazioni tecnologiche, non si lascia sfuggire l'occasione di rendere suoi i linguaggi e le strutture dell'informatica. A partire dal 1991 lavora con il software *LifeForms* che

¹⁶ G. DORFLES, *Introduzione*, in M. GUATTERINI (a cura di) *La parola alla danza. Cullberg, Linke, Forsythe, Wilson. Incontri*, Ubulibri, Milano 1991, pp.9-12.

¹⁷ A. ARONSON, *The Wooster Group's L.S.D. (...Just the High Points...)*, «The Drama Review», volume 29, 2, Massachusetts Institut of Technology, Cambridge 1985.

¹⁸ E. QUINZ, *Coreografia digitale*, in A. Balzola – A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, p. 271.

permette di rappresentare il corpo stilizzato come insieme di bastoncini ed ellissi rendendo visualizzabili e modificabili flessibilità, lunghezza e altezza di un salto prima ancora di provarli in sala. La coreografia non nasce più dal corpo in movimento, ma da un modello digitale del corpo invertendo radicalmente il processo creativo tradizionale. Un primo approccio, seppur parziale, a questo nuovo medium è *Trackers* (1991), il cui titolo rimanda alla funzione di tracking del computer e al track, opzione del programma che permette di ottenere un'immagine ravvicinata. È però con *BIPED* (1999) che Cunningham esplora le possibilità della Motion Capture attraverso il software *DanceForms* in collaborazione con gli artisti digitali Paul Kaiser e Shelley Eshkar trasponendo in animazioni digitali e proiettando su uno schermo traslucido settanta frasi coreografiche. I danzatori sembrano collaborare con i loro doppi immateriali portando a coesistere, in uno spazio che è simultaneamente fisico e virtuale, presenza corporea e digitale generando dialogo anziché opposizione.

Negli stessi anni William Forsythe percorre una traiettoria parallela intendendo il digitale come dispositivo analitico ed epistemologico capace di rendere visibile la struttura cognitiva del movimento. Dall'incontro con Paul Kaiser, che suggerisce di usare l'animazione al computer per rendere visibili le dimostrazioni di Forsythe, nasce *Improvisation Technologies: A Tool for the Analytical Dance Eye* (1999), CD-ROM che analizza le più piccole unità del linguaggio coreutico di Forsythe, ripartendo dal grado zero della danza. Concepito come dispositivo pedagogico permette di visualizzare la geometria invisibile che organizza il corpo nello spazio e di abitare internamente il processo di costruzione coreografica. Questa tensione verso la trasmissibilità del sapere corporizzato trova la sua formulazione più complessa in *Synchronous Objects for One Flat Thing, reproduced* (2009), partitura digitale interattiva online che illustra i sistemi a incastro della performance rendendo accessibile la struttura della danza anche ai non professionisti. Tuttavia, è con Motion Bank che si esplicita l'obiettivo dell'impollinazione incrociata tra domini del sapere rendendo la coreografia pratica organizzativa che impiega strategie creative applicabili ben oltre la danza. Attraverso la creazione di partiture digitali in collaborazione con coreografi ospiti, il progetto si configura, come rileva Letizia Gioia Monda, quale «spazio vitale, [...] ambiente concepito come corpo generato dal sé mobile¹⁹». La presenza del danzatore non scompare nell'archivio digitale, ma vi sopravvive come struttura viva, consultabile e ricombinabile. La danza cessa di essere un evento effimero e irriproducibile per farsi sistema plastico di conoscenza, che il digitale può analizzare, trasmettere e rigenerare senza intaccarne la vitalità costitutiva.

¹⁹ L. G. MONDA, *Choreographic bodies. L'esperienza multidisciplinare della Motion Bank nel progetto multidisciplinare di Forsythe*, Dino Audino Editore, Roma 2016, p. 20.

Nel teatro, invece, si produce una rivoluzione drammaturgica che ridefinisce direttamente lo statuto della presenza. È quanto accade nel *live cinema* teorizzato da Katie Mitchell: uno spazio di produzione audiovisiva integrato nella scena in cui il film viene girato, montato e proiettato in tempo reale. In questa architettura scenica, il corpo fenomenico del performer²⁰ permane sulla scena in carne ed ossa mentre, nello stesso istante, la sua traccia ottica viene proiettata sullo schermo in primo piano, generando due stati della medesima presenza che coesistono in una continua tensione semantica. Mitchell dà vita a un'esperienza percettiva scissa che oscilla costantemente tra la presenza diretta dell'azione fisica e la presenza mediatizzata del piano sequenza proiettato.

Reinterpretato in contesti geograficamente e culturalmente distanti, il dispositivo solleva cruciali interrogativi ontologici. È il caso del Colectivo Zoológico che, in tempi più recenti, mette in scena il dispositivo del live cinema theatre in *Casa de muñecas* (2019), adattamento di *Casa di bambola* di Ibsen. Come ha rilevato Jorge Letelier Flores²¹ l'operazione non conduce a una sintesi pacifica in cui la presenza viene rifondata in un terzo linguaggio, bensì a una «relazione di sincronia» in cui teatro e cinema mantengono intatte le proprie specificità ontologiche. A differenza della sintesi post-drammatica di Mitchell, dove la scena viene integralmente assimilata alla grammatica del montaggio cinematografico, il collettivo mantiene intatta la centralità del testo ibseniano e la recitazione di stampo realistico, creando una continua frizione con l'artificio tecnologico. Piuttosto che una fusione fluida, l'ibridazione si configura qui come un sistema di resistenze reciproche, in cui la presenza scenica e la sua traccia cinematografica coesistono come entità distinte, esponendo lo spettatore a mutevoli gradienti di liveness.

Corpi connessi

Parallelamente l'interattività ridefinisce la relazione tra performer, spettatore e spazio trasformando la scena in «ambiente intelligente, sensibile».²² Come afferma Emanuele Quinz «l'ambiente interfaccia corrisponde alla scena come puro sistema di interfacce»²³ - le interfacce rispondono al corpo in tempo reale, trasformano il movimento in suono, l'azione in immagine, la presenza fisica in presenza distribuita

²⁰ Cfr. E. FISCHER-LICHTE, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, cit.

²¹ Cfr. J. L. FLORES, *Casa de muñecas: el live cinema theater como práctica intermedial en el teatro chileno*, «Investigación teatral, revista de artes escénicas y performatividad», Vol. 16, Núm. 28 ottobre 2025-marzo 2026, p.45-62.

²² E. QUINZ, *Coreografia digitale*, in Andrea Balzola – Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali* cit., p. 270.

²³ *Ibid.*

nella rete. Se nella danza l'interfaccia digitale diventa estensione del corpo e dello spazio coreografico; nel teatro diventa dispositivo che ridefinisce il confine tra performer e spettatore, tra spazio scenico e spazio urbano.

In Italia, la traiettoria di ricerca più sistematica e longeva del rapporto tra corpo e dispositivi tecnologici nella danza è rappresentata dall'opera di Ariella Vidach e Claudio Prati con la compagnia AiEP (Avventure in Elicottero Prodotti), fondata a Milano nel 1986. Attraverso quarant'anni di sperimentazione orientata all'impiego drammaturgico di interattività, realtà aumentata, robotica e ambienti virtuali, la loro produzione costituisce una riflessione esemplare sulle mutevoli forme della liveness nella scena contemporanea. A partire dall'«avventura con l'informatica»,²⁴ cominciata con *EXP* (1997), prima opera interattiva realizzata mediante il software Mandala System, in cui lo schermo cessa di agire come fondale scenografico per farsi interfaccia reattiva e interlocutore performativo e il movimento captato dalle telecamere modifica l'ambiente virtuale che, a sua volta, ridefinisce i vettori del gesto coreutico, che si ridefiniscono gli statuti della presenza. Se negli anni Novanta l'interattività si fonda sulla digitalizzazione del corpo in tempo reale, con la svolta robotica di *Habit* (2017) la rinegoziazione della liveness si sposta sul piano della co-presenza materiale tra corpo organico e agente meccanico. Il dialogo tra il trio di danzatori e il braccio robotico dotato di autonomia e di un occhio-telecamera proiettante non si risolve in una protesi decorativa, bensì in una vera e propria ripartizione dell'agency scenica. La macchina si configura come «vera star di questo strano dialogo»²⁵ dotata di una singolare carica empatica, con cui il confine tra organico e meccanico viene problematizzato. La sperimentazione di AiEP raggiunge una nuova soglia di riconfigurazione ontologica con *DANCEtheDISTANCE* (2020), in cui la realtà virtuale e la telepresenza esplorano i limiti della percezione corporea in contesti d'emergenza. Permettendo a performer e spettatori dislocati in spazi fisici differenti di condividere un unico ambiente simulato attraverso visori VR, la coreografia esiste unicamente nella trama di relazioni tra presenza fisica e corpo digitale. Come evidenziato dalla stessa Vidach,²⁶ il passaggio decisivo risiede nel superamento del corpo come semplice immagine da elaborare: la liveness non viene annullata dall'ipermediazione, ma viene rifondata, ampliando i gradienti percettivi,

²⁴ A. VIDACH, «Mosche Bianche», intervista a cura di S. GARZARELLA in (a cura di) E. Cervellati, S. Garzarella, *Danza, schermo e visori. Contaminazioni coreografiche nella scena italiana*, Dino Audino Editore, 2024 Roma, p.126.

²⁵ L. DELUCCHI, *Claudio Prati e Ariella Vidach*, «Zero», 23 gennaio 2017, <https://zero.eu/it/personae/aiep-ovvero-linterattivita-e-nuove-tecnologie-applicate-alla-coreografia-intervista-a-claudio-prati-e-ariella-vidach-2/>, (ulr consultato il 06/06/26).

²⁶ «Trent'anni fa utilizzavamo dei software interattivi che permettevano di digitalizzare il corpo e farlo interagire con le immagini. [...] Le tecnologie odierne permettono invece di agire sul contesto modificandolo» C. PIRRI, *Danzare la distanza. Intervista ad Ariella Vidach e Claudio Prati*, *Artribune*, 01/11/2020.

all'interno di un'architettura immersiva dove l'avatar remoto conserva la sensibilità corporea del performer.

L'avvento di Internet apre alle arti performative una dimensione inedita in cui la tecnologia diventa uno spazio alternativo dove la performance può esistere, distribuirsi e moltiplicarsi. Il fenomeno della web dance si sviluppa a partire dalla metà degli anni Novanta come pratica che sfrutta le specificità del medium digitale per creare opere coreografiche realizzabili solo in quel formato. La compagnia francese Mulleras lancia nel 1998 il progetto *mini@tures*, una serie di micro-film coreografici che fondono danza, musica elettronica, video arte e web design in «una danza nomade, nella conquista di nuovi territori da rivendicare»²⁷ intendendo il web come territorio da abitare coreograficamente, con le sue possibilità di frammentazione, loop e interazione. Il progetto si articola in tre fasi che compiono un movimento circolare dal reale al virtuale e ritorno, una rimediazione costante del materiale coreografico che anticipa le logiche della performance digitale contemporanea. Anche il comparto teatrale compie il passo verso il web con il Web-Theatre rimettendo in discussione il tema della presenza tramite lo strumento della videoconferenza. Si introduce quella che Antonio Pizzo e Annamaria Monteverdi definiscono una configurazione dello spettacolo «qui, ora e altrove». ²⁸

Nell'ambito delle pratiche teatrali il collettivo belga CREW, fondato da Eric Joris, porta la negoziazione percettiva alle sue conseguenze più radicali in *W (Double U)* (2008). Equipaggiati con un dispositivo composto da una telecamera omnidirezionale (ideata dal collettivo stesso), montata sulla testa e da un visore tridimensionale, due partecipanti sperimentano lo scambio in tempo reale dei rispettivi regimi visivi portando ciascuno a percepire il mondo esterno, e il proprio corpo, esclusivamente attraverso il punto di vista dell'altro. Come evidenzia Sigrid Merx²⁹ *W* opera quale un vero e proprio «*experience-experiment*». ³⁰ Infatti, la tecnologia non si limita ad amplificare le capacità sensoriali del soggetto, ma ne destabilizza l'orizzonte percettivo incarnato, innescando una dialettica tra prospettiva incarnata e disincarnata che fa vacillare la dicotomia classica tra spazio percepito e spazio reale. La nozione di presenza non è più distribuita, moltiplicata

²⁷ «A nomadic dance, in the conquest of new territories to be claimed. A free concept, for a free audience...», http://www.mulleras.com/miniatures/e_accueilmin.html, (ulr consultato il 06/06/26).

²⁸ A. PIZZO - A. M. MONTEVERDI, *Una introduzione al panorama storico: fotografia attuale, prospettive ed evoluzioni* in (a cura di) S. Arcagni, L. Argano, *Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, Luiss University Press, Roma 2024, p.26.

²⁹ S. MERX, *Doing Phenomenology. The Empathetic Implications of CREW's Head-Swap Technology in 'W' (Double U)*. in (a cura di) M. Bleeker, J. F. Sherman, E. Nedelkopoulou, *Performance and Phenomenology: Traditions and Transformations*, Routledge, New York 2015. pp. 204-221.

³⁰ M. BLEEKER, J. F. SHERMAN, E. NEDELKOPOULOU, (a cura di), *Performance and Phenomenology: Traditions and Transformations*, Routledge, New York 2015, p.14.

o semplicemente simulata, bensì scambiata e rilocata. Il corpo fenomenico di ciascun partecipante abita e attraversa l'universo percettivo dell'altro, dando vita a una condizione di compresenza reciproca che sfugge alle usuali categorie teoriche dello spettatore e della liveness. Sollecitando una continua ridiscussione dell'empatia, intesa qui come incorporamento tecno-mediato dell'alterità, i partecipanti diventano contemporaneamente agenti, osservatori e corpi percipienti. Il dispositivo può, così, trasformarsi in uno strumento di indagine fenomenologica in grado di interrogare i limiti e le frizioni della presenza corporea.

Corpi algoritmici

Ogni generazione tecnologica esaminata si è presentata ai propri contemporanei con la pretesa di una radicale novità: il video, il digitale, l'interattività hanno tutti introdotto, a loro modo, una discontinuità che sembrava, nel proprio momento storico, incomparabile rispetto ai modelli precedenti. Prima di ascrivere all'intelligenza artificiale il medesimo statuto di svolta epistemologica, occorre verificare se la sua novità sia di natura ontologicamente diversa, o se si tratti piuttosto di un'ulteriore intensificazione di una logica già presente. La capacità di un dispositivo di rispondere al performer secondo modalità non interamente prevedibili era del resto già stata esplorata nel 1973 con *KYLDEX 1*. Tuttavia, i media finora analizzati rispondevano al corpo o ne registravano l'azione all'interno di un perimetro di possibilità prestabilito dalla programmazione umana. L'intelligenza artificiale generativa introduce, invece, un agente non-umano capace di produrre contenuti testuali, visivi o coreografici sulla base dell'analisi di pattern complessi, configurandosi come un vero e proprio interlocutore co-autoriale. Permane però una questione critica aperta: se tale scarto sia già pienamente operante nei processi scenici contemporanei o se costituisca, in larga misura, una promessa retorica che accompagna il discorso sulla tecnologia più che un fattore verificabile sulla scena. Dinanzi a questa pressione strutturale, teatro e danza articolano un interrogativo che attraversa l'intero panorama contemporaneo: cosa resta della specificità e dell'irriducibilità dell'umano nell'evento performativo? La risposta che emerge dalle esperienze più significative non coincide con la scomparsa o l'alienazione del performer, bensì con la sua rilocalizzazione quale partner di un dialogo algoritmico, in cui la presenza del corpo fenomenico viene problematizzata e, al contempo, espansa ben oltre i confini biologici.

Nel panorama della danza contemporanea, l'opera di Wayne McGregor rappresenta l'esplorazione più sistematica e teoricamente consapevole delle potenzialità applicative dell'intelligenza artificiale ai processi coreografici. Lontana da un utilizzo decorativo o episodico, la ricerca dello Studio Wayne McGregor interpreta la tecnologia come un principio generativo e co-autoriale, capace di

ridefinire lo statuto ontologico del corpo e le architetture della presenza scenica. È con il *Living Archive* (2019), strumento drammaturgico basato su algoritmi di machine learning addestrati su centinaia di ore di materiale video tratto dal repertorio del coreografo, che si compie una svolta in tal senso. Il sistema non si limita a catalogare il passato, ma lo utilizza in tempo reale, rispondendo alle sollecitazioni fisiche del performer con suggerimenti originali. Se nel progetto Motion Bank di Forsythe la digitalizzazione dell'archivio mirava ad analizzare e preservare la memoria corporea attraverso la notazione digitale, con McGregor l'archivio si trasforma in una struttura viva e interrogante. Si innesca così una dialettica intergenerazionale in cui il corpo presente del danzatore incarna e rigenera la memoria dei suoi predecessori e la liveness del performer non viene assorbita dalla macchina, ma si riarticola nell'interazione con un'agenzia algoritmica autonoma. Con *Deepstaria* (2024), McGregor radicalizza ulteriormente tale traiettoria, estendendo la riflessione tecnologica alla dimensione sensoriale, meditativa ed esperienziale della performance. La presenza del danzatore è qui affidata al dialogo simultaneo con un sistema intelligente capace di generare e ricomporre l'ambiente sonoro nell'istante stesso in cui il corpo agisce nello spazio. Nelle esperienze di McGregor, il corpo del performer si configura dunque come un nodo dinamico all'interno di una rete creativa complessa, che include agenzie intelligenza-artificiale, archivi digitali ed ecosistemi algoritmici.

Non tutti i casi contemporanei restituiscono però la stessa lettura armonica del rapporto tra danza e intelligenza artificiale. Con *Human in the Loop* (2023) la coreografa svizzera Nicole Seiler introduce un fattore di aperta discontinuità, mettendo in scena una relazione di potere asimmetrica, una dichiarata subordinazione del corpo. In scena due danzatori ricevono, tramite cuffie bluetooth, istruzioni coreografiche generate da un'intelligenza artificiale eseguendole senza alcuna preparazione preliminare. L'opera si configura come un'indagine sulle gerarchie d'autorità istituite da un coreografo digitale e sulle possibilità di resistenza del corpo all'interno di una struttura oppressiva, subdola e spesso assurda. La ricezione critica dello spettacolo e la presentazione della stessa produzione³¹ oscilla tuttavia tra l'inquietudine distopica e la dimensione ludica e ironica. *Human in the Loop* non smentisce la tesi secondo cui l'ibridazione tecnologica ridefinisca e complichì la presenza scenica anziché depauperarla; al contrario, ne mostra le stridenti contraddizioni interne. La rinegoziazione della liveness e del corpo fenomenico passa attraverso l'esperienza della dislocazione,

³¹ Cfr. <https://www.labiennale.org/it/danza/2024/spettacoli-danza/nicole-seiler-human-loop>, https://www.nicoleseiler.com/media/dossier_de_presse_humanintheloop_cienicoleseiler_3.pdf, (url consultati il 26/07/26)

dell'imprevedibilità e di un controllo ceduto piuttosto che contrattato, senza mai risolversi univocamente né nella pura denuncia distopica né nel semplice gioco formale.

Se i processi di Wayne McGregor perseguono una negoziazione generativa con l'intelligenza artificiale, i lavori di Subject Object, compagnia fondata da Nathan Ellis e Charlotte Fraser, propongono una declinazione della tecnologia come dispositivo critico di resistenza e svelamento delle logiche di controllo e alienazione contemporanee rappresentando, attraverso la parodia, una peculiare indagine sulla delega dell'agency drammaturgica a sistemi IA. In *WORK.TXT* (2021) l'infrastruttura tecnologica azzerà il ruolo dell'attore professionista arruolando la platea come performer, come evidenziato da Mesut Günenç³² tale infrastruttura agisce in qualità di un dispositivo esperienziale e coercitivo che riflette la condizione di alienazione dell'individuo contemporaneo immerso in contesti iper-mediatizzati e regolati dal tardo-capitalismo. La liveness dello spettatore subisce un cortocircuito ontologico poiché la compresenza fisica e dal vivo della platea non dà luogo a una partecipazione emancipatoria o spontanea, ma viene rigorosamente eterodiretta e prescritta da un'autorità computazionale. L'esperienza della liveness smette di coincidere con la libertà d'azione, la presenza *embodied* dello spettatore esiste solo in quanto forza lavoro che esegue il codice visivo proiettato in scena. Con *Instructions* (2024), la tensione si sposta sul corpo fenomenico dell'esecutore: un attore ogni sera diverso, senza alcuna preparazione pregressa pronto a ricevere istruzioni generate in tempo reale dall'IA. L'algoritmo assume i tratti di un drammaturgo e regista apparentemente invisibile che dirige l'azione a distanza. Le sperimentazioni di Subject Object si pongono così come un emblematico caso di resistenza ontologica in cui il teatro non abdica al digitale né ne celebra la fusione armonica; al contrario, trasforma l'atto stesso dell'obbedienza corporea alle istruzioni algoritmiche in spazio critico.

Accanto alle esperienze internazionali, la scena italiana contemporanea offre un'ulteriore e pregnante declinazione dell'interrogativo sollevato da Seiler sul rapporto tra autorialità e dispositivo: chi determina la matrice del movimento quando è una macchina generativa a formularlo? Silvia Galletti affronta tale questione in *Dear Chatbot* (2023), performance in cui un modello linguistico d'intelligenza artificiale elabora partiture coreografiche a partire dagli input forniti dalla coreografa. La macchina innesca così un processo compositivo che riarticola la consueta gerarchia tra ideazione ed esecuzione. A differenza del dispositivo allestito da Seiler, Galletti non mette tuttavia in scena un aperto conflitto di potere poiché il

³² M. GÜNEÇ, *The Role of Media on the Audience and Text in Nathan Ellis' Play Work.Txt*, «Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi» 35, 1-15, Aydın 2022.

chatbot viene integrato all'interno di una negoziazione orizzontale³³ senza specificare se sia una condizione ontologica ed effettiva del dispositivo, o se rappresenti piuttosto un'intenzionalità prospettica dell'artista. I casi esaminati non permettono di rispondere in modo univoco circa la reale natura di svolta dell'IA. Se la ricerca di McGregor pare confermare un salto qualitativo, mostrando un'IA pienamente generativa e co-autoriale, quella di Seiler ne complica il quadro, rivelando come la medesima eteronomia algoritmica possa oscillare tra il gioco drammaturgico e la subordinazione d'autorità. Tale ambivalenza non costituisce un limite analitico, bensì un tratto strutturale della fase storica in atto. In nessuno dei casi analizzati però l'intelligenza artificiale dissolve la centralità del performer; piuttosto, ne problematizza la presenza all'interno di una negoziazione, a tratti orizzontale, a tratti conflittuale, con un agente non del tutto prevedibile.

Conclusioni

La dichiarazione di Meredith Monk con cui si apre questo contributo descrive la traiettoria di un preciso processo storico. Dall'estate del 1952 al Black Mountain College alle scene aumentate dall'intelligenza artificiale, teatro e danza hanno attraversato un processo di ibridazione con i nuovi media strutturale, continuo e produttivo.

La ricognizione condotta dimostra come l'innesto tecnologico non abbia dissolto la presenza come categoria cardine del performativo, ma ne abbia progressivamente rinegoziato i parametri, rivelando la liveness quale una condizione graduale, plastica e intrinsecamente instabile. Tale ridefinizione, tuttavia, non ha mai avuto un'unica direzione. Accanto a pratiche in cui il medium espande le possibilità espressive del corpo, la ricerca ha evidenziato momenti di aperta frizione ontologica: dal Wooster Group, che impiega il video per destabilizzare la naturalezza dell'azione, al Colectivo Zoológico, la cui rilettura del live cinema rivela l'irriducibile resistenza delle specificità teatrali e cinematografiche a fondersi in un'unica sintesi; sino a Nicole Seiler, che mette in scena la costitutiva ambivalenza tra cooperazione creativa e eteronomia algoritmica. Permane tuttavia un interrogativo ineludibile: cosa resta della specificità umana dell'evento teatrale? La risposta che emerge dai casi esaminati non è la sparizione del performer, ma la sua trasformazione in partner, a tratti conciliato, a tratti conflittuale, di un dialogo creativo con sistemi non umani. Una trasformazione che ridefinisce non solo lo statuto della presenza, ma quello ontologico delle arti performative nel loro complesso, e che la scena

³³ Cfr. <https://www.festivaldanzaestate.it/dear-chatbot-silvia-galletti-fde35/> (consultato il 26/07/2026).

contemporanea sta ancora attraversando, senza che sia possibile prevederne l'approdo.