



DR ADEK

Vol. I Num. 1 2015

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics
and New Media Theories

AESTHETICS in the AGE of NEW MEDIA

Edited by Lorenzo Serini and Marta Vero

powered by

ZETESIS
RESEARCH GROUP

<http://zetesisproject.com/>

Scientific Board:

Prof. Leonardo Amoroso (Università di Pisa), Prof. Christian Benne (University of Copenhagen), Prof. Andrew Benjamin (Monash University, Melbourne), Prof. Fabio Camilletti (Warwick University), Prof. Luca Crescenzi (Università di Pisa), Prof. Paul Crowther (NUI Galway), Prof. William Marx (Université Paris Ouest Nanterre), Prof. Antonio Prete (Università di Siena), Prof. David Roochnik (Boston University), Prof. Antonietta Sanna (Università di Pisa), Prof. Claus Zittel (Stuttgart Universität)

Executive Board

Matteo Bensi, Danilo Manca (coordinator), Lorenzo Serini, Valentina Serio, Marta Vero

Review Board:

Alessandra Aloisi, Ester Fuoco, Annamaria Lossi, Nikos Loukidelis, Cathrin Nielsen, Francesco Rossi

ODRADEK. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories.

Edited by Associazione “Zetesis-Progetto di studi e Dialoghi Filosofici”,
via Paoli, 15 - 56126 Pisa. Registered by Agenzia delle Entrate di Pisa, n. 3705, serie III,
23.10.2014



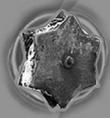
License Creative Commons

Odradek. Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics and New Media Theories
di Zetesis is licensed under a Creative Commons attribution, non-commercial 4.0
International.

Further authorization out of this license terms may be available at <http://zetesisproject.com> or writing to: zetesis@unipi.it.

Layout editor: Stella Ammaturo

Volume editors: Lorenzo Serini, Marta Vero



DRADEK

Vol. I Num. 1 2015

Studies in Philosophy of Literature, Aesthetics
and New Media Theories

AESTHETICS in the AGE of NEW MEDIA

Edited by Lorenzo Serini and Marta Vero

powered by



<http://zetesisproject.com/>

La figura del performer nell'era dell'arte 2.0

Ester Fuoco

Abstract

Starting from an aesthetic perspective of methodological integration of the concepts of body, perception and technologies in the contemporary theatre scene, this paper will attempt to define the general dramaturgical and aesthetic notion of virtual presence and real absence as an extension of the perception of the performer made by the new technological tools.

The new technology produces an enhanced theater, strengthens the quality that is already inherent in this form of art, set design, acting, performance, everything is made more intense.

The performer's virtual body art is both original and copy, it becomes the subject of multiple incarnations, structurally identical but phenomenally different because they belong to a hybrid entity, a body-image in which its being is strictly linked to interactivity.

Introduzione

Nel teatro contemporaneo tecnologico, la sinestesia, multidisciplinarietà e interazione tra soggetto-ambiente e pubblico sono testimonianza di una percezione “alterata”, in cui reale e virtuale non sono più facilmente definibili o riconoscibili e in cui i sistemi informatici immersivi, e la dislocazione spazio-temporale dell'evento, rendono ancora più saldo il canale di passaggio tra un mondo e l'altro. L'essenza del virtuale è nel suo manifestarsi e la manifestazione dell'evento è l'attuale che accade in forme non completamente precostituite.

Il reale assomiglia al possibile, mentre l'attuale risponde al virtuale. Applicando tali concetti al contesto teatrale 2.0, si può pertanto affermare che l'ambiente in cui lo spettatore ha la sensazione fisica di essere immerso è l'attualizzazione del contenuto di una memoria digitale, la messa in scena di un algoritmo elaborato in sistema binario¹.

Ciò apre una finestra su un altro problema: il rapporto tra *aisthesis*, percezione complessiva dell'evento, e *noêsis*, come comprensione la valutazione della possibilità in cui l'*aisthesis*, come percezione sensibile, possa essere ridotta in termini informatici. Le rappresentazioni digitali presenti nella opere di New

1 Cfr. Diodato (2005), pp. 15-24.

*Media Art*² esasperano, infatti, la separazione dal reale assumendo un carattere di autoreferenzialità, il modello matematico si colloca all'interno del processo rappresentativo tra i segni e i loro referenti. L'oggetto virtuale introdotto in ambiente artistico ha caratteristiche tali da non lasciarsi ridurre al risultato di un'imitazione che produce inganno, gli elementi che lo compongono lo rendono una forma di modellizzazione mimetica, produzione di un modello simbolico fondato su un relativo isomorfismo rispetto al suo *analogon*. I processi di virtualizzazione non smaterializzano ciò che viene mostrato in scena, problematizzano l'essere reale mediante una continua messa in atto di soluzioni nel presente. Se il reale è uguale a se stesso, il virtuale si *attualizza* in modi differenti, è sempre diverso in quanto *evento*.

Si può affermare che l'ambiente virtuale tende a produrre l'esperienza di una immersione pervasiva e persuasiva e l'unione dell'opera teatrale con l'opera digitale genera un'esperienza sensoriale collettiva e profonda, in cui la nuova configurazione estetica conferma come il medium possa essere non solo strumento o tecnica di esecuzione, ma linguaggio con una propria forma, avviene cioè una ri-creazione delle convenzioni estetiche di un medium particolare all'interno di un medium differente³.

2 Per approfondire il tema, cfr. Quaranta (2010).

3 Diodato (2005), pp. 60-65.

La nuova tecnologia produce un *enhanced theatre*, potenzia cioè le qualità già insite in questa forma d'arte, la scenografia, la recitazione, la performance, tutto viene reso più intenso.

Il corpo virtuale artistico è al contempo copia e originale e in nessun modo legato al concetto di illusione; esso non sopprime se stesso in qualità di mezzo, non coincide con l'essere strumento, si pone come ente dotato di un valore semantico, di una peculiare struttura relazionale in grado di aprire alcune possibilità percettive, immaginative e cognitive.

Nella rappresentazione teatrale il contenuto dell'immagine è definito ontologicamente come emanazione dell'originale; nel caso del corpo virtuale, invece, non è in alcun modo separabile l'essere cosa dall'essere immagine, per cui tende a ridursi, fino a volte a scomparire, l'idea di presenza vicaria propria del concetto di *rappresentatio* e cresce, invece, l'idea di potenza legata all'immagine, potenza di significazione precedente al significato⁴.

L'effetto di presenza del nuovo performer

Il corpo del performer, nel teatro *postmoderno*⁵, può non essere portatore di significato, non aspirando più

4 Basti pensare a registi come Robert Lepage, Richard Foreman o Robert Wilson, creatori del cosiddetto Teatro di Immagine.

5 Cfr. Lehmann (1999).

il teatro alla realizzazione di una realtà ma all'esperienza di una potenzialità. Il teatro post-drammatico e i suoi processi avvengono «*con/ su/ verso* il corpo. Se il corpo è finestra, luogo di passaggio tra interno ed esterno, il corpo dell'attore virtuale è ambiente-finestra, un luogo sui generis in cui il rapporto tra interno ed esterno muta secondo diversi parametri e acquista una potenza rilevante.

Gli attori sintetici si sdoppiano e recitano con i loro riflessi virtuali, sollecitando lo spettatore a una visione multipla, infrangono il patto di frontalità dello spettro visivo. Il corpo-virtuale dell'attore diviene soggetto di molteplici incarnazioni, strutturalmente identiche e fenomenicamente diverse, in quanto appartenenti ad un'entità ibrida, corpo-immagine il cui esistere è per essenza legato all'interattività.

Se il corpo virtuale è mimetico, lo è e perché in quanto corpo che rappresenta se stesso, quindi è apparizione, e in quanto immagine è anche rappresentazione; si fenomenizza e accade nel suo supporto e nell'interazione, l'esperienza non è della realtà ma del rapporto con esse, è un medium che non comunica messaggi ma percezioni del mondo.

A partire dalla metà del XX secolo si assiste sui palcoscenici teatrali ad una diversa concezione della scena e della composizione artistica, segnata da un passaggio da una logica delle forme a una logica dell'intensità, una messa in rilievo della potenzialità

del gesto e della dinamica interna alla composizione. Il concetto di *figura*, legato alla scena contemporanea, sostituisce sempre più spesso il termine 'attore' e si identifica con il termine 'performer', soggetto che ha perso ogni relazione con il *personaggio* legato al teatro/danza tradizionali.

In effetti, l'uso degli attori in spettacoli come quelli di Societàs Raffaele Sanzio⁶ o Studio Azzurro, è assimilabile a quello di immagini poste sullo stesso piano degli altri mezzi visivi della scena, oggetti, accessori etc., e non a caso perfettamente intercambiabili, spesso, con le immagini virtuali-digitali. Gli attori divengono anche figure sonore o semplici voci, ma non appaiono mai nel senso tradizionale di interpreti, basti pensare alle produzioni sceniche dei Motus, di Fanny & Alexander, Marco Donnarumma o gli Enra, formazioni artistiche che sradicano l'idea di attore/danzatore come soggetto creatore e come *corpo-mente*, dirigendosi verso spettacoli-visuali, multimediali, o figurali, in cui il performer, quando c'è, è appunto *figura-icona*, spesso nascosta o seminascosta o un puro *corpo-soma* (terminologia di Romeo Castellucci)⁷.

La *figura* contemporanea si costruisce a partire da una corporeità e non dal corpo dell'artista, non essendo più identificabile con una precisa cornice psi-

6 Compagnia teatrale d'avanguardia fondata a Cesena verso la metà del 1981 da Romeo e Claudia Castellucci, Chiara e Paolo Guidi.

7 Cfr. De Marinis (2005), pp. 7-28.

cologica (dunque a un soggetto) ma a un processo *relazionale* con lo spazio e il dispositivo scenico. Questo significa che, in termini di relazione scenica, le presenze si moltiplicano e si frammentano e si manifestano con differenti *gradazioni* direttamente proporzionali alla relazione tra la *tecnologia meccanica*, inerente i processi di *motion capture*, di riproduzione del corpo, di digitalizzazione, e la *tecnologia mentali*, come il processo di *fiction*, l'immaginazione e la memoria⁸.

Il concetto di figura mette in crisi i punti cardine della definizione attoriale come soggetto metafisicamente inteso: attore creatore, autonomia espressiva caratterizzante, presenza scenica significativa. Il senso del corpo dell'attore non è fornito a priori ma acquista una valenza legata alla sua esposizione, come nota Lyotard l'esposizione del corpo è ciò che apre il suo interno verso il suo esterno e così facendo permette che ci sia del reale⁹. Il senso della figura non è più il soggetto (*cogitans*) ma il corpo stesso esposto (*extensa*).

Caratteristica dell'arte virtuale sembra essere la saturazione, un effetto di riempimento, di presenza¹⁰ senza distanza, non c'è sospensione di realtà ma presenza di *realtà altra*. L'alterità proiettata sullo schermo, o mediante altri dispositivi tecnologici, viene

8 Cfr. Pitozzi (2008), pp. 143-145.

9 Cfr. Lyotard (1971).

10 Il termine presenza deriva da *prae* (prima) *sens* (*sum*: io sono) e rinvia pertanto a qualcosa che ha senso nel suo essere materialmente in una certa dimensione spazio-temporale.

come assorbita dallo spettatore, questi viene quasi costretto a intensificare e accelerare i meccanismi profondi di proiezione di sé e di identificazione: l'animazione meccanica delle immagini e la successione delle fasi che provoca l'illusione dinamica, si mescolano senza soluzione di continuità con l'animazione percettiva, quasi magica e animistica, dell'immagine mostrata in scena.

L'immersione dello spettatore nello spettacolo, rende troppo forte il senso dell'alterità per permettere la proiezione come identificazione e dal punto di visto ricettivo si crea un *effetto di presenza*, che mette in discussione il senso di effettività e di effettuazione della presenza.

L'*effetto di presenza* non abbatte i confini legati all'esperienza del corpo e del processo di sensazione, portando ad un'astrazione fine a se stessa, ma dona vita a un nuovo ambiente percettivo in cui presenza (*prae-sentia*) e assenza (*ab-sentia*) si interpongono in una serie di dimensioni intermie o *figurazioni*, tecnologicamente indotte, che portano a rielaborare la caratteristica del *qui e ora* legato allo spettacolo dal vivo. Queste figurazioni di carattere tecnologico vengono utilizzate con un fine estetico, perseguito attraverso il dialogo che si instaura tra la tecnologia meccanica, dispositivi tecnologici, e la tecnologia mentale, immaginazione, memoria e proiezione del

corpo nello spazio¹¹. Uno spazio performativo che segue la definizione di Richard Schechner e diventa un *environment*¹², ambiente reale all'interno del quale si può intervenire con azioni e segni tipici del linguaggio creativo. L'*environment* è esso stesso elemento di scrittura creativa perché incide fin dal principio nel meccanismo di progettazione dello spettacolo tecnologico contemporaneo.

All'interno dello spazio digitale il corpo non esprime o veicola un messaggio ma si esprime direttamente nella sua sostanza fisica e nel suo potenziale gestuale, nel suo essere e nella sua ombra; la corporeità contemporanea si manifesta in un *atto di esposizione*. «Il teatro post drammatico si presenta come teatro dalla *corporeità* autosufficiente, esposta nelle sue intensità, nella sua presenza auratica e nelle sue tensioni interne o trasmesse verso l'esterno»¹³. Il potere dell'immagine viene rivolto contro se stesso per svelare l'inconsistenza, il valore effimero del comune modo di vedere, il visibile (in scena o sulla facciata di un edificio) viene così sovrapposto e amplificato da un "altro" visibile (il fuori campo mostrato o proiettato da video) creando uno strano effetto percettivo nello spettatore, come di uscita dallo schermo, di illusione ottica. L'effetto è di abbattimento del reali-

11 Cfr. Pitozzi. (2011), pp. 164-166.

12 Schechner (1994).

13 Cfr. Lehmann (1999), pp. 32-34.

smo, seppur le immagini mostrate siano vere e reali, il simulacro si sostituisce definitivamente alla realtà, il reale al virtuale. La peculiarità dell'*hic et nunc* viene rivoluzionata e resa nella sua versione tecnologica generando un evento in cui il presente diviene, grazie al digitale, una simulazione di istanti rinnovabili.

Le *gradazioni* di presenza legate all'arte tecnologica posso distinguersi in *intensive*, perché instaurano una relazione diretta con il corpo-matrice cui sono riferite; esse riguardano esperienze artistiche che lavorano sulla dimensione dell'ombra e della riproduzione amplificata del corpo, come quelle dei Dumb Type; o *estensive* quando si staccano profondamente dalla matrice pur mantenendone una traccia residuale, come nel lavoro di Paul Kaiser sulle *figure di luce*.

Se si analizzano le diverse definizioni attribuibili all'*ombra*, in termini generali come una sorta di doppio immediato del corpo che accompagna, provandone l'esistenza e la sua materialità; o una forma di apparenza, un'alternativa al reale, o infine un corpo vuoto da abitare, vediamo sempre nella scena contemporanea tecnologica la predilezione per quest'ultima definizione. Gli spettacoli dei Dumb Type¹⁴, le coreografie di Klaus Obermaier¹⁵ o le installazioni di

14 Collettivo sperimentale nato in Giappone a partire dalla metà degli anni ottanta, composto da alcuni studenti della facoltà di Design dell'Università di Kyoto, guidati da Teiji Furukashi.

15 Il carattere performativo delle sue coreografie lavora anche sulla dimensione della traccia visiva-digitale, oltreché quella dell'ombra.

Mario Martinelli, ad esempio, tendono a privilegiare una dimensione di *ombra senza corpo*, un'ombra il cui corpo è invisibile, fuori schermo, dislocato o che viene visto come un intervallo nella continuità dello sfondo.

Un elogio dell'ombra in cui «il corpo del performer si dà attraverso gradazioni di luce o attraverso il dispiegamento di una traccia che restituisce l'impressione (passeggera) del solo movimento, divenuto una sorta di vibrazione dello spazio¹⁶». Il corpo si confonde con l'elemento proiettato, scenografico o luminoso, e la sua ombra viene sbalzata in primo piano divenendo protagonista di un'estetica della sparizione che richiama in modo evidente la tradizione orientale e il Teatro delle Ombre.

Il piano spettatoriale, quindi, diviene luogo di realizzazione di uno sguardo specifico che si struttura nell'interrelazione con certi dati e segue modalità differenti da quelle tradizionali. Viene ridefinita e riorganizzata la percezione non solo dello spettatore ma dello stesso performer, per il quale vengono adottate strategie per offrire al cervello suggestioni per l'elaborazione di serie di movimenti, traiettorie spaziali inedite e nuove forme di presenza.

Attuare un cambiamento nella modalità di percepire significa, allora, variare i modi di immaginare il proprio corpo e, dunque, l'esecuzione dell'azione. In questa direzione si delinea una integrazione pro-

16 Pitozzi (2011), p.174.

fonda tra corpo e le tecnologie, esattamente là dove quest'ultime offrono al performer concrete modalità di indagine cognitiva sull'organizzazione corporea¹⁷.

Le neo-tecnologie intervengono direttamente sui sensi dell'artista e del spettatore e da un punto di vista estetico e operativo rendono visibile l'invisibile e consentono di intervenire e manipolare quest'ultimo; è come se nulla venga più rappresentato o presentato ma reso percepibile, in cui le forme sono presenti ma non sempre manifeste, svelate dal dispositivo.

L'azione stessa si dissolve, quasi frantuma, per lasciare spazio a un flusso di energia, una trasformazione continua in cui lo spazio diviene paesaggio di apparizioni e sparizioni e le singole componenti che lo compongono, *visualscape* e *soundscape*, vengono manipolate in tempo reale.

Un nuovo sguardo aptico

Esistono diversi tipi di risorse informatiche per la scena, principalmente utilizza per le gli spettacolo coreutici. Si tratta di dispositivi concepiti per la notazione, la composizione o la gestione dell'interattività in scena. Tra questi una delle tecnologie digitali più utilizzate, integrata nei processi di composizione

¹⁷ Pitozzi (2008), p.135.

dello spettacolo, è il *motion capture*¹⁸ (*mocap*) progettata verso la fine degli anni Ottanta è uno strumento dotato di captori¹⁹ di diverso genere che permettono di raccogliere informazioni sul movimento di un oggetto o di un corpo, informazioni che possono essere rielaborate grazie a un processo di transcodifica digitale che restituisce in *3D* un'immagine.

Interessante ausilio che premette il passaggio da corpo fisico a corpo sintetico, se si può infatti captare l'attività dei muscoli si può lavorare su una serie di dati che prima erano inaccessibili, avvicinandosi all'identificazione di un'identità motrice del soggetto/performer, la sua inconscia modalità di organizzare il movimento. Ne risulta che la presenza in scena non ha solo a che fare con una dimensione ineffabile, una qualità sottile del performer, ma si basa su precise coordinate posturali in relazione allo spazio che da queste viene determinato.

L'azione scenica si manifesta nel dialogo tra il corpo e il suo doppio, tra il corpo fisico e il corpo mentale, quest'ultimo costituito da tutti i modelli interni che permettono al cervello di simulare, di emulare la realtà, simile al corpo che noi percepiamo quando sogniamo e che la tecnologia permette, in questo caso, di riprodurre in scena. L'azione è dunque inscritta,

18 Cfr. Silver, Balmori (2003).

19 Un captore è un dispositivo che, sottoposto all'azione di una grandezza fisica, come può esserlo la temperatura, la distanza o il peso, presenta una caratteristica elettrica.

come progetto, nel funzionamento dei captori sensoriali. Secondo questi presupposti la distinzione tra corpo, cervello e mondo esterno non può più essere accettata, dato che, come abbiamo fin qui dimostrato, la relazione tra la percezione e l'azione è comprensibile solo sulla base di un lavoro di interazione che avviene a livello del sistema sensori-motorio.

Nel teatro, invece, le tecnologie spesso aiutano a integrare nella composizione scenica l'immagine riprodotta; il video rende chiara la percezione della propria immagine operando un ritorno percettivo sul performer che lo rende consapevole del suo modo di agire in scena, oggettivando queste caratteristiche viene data la possibilità di modificarle²⁰.

Il pubblico dotato di un'estetica occidentale viene pertanto frastornato, poiché abituato ad un'estetica della contemplazione e della distanza, al primeggiare della vista su gli altri sensi, da questa immersione, interazione e senso aptico dato dalle nuove tecnologie agli spettacoli performativi.

Quando la visione tende a non distinguersi da ciò che vede o dal visibile è come l'occhio toccasse, guardando, il corpo/la cosa nella sua materialità e nell'arte tecnologica la visione dello spettatore è interna alla messa in scena, è talmente prossima che l'occhio

²⁰ Processo di verifica tra immagine riprodotta e corpo del ballerino già sperimentato all'interno della ricerca sulla biomeccanica da Mejerchol'd, mediante l'utilizzo del mezzo cinematografico per precisare la conoscenza del gesto.

acquisisce una funzione tattile. Il suono, il video, la luce diventano strumenti di un'estetica del dettaglio capace di ingrandire un particolare movimento o di espandere un determinato spazio impedendo uno sguardo totale del fruitore e inducendo lo sguardo a seguire un percorso.

Che le nuove tecnologie siano regolate principalmente sulla dimensione del tatto lo mostrano il proliferare di esperimenti artistici contenenti l'utilizzo di dispositivi interattivi come le camere termiche di Studio Azzurro²¹ in cui lo spettatore diviene testimone tattile dell'immagine che vede e protagonista a sua volta della scena in cui viene inglobato.

È dunque una scena che all'*evento* sostituisce l'*effetto* come compimento della situazione.

La scena che integra le tecnologie si fa presentazione di atmosfere, di uno stato di cose soggette a un processo di trasformazione continuo, in cui le forze (materiali) sottendono e modificano incessantemente le forme sceniche. La scena di un performer che diviene linguaggio e al contempo canale di comunicazione, presente nella sua assenza e messo in risalto dalla sua ombra.

²¹ Lo Studio è stato fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, esperto di design e fotografia, Leonardo Sangiorgi, esperto in comunicazione visiva e tecnologica, Paolo Rosa, regista di cinema, teatro e video-ambientazione, ai quali si è aggiunto nel 1995 Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi.

Bibliografia

De Marinis Marco, *Dopo l'età d'oro: l'attore post-novecentesco tra crisi e trasmutazione*, "Rivista Culture Teatrali" n° 13, Bologna 2005.

Diodato Roberto, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005.

Lehmann Hans Thies, *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt 1999.

Lyotard Jean-François, *Discours, Figure* (1971), trad. di E. Franzini e F. Mariani Zini, *Discorso, figura*, Unicopli, Milano 1987.

Monteverdi Anna Maria, *Nuovi Media, nuovo Teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.

Pitozzi Enrico, *Sulle gradazioni di presenza: la traccia, la memoria, le tecnologie*, in V. Gravano, E. Pitozzi, A. Sacchi (a cura di), B. Motion, *Spazio di riflessione fuori e dentro le arti performative*, Costa & Nolan, Milano 2008.

Pitozzi Enrico, *Figurazioni, uno studio sulle gradazioni di presenza*, in "Culture Teatrali" n. 21, annuario 2011, Bologna.

Quaranta Domenico, *New Media Art*, Link Edition, Brescia 2013.

Schechner Richard, *Environmental Theater*, Applause,
London 1994.

Silver Mike, Balmori Diana, *Mapping in the Age of Digital
Media: The Yale Symposium*, Academy Press, Washington
2003.