

Quo vadis, theatrum? L'assimilazione dei linguaggi medial digitali nella performance contemporanea

Laura Pernice

Università degli Studi di Catania

DOI: 10.54103/st.256.c550

Abstract

L'assimilazione teatrale delle logiche e dei modi di funzionamento dei media digitali richiede l'elaborazione di modelli interpretativi innovativi, che tengano conto della forte mediatizzazione dei processi produttivi e ricettivi, del complesso *status* ontologico del digitale, della necessità scientifica di impegnare sguardi eterogenei (media studies, estetica della scena, sociologia della cultura). Adottando queste premesse, l'articolo assume una "postura" epistemologica orientata a scorgere l'influenza dei media digitali nei formati, nelle pratiche e nei protocolli interazionali della performatività corrente. Per fare ciò l'analisi si concentra su due ambiti espressivi in evoluzione, l'*immersive theatre* e il *participatory digital theatre*, circoscrivendo due *case studies* di particolare interesse: lo spettacolo-game *Maternità* di Fanny & Alexander, e la performance su Telegram *Teatropostaggio* di Giacomo Lilliù. Tenendo insieme le strutture formali e tematiche di questi lavori si giunge a rilevare le trasformazioni inerenti alla drammaturgia, alla liveness e al ruolo degli utenti-spettatori, misurando altresì una specifica pulsione etica e critica che, animando con slancio le digital performance, costituisce una possibile chiave interpretativa dell'assimilazione dei linguaggi tecnomediali propri della comunicazione odierna.

Parole chiave

Performance digitale; intermedialità; mediatizzazione

Quo Vadis, Theatrum? The Assimilation of Digital Media Languages in Contemporary Performance

Abstract

The theatrical assimilation of the logics and modes of operation of digital media requires the elaboration of innovative interpretative models, which take into account the strong mediatization of production and reception processes, the complex ontological *status* of the digital, and the scientific need to engage heterogeneous perspectives (media studies, aesthetics of the scene, sociology of culture). Adopting these premises, the article assumes an epistemological “posture” oriented to discern the influence of digital media in the formats, practices and interactional protocols of current performativity. To do so, the analysis focuses on two evolving fields of expression, immersive theatre and participatory digital theatre, circumscribing two case studies of particular interest: the spectacle-game *Maternità* by Fanny & Alexander, and the performance on Telegram *Teatropostaggio* by Giacomo Lilliù. Holding together the formal and thematic structures of these works, we come to detect the transformations inherent to dramaturgy, liveness and the role of the user-spectators, also measuring a specific ethical and critical drive that, animating the digital performances with energy, constitutes a possible interpretative key to the assimilation of the techno-media languages of today’s communication.

Keywords

Digital Performance; Intermediality; Mediatization

L’assimilazione delle logiche e dei modi di funzionamento dei media digitali è oggi tra le strategie più percorse dalle performing arts. La pervasività di tale approccio, che l’avvento della pandemia ha ulteriormente incrementato, richiede l’elaborazione di modelli interpretativi del tutto nuovi, attraverso i quali confrontarsi con l’eterogeneità di forme spettacolari che elaborano e rimediano i linguaggi mediali digitali, ridefinendo gli ambiti dell’esperienza teatrale in ambienti mediatizzati e le dinamiche dell’interazione comunicativa con gli spettatori.

Gli studi sull'argomento sono in crescita e la riflessione in merito alla relazione tra teatro e tecnologie ormai avanzata¹, ma la rapida ascesa della mediatizzazione teatrale, ossia dell'impiego nelle performing arts di logiche, formati e protocolli sviluppati in altri ambiti mediali (Gemini, Brilli 2024: 88-91)², necessita una mappatura analitica e persistente delle sperimentazioni in atto, unita all'elaborazione di nuove e specifiche distinzioni categoriali.

Questo articolo, concepito in seno a una ricerca in corso sui fenomeni di reciproca contaminazione e interferenza tra teatro e cosiddetti nuovi media, propone una restituzione degli ultimi risultati dell'indagine, nell'intento di rilanciare la questione dell'assimilazione dei linguaggi tecnomediali attraverso una prospettiva espressamente organica. Al di là degli esiti del ragionamento sulla *liaison* teatro-media, che oggi possono apparire perfino archeologici, quella che qui vorrei richiamare è l'elaborazione di una diversa "postura" epistemologica, orientata verso la ricognizione non tanto (e non solo) della relazione ontologica tra performance e tecnologie digitali, quanto di un approccio socio-mediale capace di scorgere «la costruzione mediatizzata del *senso comune*» (Gemini, Brilli 2024: 89), i modi in cui i dispositivi, i formati e finanche le prassi interazionali del digitale influiscono sulle dinamiche produttive e ricettive della performance contemporanea.

Mediatizzazione, obsolescenza e intermedialità del teatro digitale

Tra i tanti *cultural turns* che si sono manifestati durante il secolo scorso uno dei più consistenti è avvenuto nel mondo del teatro, e si può indicare come un *digital turn* (Nicholson 2013), una svolta digitale, delle forme linguistiche ed espressive proprie dello spettacolo dal vivo.

La mediatizzazione digitale, invero, ha investito tutti gli ambiti sociali e culturali e diversi studiosi hanno tentato di descriverla ricorrendo a concetti

1 Per i riferimenti essenziali al dibattito italiano su teatro e media cfr. Valentini 1987; Balzola, Prono 1994; Gemini 2003; Balzola, Monteverdi 2004; Monteverdi 2011, 2020; Barsotti, Titomanlio 2012; Pizzo 2013, 2021; Amendola, Del Gaudio 2017; Del Gaudio 2021; De Feo 2024.

2 Considerata come un meccanismo pervasivo della società contemporanea, la mediatizzazione è un vero e proprio meta-processo, che porta la comunicazione mediata tecnologicamente a penetrare in una quantità sempre maggiore di domini sociali e culturali e a trasformarli di conseguenza. Su questo cfr. Krotz 2009.

situati: “onnipresenza dei media” (Lehmann 2017), “condizione always on” (Boccia Artieri 2012), “mediation of everything” (Livingstone 2009), “media life” (Deuze 2011), “onlife” (Floridi 2017). Questo stato di persistente ibridazione tra la dimensione fisica e quella digitale, tra il reale e il virtuale, tra l’online e l’offline, ha spinto anche il teatro a ridefinire in profondità il proprio statuto e la propria funzione mediali, assimilando ed elaborando i linguaggi digitali attivi nel *mediascape* contemporaneo.

Proprio l’impatto di questi linguaggi sulla ridefinizione dello spazio del teatro, inteso in senso fisico e concettuale, risulta da almeno due decenni l’elemento cardine di ogni riflessione che riguardi da un lato le pratiche di messa in scena e dall’altro le forme di evoluzione della liveness e delle strategie di mediatizzazione delle performing arts. In questo contesto teorico la questione dello sviluppo dell’arte teatrale in parallelo all’evoluzione della comunicazione e delle sue tecnologie rappresenta un asse di ricerca tanto fecondo quanto complesso, giacché articolato su plurimi versanti. Per schematizzare, si va dal formato teatro-cinema, alla drammaturgia intermediale, all’ampio territorio dei *virtual theatres* (cfr. in particolare Giannachi 2004) che comprende le performance telematiche in videoconferenza, gli ambienti virtuali interattivi e immersivi, il teatro cyborg o “teatro dei robot”, fino ad arrivare alla reinvenzione del repertorio operistico tramite il ricorso alle tecnologie audiovisive, che costituisce un fenomeno cruciale per riflettere sul patente aggiornamento mediale dei luoghi e dei linguaggi della scena odierna (cfr. ad esempio Pernice 2022; Carluccio, Rimini 2024).

Osservando le formidabili accelerazioni tecnologiche a cui è sottoposto oggi il teatro una considerazione preliminare che mi pare ineludibile riguarda «il carattere attimale, istantaneo del digitale» (Monteverdi 2011: 80), il quale comporta una rapida obsolescenza del nostro oggetto di indagine.

Nel ripercorrere le riflessioni condivise durante il convegno *Chi ha paura del teatro digitale. Opportunità dell’online per le performance arts* (Cortona, 19-21 luglio 2023)³, Fabio Acca ha opportunamente messo a tema una questione decisiva per leggere le produzioni teatrali caratterizzate dagli elementi propri della comunicazione digitale (in sintesi immersività, ipermedialità, interattività, narratività non lineare). Secondo il compendio convegnistico elaborato da Acca, infatti, il *punctum dolens* della nozione “teatro digitale” sta

3 Programmato nell’ambito dell’edizione 2023 di Kilowatt Festival dal titolo *Paradiso adesso*.

nel fatto che essa «nasce obsoleta. Nel momento stesso in cui viene nominata, è già superata. [...] Stare dentro questo processo comporta una messa in discussione costante delle categorie in gioco, proprio per la stessa natura accelerazionista del digitale e delle tecnologie ad esso connesse» (Acca 2023: 144). A incidere sull'inafferrabilità delle digital performance, concordano gli studiosi intervenuti al dibattito, è il continuo sperimentalismo, il perpetuo divenire di forme espressive che, in quanto impregnate di tecnologia, sono soggette a quell'obsolescenza più o meno programmata che ha origine su un piano industriale e che si manifesta tanto a livello di hardware quanto a livello di software. Riconoscere che «il teatro digitale sfugge a qualsiasi tentativo di catalogazione, in un certo senso non esiste, è una categoria instabile, mutante, soggetta velocemente al cambiamento» (*Ibidem*) innescava una sfida stimolante per chi pedina questi fenomeni, che consiste nel problematizzare di continuo l'oggetto della propria ricerca, nel considerarlo naturalmente ibrido e prismatico, da mettere a fuoco attraverso un'ottica plurifocale.

Approfitando del carattere «diminoido» della performatività tecnologica, del suo «tenere insieme le ambivalenze – realtà e finzione, attuale e virtuale – ma anche produrre forme che attraversano i generi, che abbandonano i campi statici e consolidati per dilagare nei media» (Gemini 2008), è dunque possibile aprire uno sguardo di analisi davvero multi e interdisciplinare, uno sguardo in grado di coniugare la prospettiva teatrologica con altri saperi e indirizzi complementari. Leggere uno spettacolo stratificato e complesso come quello tecnologico, per dirla con Anna Maria Monteverdi, significa «trovare il nesso drammaturgico tra media e azione scenica» (Monteverdi 2020: 14), e quindi saper intrecciare gli approcci ermeneutici dei cinema e media studies, dell'estetica della scena, della sociologia della cultura, assumendo anzitutto il concetto mediologico di intermedialità come paradigma di relazione tra le arti e i linguaggi che compongono la forma prismatica della digital performance.

L'ottica transdisciplinare che qui si vuole richiamare, in sostanza, dovrebbe avvalersi segnatamente della nozione di intermedialità, riconoscendone un peso specifico ben più da generico “topic” per studi accademici quanto piuttosto da categoria dotata di un «distinto valore euristico e pratico» (Rajewsky 2005: 45), del tutto consentanea all'analisi degli spettacoli in chiave mediologica.

Come ha messo in evidenza Massimo Fusillo, curatore della voce *Intermedialità* per l'Enciclopedia Treccani, sin dalla sua prima apparizione il concetto di intermedialità si presenta come la manifestazione di una visione del mondo «protesa verso la fluidità invece che verso la categorizzazione» (Fusillo 2015); in questo contesto “liquido” opera quella forma connessa della cultura (*convergence culture* secondo la nota formula di Henry Jenkins) in cui la mediatizzazione delle arti performative diventa rilevante come espressione precipua dell'attuale società-mondo digitalizzata.

A partire dalla fluidità della logica intermediale, e nell'ottica dell'assimilazione precedentemente descritta, si può vedere nelle pratiche dell'*immersive theatre* e del *participatory digital theatre* due forme esemplari di contaminazioni sceniche e mediali complesse, di intersezioni di linguaggi e tecnologie *web based* che trasformano lo spettacolo teatrale in un'esperienza ipermediale⁴, in grado di ridefinire e problematizzare non solo l'idea stessa di drammaturgia ma, più in generale, di creazione e fruizione delle produzioni contemporanee.

Immersive theatre: Maternità

Lungo la linea ermeneutica appena descritta una prima area di ricerca su cui mi sono concentrata, e su cui sto ancora lavorando, riguarda il teatro immersivo, vale a dire il teatro che «si caratterizza per la realizzazione di spettacoli che riproducono la logica ipertestuale o quella dei giochi online e che, pertanto, prevedono un ruolo attivo del pubblico nella costruzione del suo processo di fruizione» (Gemini, Brilli 2024: 64).

Entro questa configurazione teorica ed espressiva un caso di studio di particolare interesse, anche e segnatamente in ordine alla ridefinizione e al riposizionamento del ruolo degli spettatori, è lo spettacolo *Maternità* della compagnia ravennate Fanny & Alexander (Luigi De Angelis e Chiara Lagani), che dopo il debutto al festival Inequilibrio nell'estate 2023 sta portando avanti una lunga e apprezzata circuitazione nazionale.

Artisti di punta della cosiddetta generazione dei Teatri Novanta (cfr. Molinari, Ventrucci 2000), Lagani e De Angelis con questo lavoro ribadiscono una convinta vocazione politica che passa attraverso la costruzione di un proprio linguaggio e immaginario; come specifica Rodolfo Sacchettini,

4 Per approfondire l'ipermedialità del teatro cfr. Kattenbelt 2010.

«un linguaggio inventato ogni volta sulla scena che non vuole essere tanto la dichiarazione di appartenenza a un genere, ma la creazione di uno strumento conoscitivo capace di rappresentare e soprattutto svelare quelle che spesso vengono chiamate le ferite della realtà e dell'individuo» (Sacchettini 2023: XVII). Il principio di “svelamento” di nodi individuali e collettivi a cui fa riferimento Sacchettini con *Maternità* approda a un momento evolutivo assolutamente pregnante, anche in ragione di una feconda sinergia tra elementi formali e narrativi della performance che, da un punto di vista socio-mediale, si fanno vettori di un tema considerato «ancora un tabù, uno dei pochi tabù a essere sopravvissuti in qualsiasi ambiente» (Lagani 2023).

Maternità si muove sul filo sottile dell'adattamento, con interventi autoriali espliciti nel contesto di una sostanziale fedeltà diegetica all'omonimo romanzo autobiografico della scrittrice canadese Sheila Heti⁵. Lo stretto rapporto di Lagani con gli universi letterari e narrativi, consolidatosi tanto nel lavoro di traduttrice quanto in quello di autrice teatrale, si declina qui in una «strana specie di dialogo, sospeso tra dimensione assembleare e gioco con il caso» (Fanny & Alexander 2023), in una sorta di interrogatorio silenzioso che avviene attraverso uno schermo. Lo spettacolo, infatti, è congegnato come un “game” multiscelta in dialogo con il pubblico, la cui protagonista Heti/Lagani, o Lagani/Heti, si interroga sul proprio desiderio di essere – o piuttosto di non essere – madre, restituendoci le angosce, i tentennamenti e le fantasie che la accompagnano ogniqualvolta domanda a se stessa «voglio un figlio?».

L'espedito drammaturgico individuato da Fanny & Alexander per rendere la scrittura (auto)interrogatoria di Heti si avvale della tecnologia elettronica per comporre una sofisticata drammaturgia diagrammatica, ossia una drammaturgia che si ramifica ad albero e funziona in modo interattivo, per cui le varie tappe della vicenda si susseguono come alternative antitetiche affidate alla discrezionalità degli spettatori⁶. All'ingresso in teatro a ciascuno è consegnato un telecomando ai cui tasti corrispondono le possibili risposte delle domande che Heti/Lagani pone a se stessa e alla platea. Queste risposte, o meglio gli esiti di questi sondaggi, sono proiettati in diretta e a ritmo incalzante su uno schermo posto sul fondale, e sono ridotti a

5 *Motherhood* (2019), tradotto in italiano da Martina Testa e pubblicato da Sellerio.

6 Una modalità di racconto interattivo già sperimentata dalla compagnia nello spettacolo-game *Ox* (2022).

un codice binario che rinvia esplicitamente a quello proprio del digitale. La rocambolesca *storyline* della protagonista si dipana tra confronti con le amiche, incontri casuali ed episodi estemporanei, ma soprattutto viene filtrata e orchestrata dalla “regia” collettiva del pubblico in sala: i *sì* o i *no*, i *vero* o i *falso* che l’audience va a opzionare portano la fabula a percorrere strade di volta in volta diverse, tingendosi di *nuances* emotive più cupe o più solari.

Alla forte presenza scenica di Lagani, la quale parla a voce nuda, senza amplificazione, e guarda in faccia gli spettatori, si aggiunge un uso drammaturgicamente molto efficace della computazione informatica, che pertiene alle logiche dell’*interactive storytelling* ipertestuale, ed esattamente al modello della narrazione interattiva esplorativa. In questo *modus operandi*, guardando attraverso gli studi di Antonio Pizzo, vediamo che «la sequenza di eventi può essere navigata in modo non gerarchico, la narrazione può seguire percorsi diversi, implementando quello che solitamente definiamo modello ipertestuale. [...] i dispositivi tecnologici e la componente computazionale servono a gestire la selezione della sequenza di unità sulla base delle azioni di coloro che interagiscono con il racconto» (Pizzo, Lombardo, Damiano 2021: 25-26). In tale dinamica co-autoriale, per l’appunto relativa all’*interactive drama*, la postura dello spettatore si inarca naturalmente verso l’esperienza del giocatore nel contesto dell’intrattenimento videoludico. Le traiettorie possibili di questo riposizionamento della spettatorialità teatrale sono state messe in luce, con grande acume, da Andy Lavender, che inquadrando l’immersione-partecipazione del pubblico secondo i modi del *gaming* ha messo in guardia sugli effetti che possono scaturire da tale approccio: «Il mondo dei giochi offre il piacere dell’esperienza partecipativa. [...] facciamo esperienza del piacere non soltanto nell’atto di giocare, ma anche nel dislocamento che questo gioco autorizza, trasgredendo la normatività di tempo e spazio, flirtando con i confini del sé, permettendo comportamenti che sono non comuni, rischiosi e magari (nella vita reale) proibiti» (Lavender 2016: 185).

È proprio la facoltà di pilotare le azioni di Lagani/Heti (pur nel sequenziamento dei contenuti previsto dal sistema computazionale) che avvicina l’*agency* del pubblico di *Maternità* al fare ludico potenzialmente trasgressivo dei limiti sociali, con l’effetto di innescare, osserva bene Alessandro Iachino, un «gioco perturbante, così simile a un innocuo test pubblicato su un settimanale e così violento nelle sue conseguenze» (Iachino 2023). È

evidente infatti, rileva il critico, che attraverso il meccanismo “a quiz” dello spettacolo «altre donne e altri uomini decidono e giudicano, commentano e soppesano le motivazioni alla base di un fatto privato, in una chiara manifestazione del dominio esercitato sul corpo della donna» (*Ibidem*). Oltre a definire in modo innovativo una pratica compositiva fortemente orientata all'utilizzo del digitale in chiave immersiva, il modello di costruzione drammaturgica messo a punto da Fanny & Alexander promuove e alimenta l'*engagement* degli spettatori, coinvolgendoli in una dinamica co-autoriale dai risvolti volutamente perturbanti. La goliardica ebbrezza del “televoto” assume presto contorni sinistri, quelli appunto di una pubblica intromissione nel destino di una singola donna, nelle sue scelte intorno all'esperienza intima e delicata di una gravidanza, restituendoci senza mezze misure quanto e come le comunità – mosse da assunti morali, religiosi, politici – possano interferire con desideri personali e autodeterminazioni.

Participatory digital theatre: Teatropostaggio

Un secondo campo di indagine in cui mi sto esercitando è quello che è stato definito *participatory digital theatre* (cfr. Beaufls 2021) e che comprende le forme drammaturgico-performative che si articolano *in toto* dentro ambienti mediali digitali, più esattamente in piattaforme web quali Zoom, Instagram, Telegram, Twitch e altre.

Di certo il protrarsi della crisi pandemica, con i limiti imposti dal distanziamento sociale, ha intensificato un processo di «cultural platformization» (Gemini 2021: 137) già in atto da diversi anni, il quale ha continuato a svilupparsi anche dopo la fine dell'emergenza grazie al decisivo riscontro dei pubblici connessi. La loro condizione, declinata in merito alle performing arts, riguarda non solo il rapporto tra produzione e consumo culturale online (con chiare implicazioni di prosumerismo), ma anche la dimensione precipua della spettatorialità, l'assimilazione di comportamenti e abitudini di fruizione che si formano in virtù della crescente mediatizzazione. Come sottolineano Gemini, Giannini e Giuliani: «Pensarsi come pubblico e contemporaneamente soggetto attivo della comunicazione mediale accresce la riflessività sia nella connessione, cioè nell'osservarsi come spettatori, che sulla connessione, interrogandosi, cioè, sul senso della relazione con gli altri» (2024: 229).

Un caso probante di queste dinamiche, che consente di osservare le trasformazioni inerenti alla drammaturgia, alla liveness e ai ruoli comunicativi nelle performance pensate appositamente per gli habitat digitali, è il lavoro *Teatropostaggio* dell'artista marchigiano Giacomo Lilliù, vincitore dell'edizione 2023 del bando Residenze Digitali⁷.

Teatropostaggio è un lavoro in équipe che Lilliù ha realizzato insieme a quattro attori e a cinque popolari *content creator* di meme, utilizzando come ambiente virtuale per lo sviluppo drammaturgico, per la prima volta nella storia della performatività online italiana, la piattaforma di messaggistica istantanea Telegram⁸. Il *concept* della performance prevede che un regista, interpretato dallo stesso Lilliù, voglia mettere in scena con i suoi attori la *Trilogia della villeggiatura* di Carlo Goldoni su Telegram, ricorrendo a foto e video condivisi in tempo reale con il pubblico all'interno di un canale della piattaforma. Il copione di Lilliù, però, non si limita a questo: dopo aver visto apparire i primi post con *selfie* e *gift*, a un certo punto gli utenti connessi rimangono spiazzati da qualcosa di inaspettato, giacché irrompono in chat i creatori di contenuti memetici che iniziano a disturbare la performance con la pubblicazione continua, precisamente a cascata, di meme che deridono gli attori e il regista. La dinamica partecipativa degli spettatori si attiva in questo momento, poiché Lilliù apre la chat dando loro la possibilità di interagire, commentando per iscritto o pubblicando anch'essi contenuti memetici o di altro formato.

L'estemporaneo e imprevedibile *plot* narrativo che si viene a creare, con «questa tempesta di contenuti che arrivano uno dopo l'altro in maniera libera» (Lilliù 2023), esemplifica i modi drammaturgici del *devised theatre*⁹ e altresì evidenzia i caratteri della liveness digitale data anzitutto da «a particular way of “being involved with something”» (Auslander 2012: 10). Tutti

7 Nato durante il primo lockdown del 2020, Residenze Digitali è un progetto promosso da alcuni centri di residenza della Toscana, delle Marche e del Lazio per «premiare annualmente sei progetti che avessero come obiettivo la creazione di un contenuto e di un formato originale di spettacolo da fruire online» (Monteverdi 2023: 52).

8 Si ricorda la collaborazione drammaturgica di Pier Lorenzo Pisano. La performance è stata realizzata nel novembre 2023 in occasione della *Settimana delle residenze digitali*, con un centinaio di spettatori connessi a ogni replica.

9 «Il *devised theatre* – definibile come teatro di creazione collettiva – porta avanti l'idea di autorialità collettiva, che era già presente nelle prime sperimentazioni dell'arte tecnologica e della net art» (Gemini, Brilli 2024: 64).

i soggetti coinvolti – regista, attori, *content creator* e audience – sono parte attiva del processo creativo, uniti da una *nonness*¹⁰ condivisa al di là della presenza fisica e soprattutto da una condizione partecipativa (Barney *et al.* 2016) de-gerarchizzata caratteristica delle comunità virtuali. Oltre a tutto ciò, nel novero in aumento delle performance in live chatting *Teatropostaggio* possiede un altro aspetto di sicuro interesse: attraverso l'utilizzo dei meme la performance rimedia la pratica provocatoria, e talvolta offensiva, dello *shitposting* e del *dissing* online, innescando una riflessione collettiva su queste forme comunicative proprie dei linguaggi e delle culture digitali. Detto in altri termini, si attiva quella che il mediologo Derrick De Kerchove ha definito «intelligenza connettiva», ossia la capacità di «catalizzare la cooperazione tra individualità diverse, configurandosi come un'estensione delle facoltà sia comunicative che intellettive private» (De Kerchove 1993: 178) all'interno di una «moltitudine mediale» che in questo modo diventa una «*civic network*» (Boccia Artieri 2004: 90-91).

Anche qui dunque, così come nello spettacolo immersivo di Fanny & Alexander, emerge un'istanza politica ed etica per cui gli artisti assimilano forme e protocolli dei linguaggi digitali non solo nell'ottica dell'intermedialità e dell'avanzamento tecnologico messi in moto dai media, ma anche spinti dal desiderio di detonare la carica “critica” intrinseca a questo genere di tecno-narrazioni.

Lungi dal ridurre la complessità ontologica della relazione teatro-nuovi media, *Maternità* e *Teatropostaggio* si pongono come esempi emblematici della pulsione civile dell'*immersive theatre* e del *participatory digital theatre*, stimolando i giocatori-spettatori, o gli utenti-spettatori, a una responsabilità condivisa sul processo produttivo e sull'esito spettacolare delle performance, nonché a identificare e stigmatizzare i comportamenti sociali problematici o potenzialmente nocivi. Intrecciando *teche* ed *ethos*, impegno civile e ricerca tecnologica, questi lavori sussumono le aspirazioni estetiche ed etiche dei teatranti che reiventano il medium¹¹ assimilando in maniera creativa i linguaggi digitali più avanzati; l'intento è espandere le forme o crearne di inedite per dare slancio alla riflessione artistica su questioni sociali vive e

10 Usato in letteratura da diversi autori (Fiske 1989; Dixon 2007; Gemini 2024), il termine *nonness* indica la simultaneità tra lo svolgersi dell'evento e l'esperienza che se ne fa, esprimendo l'idea di un “adesso” vissuto da un pubblico reciprocamente simultaneo.

11 Si richiama la reinvenzione mediale intesa secondo Krauss 2006.

pregnanti. Con entrambe le performance, in definitiva, si afferma un principio drammaturgico innovativo, ancorato alla millenaria funzione civile della relazione comunicativa spettacolo-spettatori, ma altresì rivolto alle nuove rotte espressive che tale rapporto percorre, e di certo continuerà a esplorare, entro l'orizzonte dinamico della mediatizzazione.

Bibliografia

- Acca, F. (2023). “Elogio dalla (e della) caverna. Note per non avere paura del teatro digitale”. *Connessioni remote*, 6, 12, 142-151.
- Amendola, A., Del Gaudio, V. (Eds.) (2017). *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*. I gechi.
- Auslander, P. (2012), “Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective”. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 34(3), 3-11.
- Balzola, A., Prono, F. (1994). *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*. Rosenberg & Sellier.
- Balzola, A., Monteverdi, A.M. (2004). *Le arti multimediali digitali*. Garzanti.
- Barney, D., Coleman, G., Ross, C., Sterne, J., Tembeck, T. (Eds.) (2016). *The participatory condition in the digital age*. University of Minnesota Press.
- Barsotti, A., Titomanlio, C. (Eds.) (2012). *Teatro e media*. Felici editore.
- Beaufils, E. (2021). “Issues of Participatory Digital Theatre. Reflections on Three Forms Developed during the Pandemic”. *Itinera*, 22, 134-147.
- Boccia Artieri, G. (2004). *I media-mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*. Meltemi.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. FrancoAngeli.
- Carluccio, G.A., Rimini, S. (2024). “Reinventing and Relocating Opera: Digital Creativity and Opera Heritage in the Intermedia Project by Davide Livermore and D-Wok”. *Mimesis Journal*, 13(2), 267-275.
- De Feo, M. (Ed.) (2024). *Digital storytelling e racconto non lineare. Spazializzazione e fine del dramma*. Meltemi.

- De Kerchove, D. (1993). *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*. Baskerville.
- Del Gaudio, V. (2020). *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*. Meltemi.
- Deuze, M. (2011). “Media life”. *Media, Culture & Society*, 33(1), 137-148.
- Dixon, S. (2007), *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press.
- Fanny & Alexander (2023). *Maternità*. <https://fannyalexander.e-production.org/maternita/>
- Fiske, J. (1989). *Remote control*. Routledge.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Cortina.
- Fusillo, M. (2015). *Intermedialità*. Enciclopedia Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/intermedialita_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/intermedialita_(Enciclopedia-Italiana)/).
- Gemini, L. (2003). *L'incertezza creativa: i percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*. FrancoAngeli.
- Gemini, L. (2008). “Liminoide. Modi dello ‘stare fra’ dalla teoria della performance alla contingenza del moderno”. *D’Ars. Periodico di cultura e comunicazione visiva*, 196. <https://www.darsmagazine.it/liminoide-modi-dello-stare-fra-dalla-teoria-della-performance-alla-contingenza-del-moderno/>.
- Gemini, L. (2021). “Le Arti della Politica. Culture platformization. Lo strano caso della Netflix italiana”. *Comunicazione politica*, 1, 137-141.
- Gemini, L., Brilli, S. (2024). *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*. FrancoAngeli.
- Gemini, L., Giannini, L., Giuliani, F. (2024). “Comunità teatrali mediatizzate. Forme della partecipazione e spettatorialità nel progetto BAT-Bottega Amletica Testoriana”. *Mediascapes Journal*, 24(2), 224-244.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres. An introduction*. Routledge.
- Iachino, A. (2023, 22 settembre). *Fanny & Alexander, il dilemma della maternità*. Doppiozero.

Kattenbelt, C. (2010). Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity. In S. Bay Cheng, C. Kattenbelt, A. Levander, R. Nelson (Eds.), *Mapping Intermediality in Performance* (pp. 29-37). Amsterdam University Press.

Krauss, R. (2006). *Reinventare il medium*. Mondadori.

Krotz, F. (2009). Mediatisation: A Concept whit Which to Grasp Media and Societal Change. In K. Lundby (Ed.), *Mediatisation: Concept, Changes, Consequences* (pp. 21-40). Peter Lang.

Lagani, C. (2023, 11 dicembre). *Chiara Lagani e la maternità: «Porto in scena l'ultimo dei tabù»*. Ravenna e Dintorni. <https://www.ravennaedintorni.it/cultura/2023/12/11/chiara-lagani-suo-ultimo-spettacolo-sulla-maternita-lultimo-dei-tabu/>.

Lavender, A. (2016). *Performance in the Twenty-first Century: Theatres of Engagement*. Routledge.

Lehmann, H.-T. (2017). *Il teatro postdrammatico*. Cue press.

Lilliù, G. (2023, 6 novembre). *Meme, shitposting e performing arts approdano su Telegram: è Teatropostaggio di Giacomo Lilliù*. Sguardimora. <https://sguardimora.tumblr.com/post/733225018913325056/meme-shitposting-e-performing-arts-approdano-su>.

Livingstone, S. (2009). "On the mediation of everything". *Journal of Communication*, 59(1), 1-18.

Molinari, R., Ventrucci, C. (2000). *Certi prototipi di teatro. Fanny & Alexander, Masque Teatro, Motus, Teatrino Clandestino*. Ubulibri.

Monteverdi, A.M. (2011). *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*. FrancoAngeli.

Monteverdi, A.M. (2020). *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*. Dino Audino.

Monteverdi, A.M. (2023). "Residenze Digitali: lo spettacolo si fa on line". *Umanistica Digitale*, 7(15), 151-167.

Nicholson, B. (2013). "The digital turn". *Media History* 19(1), 59-73.

Pernice, L. (2022). *Immaginazioni intermediali. Le regie liriche di Fanny & Alexander*. Kaplan.

Pizzo, A. (2013). *Neodrammatico digitale: Scena multimediale e racconto interattivo*. Torino Accademia University Press.

Pizzo, A., Lombardo, V., Damiano, R. (2021). *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*. Dino Audino.

Rajewsky, I.O. (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermédialités / Intermediality*, 6, 43-64.

Sacchettini, R. (2023). *Il teatro dentro la Storia. Opere e voci dalle Torri Gemelle alla pandemia*. Anthology Digital Publishing.

Valentini, V. (1987). *Teatro in immagine. Eventi performativi e nuovi media*. Bulzoni.