



LO SPETTACOLO
DAL VIVO
PER UNA CULTURA
DELL'INNOVAZIONE

Oliviero Ponte di Pino (a cura di)

INNOVAZIONE NELLO SPETTACOLO DAL VIVO E NUOVI LINGUAGGI DEL DIGITALE

Realizzato da Regione Emilia-Romagna
in collaborazione con ART-ER



FRANCOANGELI®



LO SPETTACOLO
DAL VIVO
PER UNA CULTURA
DELL'INNOVAZIONE

PERFORMING ARTS.
For a Culture of Innovation

Series curated by Mimma Gallina (Associazione Culturale Ateatro), Oliviero Ponte di Pino (Associazione Culturale Ateatro).

The transformations in society, technology and communication have a decisive impact on live performance and on its functions, as well as on its creative, organisational and production methods. New developments are emerging in this fast changing scenario thanks to many factors, among which the intertwining of arts, media and cultures, the evolution of the relationship between culture, politics and citizens, the transformation of urban spaces and places of creativity, and the appearance of new audiences. Theatre and the performing arts, especially in their most innovative expressions, have always offered a key to understanding and a tool for confronting the changes in our personal and collective identities.

These comprehensive, state-of-the-art volumes, with an international outlook, rich in data but also in ideas and practical suggestions, identify and analyse ground-breaking trends in the world of entertainment, without forgetting that theatre and culture are the memory of the future.



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più: [Pubblica con noi](#)

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "[Informatemi](#)" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Oliviero Ponte di Pino (a cura di)

INNOVAZIONE NELLO SPETTACOLO DAL VIVO E NUOVI LINGUAGGI DEL DIGITALE

Realizzato da Regione Emilia-Romagna
in collaborazione con ART-ER



F R A N C O A N G E L I

Immagine di copertina: @ Rdne Stock Project by Pexels

Copyright © 2024 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate*
4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

Indice

Introduzione , a cura di <i>ART-ER</i>	pag. 7
Il progetto	» 9
Un canale video europeo per il teatro e un progetto di danza immersiva , una conversazione con <i>Valter Malosti</i> e <i>Gigi Cristoforetti</i>	» 21
Il digitale per la promozione e la comunicazione dello spettacolo dal vivo , in dialogo con <i>Giovanni Boccia Artieri</i> , <i>Chiara Lagani</i> , <i>Ivonne Capece</i> e <i>Andrea Dezzi</i>	» 29
Il digitale nella produzione dello spettacolo dal vivo , in dialogo con <i>Roberto Montanari</i> , <i>Giulia Guerra</i> , <i>Andrea Paolucci</i> e <i>Riccardo Reina</i>	» 47
Fare memoria dello spettacolo dal vivo con il digitale , in dialogo con <i>Matteo Al Kalak</i> , <i>Elena Bucci</i> , <i>Enrico Pitozzi</i> e <i>Federico Margelli</i>	» 65
Alcune considerazioni a margine del ciclo di seminari “Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale” , di <i>Oliviero Ponte di Pino</i>	» 85
Appendice	» 95
Il calendario	» 95
I partner del progetto	» 97

Introduzione

a cura di *ART-ER*

Il volume *Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale* raccoglie le conversazioni realizzate nel corso di un ciclo di incontri di approfondimento sul ruolo delle tecnologie digitali nello spettacolo dal vivo, realizzato da Regione Emilia-Romagna in collaborazione con ART-ER, Clust-ER CREATE e Associazione Culturale Ateatro.

Nel corso di quattro seminari online, svolti tra dicembre 2022 e gennaio 2023, abbiamo coinvolto diversi esperti e operatori del settore locali per condividere riflessioni, conoscenze ed esperienze concrete di pratiche che vedono l'applicazione di tecnologie nelle diverse fasi dello sviluppo delle arti performative: dalla produzione artistica all'interazione con il pubblico, dalla fruizione degli spettacoli alla promozione e comunicazione, dalla documentazione alla valorizzazione del "prodotto" artistico.

Questo progetto nasce dalla volontà della Regione Emilia-Romagna di stimolare le realtà produttive locali verso l'innovazione digitale in un settore che guarda a questo tema ora con fascinazione e intraprendenza ora con diffidenza. Prima del 2020 l'utilizzo delle tecnologie digitali veniva associato da molti al rinnovamento del sito web, a processi di comunicazione alternativi al cartaceo o alla ripresa video degli spettacoli per l'archivio, più raramente entrava in gioco direttamente nella creazione artistica, come parte integrante del linguaggio performativo. Per diversi operatori, il periodo delle chiusure dovute all'emergenza Covid ha costituito uno stimolo per pensare lo spettacolo dal vivo da un punto di vista nuovo.

È questa la fotografia che emergeva dai progetti pervenuti in risposta al bando regionale L.R. 13/99 *Avviso per la presentazione di progetti relativi ad attività di spettacolo dal vivo per il triennio 2022-2024*, che vedeva per la prima volta, tra i criteri di valutazione, un forte accento sull'uso delle tecnologie del digitale, in attuazione delle priorità stabilite dal *Programma regionale in materia di spettacolo per il triennio 2022-2024* approvato dall'Assemblea legislativa.

Un panorama molto eterogeneo di pratiche che ci hanno fatto riflettere e portato a immaginare questo percorso per promuovere maggiore conoscenza e consapevolezza attraverso i casi concreti di chi si è misurato con questa sfida. Ad accompagnare e stimolare le conversazioni, Oliviero Ponte di Pino, giornalista ed esperto di management di eventi culturali, che cura anche questa pubblicazione.

La risposta è stata molto positiva. Una media di oltre 70 persone che hanno seguito le dirette, centinaia di visualizzazioni delle registrazioni presenti sui canali Facebook e YouTube di ART-ER, segno dell'interesse e del bisogno di informazioni e di confronto.

Abbiamo così voluto ampliare l'opportunità di accesso alle esperienze raccolte anche attraverso una pubblicazione leggera, consultabile gratuitamente online, che possa circolare anche al di fuori dei confini regionali ed essere occasione di altri momenti di confronto e condivisione di esperienze in un contesto più ampio. Dialoghi che ci auspichiamo possano contribuire a far crescere un settore, quello dello spettacolo dal vivo nelle sue diverse declinazioni, in continua evoluzione, anche grazie alla diffusione delle tecnologie digitali.

Il progetto

Il teatro è una tecnologia

Il teatro è da sempre una tecnologia. Sono le ombre che il fuoco proietta lungo le pareti della caverna mentre qualcuno racconta una storia. Sono la cavea, le maschere e i coturni che nell'antica Grecia hanno fatto del teatro il primo mass medium. Sono le macchine della meraviglia delle attrazioni barocche. È l'illuminazione elettrica che cambia il modo di recitare degli attori e ispira nuove scenografie, nuovi spazi. Sono il cinema, la radio, la televisione, internet, che raggiungono platee molto più ampie e rubano il pubblico al teatro. Ma teatro sono anche i social network e la rappresentazione di sé a cui ci costringono.

La dialettica tra lo spettacolo dal vivo e le nuove tecnologie è antica quanto il teatro. Negli ultimi decenni si è arricchita di nuove valenze.

In primo luogo la concorrenza dei nuovi media si è ulteriormente accresciuta, portando con sé ombre inquietanti: il controllo politico del “capitalismo della sorveglianza”¹ (per non parlare della censura e della manipolazioni di molti regimi) e più di recente gli straordinari (e inquietanti) sviluppi dell'intelligenza artificiale generativa.

In secondo luogo, il digitale ha colonizzato l'intera filiera dello spettacolo dal vivo, dalla progettazione alla produzione, dalla comunicazione all'archiviazione, con le successive possibilità di diffusione dei prodotti audiovisivi. Non è uno strumento, ma un ambiente nel quale si muovono sia gli artisti sia il pubblico.

Tuttavia per molti operatori del settore, il rapporto con le nuove tecnologie digitali è segnato da un lato da una certa diffidenza, a partire dal presupposto che questa mediazione tradisca alcune degli elementi costitutivi dell'esperienza *live* (la mancanza della compresenza fisica di attori e spettatori, il

1. Shoshana Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma, 2019.

filtra dello schermo); dall'altro mancano spesso le competenze necessarie per comprendere, prima ancora che utilizzare, le nuove opportunità.

Il progetto “Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale”

In questo scenario, il seminario *Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale* aveva l'obiettivo di “promuovere lo sviluppo di conoscenze e una maggiore consapevolezza tra gli operatori del settore attraverso il coinvolgimento di esperti e di realtà produttive e di ricerca che sviluppino soluzioni digitali applicabili anche allo spettacolo dal vivo e la condivisione di esperienze e casi concreti”². Il ciclo di quattro appuntamenti online, a cura di Regione Emilia-Romagna, in collaborazione con ART-ER, Clust-ER CREATE e con il supporto della Associazione Culturale Ateatro, si è tenuto tra il 16 dicembre 2022 e il 27 gennaio 2023, con la partecipazione di esperti e di operatori dello spettacolo dal vivo.

A partire dalla riflessione sulla situazione attuale, abbiamo cercato di costruire un percorso informativo che, prendendo spunto dalle problematiche via via evidenziate, potesse offrire uno stimolo alla creatività delle imprese dello spettacolo dal vivo sul piano artistico e del rapporto con il pubblico, ma anche produttivo, organizzativo e comunicativo, oltre che sul versante della conservazione e creazione della memoria.

Destinatario del progetto non erano tanto le realtà già attive sul fronte della sperimentazione e dell'ibridazione tra spettacolo dal vivo e nuove tec-

2. Nelle settimane in cui si è svolto il seminario, era attivo l'avviso pubblico TOCC-Transizione Digitale Organismi Culturali (PNRR Missione 1, Misura 3, Investimento 3.3, Sub-investimento 3.3.2 – Sostegno ai settori culturali e creativi per l'innovazione e la transizione digitale), che prevedeva una dotazione complessiva di questo primo avviso era di 115 milioni di euro, con un importo massimo per ogni progetto di 100.000 euro (per un finanziamento massimo di 75.000 euro). Si proponeva di sostenere interventi finalizzati:

- a. alla creazione di nuovi prodotti culturali e creativi per la diffusione live e online, capaci di interagire molteplici linguaggi espressivi e di adottare narrazioni innovative;
- b. alla circolazione e diffusione dei prodotti culturali verso un nuovo pubblico (diminuzione del divario territoriale, raggiungimento categorie deboli) e verso l'estero (ad es. sviluppo e ideazione di formati per lo streaming, dal vivo e non);
- c. alla realizzazione di attività per la fruizione del proprio patrimonio attraverso modalità e strumenti innovativi di offerta (piattaforme digitali, hardware, software per nuove modalità di fruizione e nuovi formati narrativi, di comunicazione e promozione), volte a garantire un beneficio in termini di impatto economico, culturale e/o sociale, salvaguardando adeguatamente la tutela della proprietà intellettuale;
- d. alla digitalizzazione del proprio patrimonio con obiettivo di conservazione, maggiore diffusione, condivisione attraverso la coproduzione, cooperazione transfrontaliera e circolazione internazionale, soprattutto nell'Unione Europea;
- e. all'incremento all'utilizzo del crowdsourcing e lo sviluppo di piattaforme open source per la realizzazione e condivisione di progetti community-based.

nologie, quando le imprese culturali che avvertono la necessità di sviluppare nuovi progetti in questa direzione e che dunque necessitano alcune informazioni di base per orientarsi in un terreno che molti operatori hanno esplorato solo in maniera episodica o superficiale. Ci siamo dunque concentrati su questioni di carattere generale, che riguardano in primo luogo le opportunità di sviluppo ma anche alcuni luoghi comuni che è opportuno sfatare. L'atteggiamento vuole essere quello pragmatico di chi deve ideare e realizzare un nuovo progetto, a partire dalla propria esperienza e dalle proprie necessità.

In queste pagine non si troveranno dunque considerazioni teoriche sulle frontiere più avanzate del digitale, che sono in costante evoluzione, e nemmeno suggerimenti su azioni o progetti specifici, che ogni soggetto deve intraprendere sulla base delle proprie specifiche esigenze. Troverà piuttosto alcune riflessioni problematiche che si spera possano aiutare a impostare un progetto creativo con un atteggiamento più consapevole delle complessità, e dunque dei rischi e delle opportunità, che comporta l'incontro tra mondi, approcci e linguaggi diversi.

Siamo partiti da una serie di progetti già in atto, per condividere l'esperienza di alcuni operatori che per i loro progetti hanno dialogato e stanno dialogando con aziende attive nell'informatica e nel digitale.

Speriamo che una maggiore consapevolezza del contesto possa aiutare a focalizzarsi su progetti realmente innovativi, facendo emergere nuove idee e possibilità di sviluppo. Per affrontare e risolvere i problemi che comportano percorsi di questo genere, è necessario guardare nello stesso momento vicino e lontano, con un atteggiamento insieme realistico e visionario.

I quattro incontri

Nell'incontro di presentazione del progetto, che ha offerto una prima informazione sul Bando PNRR DOCC, hanno portato la loro testimonianza anche Valter Malosti (direttore artistico di ERT–Emilia-Romagna Teatro Fondazione) e Gigi Cristoforetti (direttore artistico di Fondazione Nazionale della Danza-Aterballetto).

Sono poi seguiti tre incontri, centrati rispettivamente su comunicazione, produzione e archivio/memoria, che hanno seguito lo stesso format: a un dialogo con una personalità in grado di illustrare alcuni temi e problemi di carattere generale, è seguito ogni volta un approfondimento delle pratiche individuate. A partire da una sintetica riflessione storica e da una rapida panoramica sulla situazione attuale, è stata effettuata un'analisi dei progetti attivi in Emilia-Romagna (concentrandosi sui soggetti sostenuti dalla LR 13), per identificare e illustrare esperienze interessanti nella loro progettualità, ma anche per individuare aspetti problematici nella loro realizzazione e nel rapporto tra partner con culture e linguaggi diversi: da una parte il mondo dello

spettacolo dal vivo (ovvero gli artisti e le artiste, le istituzioni, il pubblico reale e quello potenziale) e dall'altra gli "ingegneri" e i "programmatori", ovvero coloro che conoscono di arcani segreti delle nuove tecnologie digitali.

La mappatura dei progetti al confine tra digitale e spettacolo dal vivo ha portato a identificare alcune esperienze, anche molto diverse tra loro. Abbiamo concentrato l'attenzione su tre macro-segmenti della filiera dello spettacolo dal vivo, la comunicazione, la produzione e l'archiviazione e la creazione di memoria, anche se molte delle esperienze qui presentate interessano più di un segmento. Le conversazioni sono state trascritte da Giulia Alonzo e riviste dagli interessati.

Il digitale nella filiera produttiva dello spettacolo dal vivo

L'intera società sta vivendo in questi decenni un rapido processo di transizione verso il digitale e, per quanto riguarda la comunicazione e le arti, di "convergenza verso il digitale": testi, musiche e suoni, immagini e video, convertiti in formato digitale, possono combinarsi ed essere diffusi su un'unica piattaforma.

I diversi settori dell'industria culturale stanno vivendo questa trasformazione epocale con atteggiamenti (e velocità) differenti, e con effetti assai diversi.³ Lo spettacolo dal vivo appare più lento nell'affrontare questa rivoluzione, per diversi ordini di motivi, sia pratici (gli investimenti, la competenza degli addetti, le diverse tempistiche produttive) sia teorici (a cominciare dall'enfasi sulla compresenza dei corpi di performer e spettatore nel medesimo spaziotempo dell'evento).

Tuttavia le diverse tecnologie digitali hanno ormai colonizzato l'intera filiera dello spettacolo dal vivo.

Il digitale già viene utilizzato, solo per fare alcuni esempi:

- nella progettazione degli spettacoli, con simulazioni 3D e dinamiche di spazi, costumi, luci, coreografie;
- utilizzando in scena tracce audio e proiezioni di vario genere, più o meno sofisticate, registrate o in diretta, sia in presenza sia da remoto;
- offrendo ai protagonisti in scena la possibilità di interagire con altri (artisti e/o pubblico) in presenza e da remoto, adottando varie modalità di interazione, spesso con soluzioni innovative;
- utilizzando sistemi audio (cuffie, cellulari) per gestire l'interazione con gli spettatori e le loro azioni;
- utilizzando sistemi di realtà virtuale e in generale di realtà aumentata;
- utilizzando lo streaming in percorsi di formazione e durante le prove;

3. Vedi Amanda D. Lotz, *Pirati, cannibali e guerre dello streaming. I media in trasformazione*, Einaudi, Torino, 2022.

- proponendo eventi in streaming;
- utilizzando un sito internet per la promozione della propria attività e per la vendita dei biglietti;
- realizzando in digitale i programmi di sala e altro materiale di comunicazione, anche in un'ottica *paper free*;
- utilizzando l'audiovisivo come strumento di promozione (clip audio e video) e creando così materiali d'archivio;
- diffondendo in rete contenuti audiovisivi (gestione dell'archivio e diffusione del repertorio);
- utilizzando i diversi canali social per la promozione e il *branding*;
- attivando nuove modalità di interazione con il pubblico da remoto, cercando di recuperare (almeno in parte) l'esperienza della *liveness*.

Onlife, blended, ibrido

Da tempo i confini tra reale e digitale si sono fatti permeabili.

Come ha notato il filosofo Remo Bodei, la connessione costante (e i social network) ci hanno immerso in un “qui e ora” planetario, in cui tutti siamo (potenzialmente) in contatto con tutti, in qualunque ora del giorno e della notte.

Il digitale (e prima ancora il cinema) hanno in vario modo espresso la loro nostalgia per la *liveness*, ovvero la “presenza” e la sua imprevedibilità, l'impatto della dimensione fisica, corporea. Allo stesso modo, lo spettacolo dal vivo pare spesso invidiare alcune potenzialità del digitale: la possibilità raggiungere platee potenzialmente sterminate nello spazio e nel tempo, la precisione pressoché assoluta della riproduzione.

Le tecnologie della rete e i meccanismi di comunicazione partecipata hanno un fortissimo impatto sulla nostra percezione del “qui e ora”. È una vera e propria mutazione antropologica. Come spiega il filosofo francese Michel Serres,

le reti sostituiscono la concentrazione con la distribuzione. Da quando disponiamo, su una postazione portatile o sul telefonino, di tutti i possibili accessi ai beni o alle persone, abbiamo meno bisogno di costellazioni espresse. Perché anfiteatri, classi, riunioni e colloqui in un dato luogo, e perché una sede sociale, dal momento le lezioni e colloqui possono tenersi a distanza? Gli esempi culminano in quello dell'indirizzo. In tutto il corso della storia è stato riferito a un luogo, di abitazione o di lavoro, mentre oggi l'indirizzo di posta elettronica o il numero di telefono di un cellulare non indicano più un determinato luogo: un codice o una cifra, pura e semplice, basta. Quando tutti i punti del mondo godono di una sorta di equivalenza, la coppia qui e ora entra in crisi. Heidegger, filosofo oggi assai letto nel mondo, nel chiamare esserci l'esistenza umana, designa un modo di abitare o di pensare in via di estinzione. Il concetto di ubiquità – la capacità divina di essere ovunque – descrive meglio le nostre possibilità rispetto al funebre qui giace⁴.

4. Michel Serres, *Le banche dati che ci obbligano a essere intelligenti*, in “la Repubblica”, 17 gennaio 2014.

Secondo il teorico tedesco Hans-Thies Lehmann, la presenza dal vivo, prima di essere una realtà corporea, è fenomeno mentale, una questione di consapevolezza. I media non cancellano l'effetto di presenza, ne declinano ulteriormente le possibilità. L'ampio uso di nuove tecnologie sulla scena dimostra che era infondata

la preoccupazione che l'ingresso dei media digitali potesse erodere una supposta verità del qui e ora. In poco più di un decennio, la pratica ha dimostrato che i media possono partecipare all'evento senza cannibalizzare la sua natura dal vivo, anzi arricchendo la scena e la drammaturgia dei codici propri dell'esperienza contemporanea⁵.

È ormai impossibile separare la dimensione fisica da quella digitale, il reale dal virtuale, l'*online* dall'*offline*. Si tratta piuttosto della frizione tra diversi livelli di realtà, che mettono in gioco il rapporto tra corpo e media.

Ogni evento fisico è ormai *blended*, preceduto, accompagnato e seguito da una nuvola di eventi digitali, creando una scia di *data points*. Viviamo in una dimensione "ibrida", che il filosofo Luciano Floridi ha battezzato "*onlife*"⁶.

Stiamo ancora metabolizzando l'impatto di queste mutazioni, una rivoluzione che sta trasformando in maniera irreversibile la produzione, la comunicazione e la diffusione della cultura.

La pandemia: il silenzio o lo streaming

La chiusura totale dei teatri durante il lockdown⁷, e quindi la perdita del contatto con il pubblico, e le riaperture parziali (con distanziamento e ingressi contingentati) hanno accelerato questo processo e soprattutto lo hanno reso ancora più evidente, con un maggior uso dei media digitali (anche nel lavoro e nello studio, oltre che nei consumi culturali) ha imposto un ripensamento sul versante creativo e progettuale, ma soprattutto nel rapporto con il pubblico.

Molti artisti e artiste, vista l'impossibilità di esibirsi, hanno scelto il silenzio e la riflessione, riservandosi eventualmente di raccontare la propria esperienza dopo la fine della pandemia.

Altre artiste e artisti (e molti teatri e festival) hanno invece sopperito all'impossibilità di incontrare il pubblico con un'intensa attività in

5. Hans-Thies Lehmann, *La presenza del teatro*, in «Culture teatrali», numero monografico *On Presence*, a cura di Enrico Pitozzi, n. 21, 2011.

6. Luciano Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Cortina, Milano, 2017.

7. I teatri vengono chiusi da un DPCM il 24 febbraio 2020 e restano inattivi fino al 16 giugno 2020. Successivi Decreti della presidenza del Consiglio dei Ministri chiuderanno nuovamente i teatri dal 24 ottobre 2021 al 26 aprile 2022, quando vengono consentiti solo gli spettacoli all'aperto, con pubblico contingentato e spettatori e spettatrici distanziati di almeno un metro su posti pre-assegnati.

streaming. Si sono subito moltiplicate letture, monologhi, assoli. Sono stati riesumati dagli archivi decine di video (nati magari a scopo puramente documentario), in una attività quasi frenetica. Si sono prodotti spettacoli progettati per essere trasmessi in streaming⁸. L'alluvione digitale ha scatenato nel settore un dibattito – per la verità piuttosto datato – che ha contrapposto la specificità dell'evento teatrale al consumo di prodotti “mediati” dallo schermo, la “presenza” rispetto al filtro tecnologico. I risultati sono stati in genere deludenti: il teatro o la danza in televisione difficilmente funzionano in video, soprattutto quando li si mette a confronto con una produzione audiovisiva che può contare su grandi investimenti e professionalità specifiche⁹.

Forse lo spettacolo più efficace nel riflettere la poetica del distanziamento e il dramma della chiusura dei teatri è stato *Le nozze di Figaro*, con la regia di Mario Martone all'Opera di Roma, senza spettatori (ma diffuso da Rai3 il 5 dicembre 2020), con musicisti e coro distanziati a norma di Decreto.

Come in altri allestimenti pandemici, lo spettacolo ha invaso una platea deserta. Nel *Marino Faliero* di Donizetti, allestito dal duo ricci/forte (Teatro Donizetti di Bergamo, 20 novembre 2020), la Venezia del XIV secolo ha occupato la platea con un astratto intrico di tubi Innocenti e di passerelle. Nello spettacolo di Martone, la platea era attraversata da un intrico di fili, che simboleggiavano sia i vincoli sociali che l'astuto Figaro riesce a dipanare, sia i vincoli che separavano i corpi durante la pandemia. Alla fine dello spettacolo, quei fili vengono finalmente tranciati, in un rito liberatorio. Nel corso della serata, lo sguardo e la telecamera di Martone scoprivano e accarezzavano i diversi spazi del teatro: non solo la scena e la platea, ma anche i camerini, i corridoi, i foyer (lo stesso espediente è stato usato qualche mese dopo per *La Traviata*, sempre all'Opera di Roma). Il video non era dunque la ripresa frontale di uno spettacolo inquadrato dal boccascena, ma l'esplorazione di uno spazio conosciuto e amato, riletto con una venatura nostalgica.

Una riflessione sulla chiusura imposta dal lockdown l'ha offerta anche *Metamorfosi Cabaret*, format digitale del Teatro di Roma: nella seconda parte del progetto (dopo una carrellata di brevi videoperformance di attori e danzatori che attraversano vari luoghi della città), Mefistofele (Filippo Timi) convince il suo Faust (Giorgio Barberio Corsetti) a uscire dall'isolamento e lo conduce dal Teatro Argentina a Villa Borghese, per interpretare alcune

8. Questa intensa attività ha forse contribuito alla nascita di ItsArt, la piattaforma per contenuti culturali digitali lanciata il 18 febbraio 2020 dal ministro della Cultura Dario Franceschini e archiviata nei primi mesi del 2023.

9. Su questo tema, un invito alla riflessione arriva dal Premio Cinema & Arts, nato nel 2022 nell'ambito della Mostra Internazionale del Cinema di Venezia, con l'obiettivo di approfondire “l'influenza delle diverse arti nel cinema contemporaneo e, specie in questo tempo storico, la commistione tra cinema e diverse forme di manifestazioni artistiche, con un occhio di riguardo per le arti performative dal vivo”.

scene del capolavoro di Goethe. Invece di portarlo alla perdizione, il demone spinge Faust a superare il solipsismo imposto dalla pandemia per riscoprire la bellezza del mondo e della natura.

La pandemia: la dimensione sonora

Con un paradosso solo apparente, per valorizzare la presenza e l'intimità che il teatro porta con sé alcuni progetti hanno privilegiato la dimensione puramente sonora, utilizzando cioè quello che Marshall McLuhan definisce un medium "caldo" (ovvero un mezzo che estendendo un unico senso fino a colmarlo di dati, non richiede all'individuo di completare il messaggio e determina quindi un basso livello di partecipazione).

È il caso delle *Favole al telefono* di Gianni Rodari, lo spettacolo che stava allestendo Campsirago Teatro: con il lockdown è diventato una piattaforma alla quale i bambini potevano accedere per farsi raccontare una storia al telefono. Anche il *Menu della poesia*, che porta testi poetici in contesti non teatrali offrendo al pubblico un "menu poetico", ha scelto il canale audio. La scelta riflette anche due fenomeni che si sono sviluppati negli ultimi anni: il successo e la diffusione dei podcast e in generale della dimensione audio; e il moltiplicarsi di dispositivi spettacolari spesso itineranti e partecipativi che utilizzano le cuffie. L'imperativo era recuperare la dimensione della *liveness* quando lo spazio pubblico dei teatri e delle piazze era diventato inagibile, a qualsiasi costo, anche con trovate ironicamente provocatorie. Qualche guerriero ha dunque scelto di continuare a fare teatro e a mantenere il rapporto con il pubblico, sfidando o costeggiando i limiti imposti dai Decreti. Nei primi giorni della pandemia, molti italiani avevano reagito al lockdown con forme di teatralità spontanea e diffusa: si affacciavano ai balconi o alle finestre, per cantare e suonare, quasi a farsi coraggio tutti insieme. Nelle stesse settimane, si sono visti attori recitare nelle code di chi aspettava di entrare in un supermercato (Maurizio Lastrico a Genova) o nel cortile del proprio condominio (Massimiliano Speziani a Milano). Paolo Rossi e i suoi comici si sono ribattezzati "Brigate Brighella" per accompagnare i volontari che distribuivano il cibo nei cortili dei quartieri popolari: *panem et circenses* ai tempi della pandemia.

Dispositivi pandemici

Alcuni artisti hanno ideato dispositivi che potessero in qualche modo aggirare o tematizzare i limiti delle chiusure e dei contingentamenti.

Alla riapertura, prima di riportare la gente negli spazi chiusi di un teatro, molti hanno pensato di portare il teatro tra la gente, anche nei quartieri disa-

giati, all'aperto, riprendendo la gloriosa formula del "Teatro Camion" usata da Carlo Quartucci negli anni Sessanta del Novecento. Il grande "TIR" (ovvero "Teatro in Rivoluzione") dello Stabile di Genova è "un camion che arriva e magicamente si apre, trasformandosi in un palcoscenico indipendente, dotato di luci e scenografie come un vero teatro, ma pronto a spostarsi di luogo in luogo"): nell'estate del 2020 ha portato *Bastiano e Bastiana* di Wolfgang Amades Mozart con la regia di Davide Livermore e altri spettacoli in diversi quartieri di Genova e in altre città della Liguria. I "Camios", ovvero i due furgoni del Teatro Parenti di Milano, avvicinavano le loro code per comporre un palco in varie località della Lombardia, con i giovani attori che recitano, suonano e cantano sul tetto dei veicoli. Più modesti sono i motocarri del "Moto Teatro Oscar" di Giacomo Poretti a Milano e l'"Ape Teatrale" del Teatro del Giglio di Lucca.

Durante il secondo lockdown, mentre Amazon moltiplicava le consegne a domicilio e rinnovava la flotta aerea, si sono moltiplicate le forme di *delivery* teatrale e musicale, sia per adulti sia per bambini. Il capostipite è Ippolito Chiarello, che dal 2009 propone per strada o in luoghi non teatrali il suo "barbonaggio teatrale", una proposta di brevi monologhi che lo spettatore può scegliere come da un juke-box, pagando una modica somma: tra dicembre e marzo 2021, il format del "teatro a domicilio" si è diffuso, con varie modalità, in tutta la penisola.

Una provocazione ironica è arrivata dall'artista Anna Scalfi Eghenter con *Interim Measure*: nel tentativo di consentire l'accesso del pubblico al Teatro Sociale di Trento nella "Zona rossa", lo ha trasformato in un supermercato, rendendolo dunque accessibile al pubblico (o ai clienti).

Alla riapertura del 16 giugno 2020, il teatro ha offerto anche l'occasione per riflettere sull'esperienza di questi mesi difficili. La dimensione performativa ha consentito di oggettivare il "distanziamento sociale", interiorizzato durante il lockdown, per renderlo tangibile "distanziamento fisico". Attori e danzatori si sono esibiti in una teca di plexiglass. È accaduto davanti al Teatro delle Muse di Ancona per il progetto *L'attore nella casa di cristallo* a cura di Marche Teatro in collaborazione con Marco Baliani. Ha usato la stessa soluzione la coreografa e danzatrice Michela Lucenti con il *Museo Antropologico del Danzatore*.

In un altro lavoro di Kepler 452, *Lapsus urbano*, un regista-arbitro munito di fischietto aveva il compito di far rispettare il distanziamento tra gli "spettattori" che rivevano in piazza Maggiore, a Bologna, i mesi del lockdown, raccontati da una voce in cuffia. Il regista Antonio Viganò ha isolato gli spettatori in cabine dotate di spioncino per *Un peep show per Cenerentola*. Il dispositivo adottato dai locali a luci rosse è stato riattualizzato anche dal Kultursalon Guckloch di Vienna, dal Popptheatre a Truro (in Cornovaglia) e dal Moonlight Mobile Theatre di Nagoya (in Giappone). Ha goduto di un revival il drive-in sia cinematografico sia teatrale, per auto o per biciclette. Lo scenografo Emanuele Sinisi si è ispirato a una scena del film di Jean Claude van

Damme *Lionheart* (1990): gli spettatori restavano seduti nell'abitacolo delle loro auto che, disposte in un cerchio, illuminavano con i loro fari la pista centrale. Sinisi ha utilizzato il dispositivo per *Comizi d'amore #BuenosAires* (2021), nel programma del Festival Internacional de Buenos Aires, con la regia firmata dai Kepler 452 in remoto transoceanico, da Bologna, con lo spettacolo a Buenos Aires.

Il Teatro Bellini di Napoli ha preso alla lettera le misure restrittive: con *Zona rossa* ha confinato all'interno del teatro due registi-drammaturghi (Licia Lanera e Pierlorenzo Pisano) e quattro attori dal 20 dicembre 2020 al 27 marzo 2021, per scrivere e provare due testi, *Settantasei* e *Senet*, destinati a incontrare il pubblico alla riapertura delle sale. Attraverso alcune dirette streaming, *Zona rossa* ha consentito di aprire le videocamere sulla quotidianità del teatro, ovvero quello che accade dietro le quinte e durante le prove. La vita segreta del teatro è al centro anche dei tre docufilm *Camere nascoste. Svelare il teatro a porte chiuse*, curati da Lucio Fiorentino per lo Stabile di Torino.

La pandemia: dispositivi ibridi

Sono stati invece rari i progetti teatrali che hanno cercato di ibridare reale e virtuale in maniera creativa, sfruttando le opportunità offerte dalle piattaforme di videoconferenza. Proprio per recuperare la *liveness*, la compagnia milanese Qui e Ora per il format *Cosa bolle in pentola?* ha fatto ricorso a una piattaforma come Zoom: una mediatrice della compagnia coinvolge due "spett-attori" nelle rispettive cucine. La domanda insieme banale e fatale "Come stai?" innesca un dialogo che prevede anche uno scambio di ricette, con una strizzata d'occhio al dilagare degli aperitivi e degli show-cooking online tra amici. Alcuni progetti, come *Be Arielle F* del videoartista svizzero Simon Senn (co-prodotto dal Théâtre de Vidy di Losanna), o la serie di tre puntate *>End Meeting For All<* realizzate su Zoom da Forced Entertainment, hanno sperimentato le piattaforme come dispositivi che attivano l'interazione della comunità temporanea di spettatori connessi simultaneamente.

La giovane compagnia bolognese Kepler 452 è partita dalla constatazione che in "zona rossa" restavano in circolazione quasi solo i *rider* che consegnano il cibo a domicilio. Indossata la tuta e l'inconfondibile zaino cubico di Deliveroo, Nicola Borghesi (autore, regista, attore, ciclista e videomaker, usando il cellulare come telecamera) attraversava ogni sera la città per consegnare il teatro (con un piatto di tagliatelle) ai suoi spettatori: *Consegne* è il dialogo su Zoom tra Nicola Borghesi e i suoi clienti. Il corpo e il vissuto dei *rider*s vengono normalmente rimossi nella breve interazione in cui i destinatari ricevono il cibo e concedono (forse) una modesta mancia: qui il *rider* diventava il protagonista e l'oggetto della performance.

Oltre la pandemia: le “Residenze Digitali”

Le “Residenze Digitali”¹⁰, nate nel 2020 per “stimolare gli artisti delle *performing arts* all’esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale”, sono uno dei rari progetti ad affrontare direttamente la questione del rapporto tra spettacolo dal vivo e digitale. L’idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia-CapoTrave/Kilowatt) si è allargata a vari partner in diverse Regioni, tra cui l’Emilia-Romagna (con il Centro di Residenza L’arboreto-Teatro Dimora | La Corte Ospitale). L’innesco è un bando lanciato a cadenza annuale, per sostenere “progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l’ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace all’esplicitarsi dell’idea artistica. Non si tratta di promuovere percorsi di lettura o riprese video di testi o spettacoli esistenti o da farsi, bensì di investire su progetti artistici che abbiano nello spazio web il loro habitat ideale e che prevedano modalità interattive con le quali relazionarsi allo spettatore online.” I progetti vincitori ricevono un sostegno economico e vengono affiancati da tre tutor esperte in creazione digitale, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti. Ogni anno a novembre La Settimana delle “Residenze Digitali” offre una restituzione finale online aperta al pubblico.

Ritorno alla normalità?

Finita la fase più acuta dell’emergenza, il teatro (e i festival) hanno cercato di tornare alla normalità o, meglio, alla situazione pre-Covid. L’atteggiamento era evidente già durante la pandemia. Tra la fine del 2020 e i primi mesi del 2021 molte manifestazioni erano state costrette a scegliere il formato digitale e lo streaming. Nonostante le incertezze e le difficoltà, la maggioranza dei festival estivi avevano celebrato l’edizione 2021, privilegiando gli spazi all’aperto e rinunciando quasi del tutto agli artisti stranieri¹¹.

Certamente l’esperienza della pandemia ha cambiato il rapporto con le nuove tecnologie, sia sul versante del pubblico sia su quello degli operatori. Lo spettacolo dal vivo deve fare i conti con il cambiamento dello scenario mediatico e delle abitudini dei consumatori: larghe fasce di spettatori si sono assuefatte al consumo casalingo (e in genere solitario) di prodotti audiovisivi di forte impatto emotivo e spettacolare, con una straordinaria varietà di offerta, anche se durante il lockdown molti spettatori si erano affacciati per la prima volta a contenuti culturali.

10. www.residenzedigitali.it.

11. Vedi Giulia Alonzo e Oliviero Ponte di Pino, *I festival culturali italiani: la scommessa della post pandemia*, in “Economia della Cultura”, 1/2021.

In questo momento delicato, è necessario riflettere sulla possibile evoluzione del rapporto dello spettacolo dal vivo con il digitale, non in astratto, ma partendo dalle reazioni, dai bisogni e dai progetti degli operatori e dalle nuove sensibilità degli spettatori.

Un canale video europeo per il teatro e un progetto di danza immersiva

una conversazione con *Valter Malosti* e *Gigi Cristoforetti*

Valter Malosti

È regista, attore e artista visivo. Dopo aver diretto Fondazione TPE-Teatro Piemonte Europa, dal 2021 è direttore della Fondazione Emilia-Romagna Teatro. ERT è il partner italiano di “Prospero-Extended Theatre”¹, un progetto pluriennale avviato nel 2020 e co-finanziato dal programma Europa Creativa, che ha l’obiettivo di creare una piattaforma online (attiva dal 2023) che ospita e rende accessibili gratuitamente (durante il periodo di finanziamento dell’UE, fino alla fine del 2024) e in tutta l’Unione Europea, contenuti legati al teatro come registrazioni di spettacoli, interviste agli artisti e brevi documentari sul backstage di teatri e spettacoli.

Gigi Cristoforetti

Dopo aver diretto per quindici anni Torinodanza Festival², dal 2017 è direttore generale e artistico della Fondazione Nazionale della Danza-Aterballetto³, che nel 2021, in collaborazione con Fondazione Palazzo Magnani di Reggio Emilia, ha lanciato “Virtual Dance for Real People”⁴, una nuova forma di danza immersiva che coinvolge RE:Lab, azienda laboratorio di ricerca dell’Emilia-Romagna, professionisti del mondo del cinema, tecnologi ed esperti di *user experience*, tra cui Riot Studio (Lapej) AGO Modena Fabbriche Culturali.

1. www.prospero-theatre.eu/project-extended-theatre/. Il network coinvolge dieci partner di nove diversi paesi europei (9 teatri e 1 media): oltre a ERT, il project leader Théâtre de Liège (Belgio), São Luiz Teatro Municipal (Lisbona, Portogallo), Göteborgs Stadsteater (Göteborg, Svezia), Croatian National Theatre (Zagabria, Croazia), Teatros del Canal (Comunità Autonoma di Madrid, Spagna), Schaubühne Berlin (Berlino, Germania), Teatr Powszechny (Varsavia, Polonia), Odéon-Théâtre de l’Europe (Parigi, Francia), ARTE (canale televisivo francese).

2. www.torinodanzafestival.it.

3. www.fndaterballetto.it.

4. www.fndaterballetto.it/en/scheda-produzione/virtual-dance-for-real-people/.

Oliviero Ponte di Pino: Valter Malosti e Gigi Cristoforetti dirigono due importanti e prestigiose istituzioni teatrali, la prima centrata sul teatro, la seconda sulla danza. Hanno realizzato due progetti molto diversi, ambiziosi e complessi, che hanno come fulcro il pubblico e il suo rapporto con l'evento teatrale. Il primo è una piattaforma video per il teatro, Prospero tv, al quale collaborano diverse prestigiose realtà europee, a cominciare da ERT.

Valter Malosti: Dal 2006 “Prospero” produce spettacoli e realizza tournée in diverse città europee, con produzioni che vengono selezionate all'interno di questo consesso di produttori e di enti. Quest'anno tra le produzioni di ERT è stato selezionato il *Calderón* di Pier Paolo Pasolini, con la regia di Fabio Condemmi. Per questa edizione abbiamo introdotto una novità, una piattaforma digitale, che offre video *on demand* per creare un archivio delle nostre produzioni e per rivolgerci a un pubblico più ampio di quello dello spettacolo dal vivo.

La piattaforma è stata lanciata in occasione del nostro ultimo Festival Vie ed è stata presentata a Parigi e a Liegi. Accoglierà le registrazioni integrali e sottotitolate in nove lingue delle produzioni realizzate nell'ambito del progetto “Prospero”; quindi, vedrà grandi artisti accanto a giovani artisti. Oltre alle registrazioni integrali, ci sono contenuti legati sia alle produzioni sia ai repertori di tutti i partner.

La digitalizzazione delle opere viene fatta a un altissimo livello. Il contributo che destiniamo alla piattaforma digitale per la registrazione di questi spettacoli, anche grazie all'Unione Europea, sfiora i 100.000 euro, quindi gli artisti in pratica possono creare un vero e proprio film. Questo dà la possibilità di creare anche una serie di materiali legati al processo produttivo.

In parallelo, vorremmo creare un archivio a partire da quello che già esiste. ERT, per esempio, ha sedimentato un grande archivio, di cui non si conosce quasi nulla. Ma credo che già dall'anno prossimo incominceremo la ricognizione per rilanciare e far rivivere gli archivi, a partire da Leo De Bernardinis e Thierry Salmon, i due artisti a cui sono intitolate le due sale dell'Arena del Sole di Bologna.

Oliviero Ponte di Pino: Dunque per sostenere i video che produceate avete deciso di progettare una piattaforma dedicata. Poi avete lavorato alla produzione dei video degli spettacoli, con un processo che inizia nel momento stesso in cui si decide di iniziare quella produzione. Con “Prospero tv”, insomma, non si tratta di realizzare uno spettacolo e poi chiamare un regista a filmarlo. Avete dovuto affrontare una serie di problemi che una produzione “nazionale” non deve affrontare, e che riguardano la gestione dei diritti e le traduzioni del testo in altre lingue. Inoltre siete in competizione con numerose piattaforme e operatori che offrono contenuti online. Tutto questo vi ha obbligato a ripensare l'intero processo produttivo dello spettacolo.

Valter Malosti: La questione legata ai diritti è molto interessante, anche se non ci si preoccupa quasi mai di questo aspetto. È una scacchiera su scala europea, funzioniamo in maniera molto flessibile: alcuni video sono visibili solo in alcuni territori, mentre in altri lo saranno solo tra qualche tempo. È una specie di domino molto complicato: per regolare la questione dei diritti abbiamo riempito un protocollo di ottantacinque pagine. L'Europa dovrebbe essere unita, ma in realtà ogni nazione ha una legislazione differente: per esempio abbiamo scoperto che in Polonia costa carissimo acquisire i diritti per mettere gli spettacoli in rete! Quindi per ogni paese collegato a questo progetto sono necessarie clausole diverse.

Una seconda questione fondamentale è il modo in cui vengono filmate queste opere. Io sono stato il primo a filmare per Rai5 un'opera in 3D, *La signorina Giulia*⁵, ma poi mancano gli strumenti per condividere questo formato in maniera adeguata. Stiamo facendo sperimentazioni importanti, per le quali sono necessari forti investimenti per la produzione dei materiali filmati. Per la Formula1, ogni spettatore può scegliere le telecamere per godersi lo spettacolo con la guida del suo pilota preferito: sarebbe interessante uno spettacolo registrato in modo da mettere a disposizione dello spettatore le varie camere: per esempio, chi si appassiona all'interpretazione di un attore, può seguire solo quell'attore. Ma forse questa è una mia follia...

Il terzo aspetto riguarda l'archivio video. Dobbiamo mettere la nostra memoria di teatro a disposizione delle giovani generazioni. Quella del teatro è una memoria labile, che si è cominciata a costruire dagli anni Settanta e Ottanta. Va salvaguardata, è un impegno importante. Tutti sappiamo quello che è successo con Grotowski e le registrazioni pirata dei suoi spettacoli e del training: sono state importantissime, e ci hanno permesso di andare al di là di un libro fascinosissimo come *Per un teatro povero*⁶.

Dunque dobbiamo lavorare su un doppio aspetto: quello più archeologico, con il materiale d'archivio, e quello di innovazione, legato alle nuove possibilità che ci offre la tecnologia.

Oliviero Ponte di Pino: Gigi Cristoforetti è direttore artistico di Aterballetto, che ha lavorato sulla realtà virtuale. L'obiettivo di "Virtual Dance for Real People" è quello di arricchire l'esperienza dello spettatore, e al tempo stesso di spingere gli artisti a un uso consapevole delle nuove possibilità immersive del video.

Gigi Cristoforetti: Il nostro progetto è per certi aspetti complementare rispetto a "Prospero tv", che manda in onda spettacoli che già esistono. Noi

5. *Signorina Giulia 3D* di Felice Cappa, tratto dallo spettacolo teatrale *La signorina Giulia* di August Strindberg, con la regia di Valter Malosti, è stato trasmesso da Rai5 il 16 novembre 2012.

6. Jerzy Grotowski, *Per un teatro povero*, Bulzoni, Roma, 1970.

invece ci siamo concentrati su operazioni originali pensate per lo schermo o per il visore.

Siamo partiti nell'aprile del 2020, in piena pandemia. Avevamo ordinato sul web una telecamera ad alta definizione che abbiamo fatto recapitare a uno dei nostri danzatori, che era chiuso in casa a Reggio Emilia. Ci siamo collegati in video con un coreografo e con una regista, utilizzando la videochiamata di un social network. Stabilivamo tutto, dai costumi alle posizioni e ai movimenti di ogni singola scena. Dopo aver realizzato la ripresa nella casa del primo danzatore, la telecamera veniva passata al danzatore successivo e così via. Abbiamo costruito una divertente operazione di videodanza, davvero contemporanea al momento della pandemia.

Il progetto "Virtual Dance for Real People" è stata l'occasione per sviluppare un tema che mi è caro, quello della relazione tra le tre componenti dello spettacolo, ovvero pubblico, istituzioni e artisti. Abbiamo ragionato su logiche precise per quanto riguarda il pubblico, sui tempi di fruizione, sulle emozioni e sui luoghi di fruizione, che nel teatro sono molto importanti. Abbiamo cercato di trovare una dimensione innovativa che non fosse in nessun modo concorrenziale o mimetica rispetto allo spettacolo dal vivo, ma che offrisse qualcosa di più e l'abbiamo trovata nella realtà virtuale, in particolare nel Cinematic 360°, cioè nella possibilità per lo spettatore di trovarsi idealmente al centro di uno spazio scenico che non era mai il palcoscenico, per esempio uno spazio artisticamente o monumentalmente interessante. La distanza ravvicinata permette un lavoro sulle emozioni molto diverso da quello che si può fare in teatro. Inoltre il tempo di fruizione si allarga, 24 ore su 24, basta dotarsi di un visore.

In operazioni di questo tipo, la sfida è far collaborare artisti e ingegneri. Per noi è stato abbastanza facile, perché abbiamo trovato partner che ci hanno aiutato, come RE:Lab, con il suo leader progettuale Roberto Montanari. Ci siamo intesi subito e questo ci ha permesso di sperimentare sull'uso dello spazio e del corpo. Per l'artista è una sfida: di solito viene chiamato a creare per la scatola scenica e quindi per un preciso punto di vista, con un'unica finestra aperta allo sguardo del pubblico. Per l'interprete è una protezione. Trovarsi in uno spazio di realtà virtuale a 360 gradi implica un diverso grado di esposizione: bisogna immaginare che lo spettatore sia al centro e che i danzatori si muovano intorno a lui. Dunque le linee coreografiche vanno pensate per uno spettatore che si trova al centro dello spazio, e anche l'interprete deve guardare lo spettatore che si trova al centro. Inoltre la prossimità lo obbliga a una sorta di interazione.

La ricerca funziona nella misura in cui i due mezzi – quello artistico e quello tecnologico – ragionano uno in funzione dell'altro ed entrambi in funzione di uno spettatore che non sarà mai presente con l'artista e con gli ingegneri. Tutto questo permette la valorizzazione degli spazi, come è accaduto quando abbiamo lavorato alla Biblioteca Classense di Ravenna, nella farmacia settecentesca del complesso di Sant'Agostino con l'altro nostro partner

Ago, e al Museo della Psichiatria di Reggio Emilia. La realtà virtuale offre l'opportunità di valorizzare i luoghi e gli artisti, offrendo allo spettatore un'esperienza completamente nuova.

Oliviero Ponte di Pino: Gigi Cristoforetti ha parlato del rapporto tra gli artisti, i committenti e gli ingegneri. Valter Malosti, anche voi avete dovuto gestire un rapporto potenzialmente problematico, quello tra il regista dello spettacolo teatrale e il regista della versione video.

Valter Malosti: Finora non ci sono stati problemi. Persino Caroline Nguyen, un'artista molto diffidente nei confronti del mezzo, alla fine si è dimostrata entusiasta⁷. Noi teatranti dobbiamo fare un passo in avanti, perché dobbiamo renderci conto che il video è un mezzo completamente differente. I registi più giovani, come Fabio Condemi, sono avvantaggiati perché pensano già con una mentalità legata allo schermo.

È opportuno rispettare alcune coordinate, ma quando registri uno spettacolo devi dimenticare quello che accade in teatro: bisogna restituire un altro prodotto, un'altra identità, pur senza distruggere l'identità originaria. È una questione molto delicata. Ma anche in questo caso, la condizione principale è disporre del tempo e di risorse adeguate. I problemi principali sono la fretta e la mancanza di risorse. Bisogna investire, e poi avere tempo e pazienza.

Oliviero Ponte di Pino: Con produzioni di questo tipo, il teatro in video è in grado di reggere la concorrenza degli altri prodotti multimediali, come quelli che vediamo sulle piattaforme?

Valter Malosti: La musica o l'opera sono avvantaggiate. Ma nelle loro opere teatrali quasi tutti gli artisti coinvolti in "Prospero" hanno già una costruzione cinematografica e quindi sono molto fiduciosi. Dobbiamo lavorare con pazienza certosina e costruire progetti di alto livello qualitativo, è l'unica possibilità.

Oliviero Ponte di Pino: Gigi Cristoforetti, secondo te l'esperienza con la realtà virtuale che hanno fatto i coreografi ha avuto un impatto sul loro modo di creare?

Gigi Cristoforetti: Basta guardare il video di È proibito non sporgersi di Francesca Lattuada: ci accorgiamo subito che si tratta di una dimensione visionaria, che si tratta di pensare quasi in termini cinematografici. La *location* è una stanza del Museo della Psichiatria, l'unica danzatrice di questa produzione è una contorsionista francese che interpreta tre diversi personaggi.

7. Caroline Guiela Nguyen è autrice e regista dello spettacolo teatrale *Fraternité, Conte fantastique*, prodotto dall'Odéon-Théâtre de l'Europe nel 2021.

Lo spettatore, dopo aver indossato il visore, si trova in questa stanza virtuale, cerca la danzatrice, la trova e la scopre. Non è una coreografia nel senso tradizionale del termine, si tratta di trovare una chiave per rapportarsi a uno spazio diverso da quello tradizionale, con un modello interpretativo diverso da quello tradizionale. È un'esperienza che trasforma il coreografo e gli apre nuove prospettive.

Oliviero Ponte di Pino: Nonostante gli archivi di ERT siano già importanti, con questo progetto avete avvertito l'esigenza di fare un passo avanti rispetto al modo in cui si usava documentare e filmare il teatro in precedenza.

Valter Malosti: Gli archivi che abbiamo attualmente sono un po' polverosi ed è necessario un profondo rinnovamento. La questione degli archivi è fondamentale, sono la nostra memoria storica, e le radici espressive di tutte le arti. Diventa cruciale anche uno sguardo non mediato. Lo sguardo sul teatro è sempre mediato dal mezzo riproduttivo, ma ciascuno di noi può farsi un'opinione guardando direttamente o ascoltando alcune registrazioni, come abbiamo fatto noi della nostra generazione andando a cercare documenti video e audio ovunque fosse possibile. Bisogna investire, e prima ancora fare in modo che questo lavoro venga riconosciuto e sostenuto, anche a livello ministeriale, come accade per il lavoro produttivo e per il processo creativo. Bisogna cambiare la mentalità, ma sono discorsi che non fanno breccia tra chi ci governa e amministra.

Oliviero Ponte di Pino: Valter Malosti, alcune ipotesi sul futuro. Attualmente fanno parte del progetto "Prospero tv" nove teatri in tutta Europa. Pensate di dare la possibilità di accesso alla piattaforma ad altre realtà produttive? Una volta che la piattaforma sarà a regime, pensate che abbia senso consentire la pubblicazione di materiali prodotti da altri teatri e compagnie?

Valter Malosti: Per Prospero il problema nell'aprirsi agli altri è che tutte le decisioni vengono prese all'unanimità. Quindi aprirsi ad altre collaborazioni è complicato. Sono tutti d'accordo ad aprire la piattaforma agli archivi, è una questione che ci riguarda tutti e che tutti avvertono. Ma in Germania, per esempio, il teatro si basa sul repertorio, con spettacoli che continuano a essere messi in scena: per esempio, una regia di Thomas Ostermeier la puoi diffondere online solo per periodi limitati, come faranno con "Prospero", perché poi lo spettacolo torna in scena. È un problema che vorrei avere anch'io, ma crea qualche complicazione. Ma se lo spettatore sa che c'è questa finestra di visibilità, ne approfitterà sicuramente.

Oliviero Ponte di Pino: L'accesso e i contenuti sono gratuiti o bisogna pagare? Qual è il *business plan* di questo progetto?

Valter Malosti: Prospero tv non ha l'obiettivo di fare soldi. Inoltre anche le modalità di finanziamento variano da nazione a nazione. In alcuni paesi, il partner ha preso in considerazione l'opportunità di richiedere un piccolo contributo per accedere ai materiali. Io invece ritengo che per un tempo limitato l'accesso si possa offrire gratuitamente.

Oliviero Ponte di Pino: Gigi Cristoforetti, se tu dovessi dare un consiglio a una realtà più giovane e fragile di Aterballetto, che deve misurarsi con un progetto complesso tecnologicamente come quello che avete scelto voi, quali sono le opportunità che deve cogliere?

Gigi Cristoforetti: La questione del digitale non ha un'unica soluzione. Noi ne abbiamo scelta una, che ci era congeniale. Anche rispetto alla ricerca artistica o a progetti *site specific*, diverse realtà più piccole stanno facendo un lavoro straordinario sul tema della digitalizzazione in senso più lato, perché trasformare un linguaggio *live* in un linguaggio video appartiene alla cultura visiva di questi tempi. L'unico consiglio è fare un'attentissima analisi degli interlocutori. Aterballetto sta sviluppando varie creazioni video, ma non abbiamo ancora perfettamente identificato i nostri fruitori: manca ancora un'analisi, anche per i motivi istituzionali e di attenzione che segnalava Valter. Il collo di bottiglia sono i canali di distribuzione e le modalità con cui si può raggiungere il pubblico.

Oliviero Ponte di Pino: Un ultimo tema cruciale, per il quale il digitale può avere un ruolo propulsivo, è quello dell'accessibilità.

Valter Malosti: Con la Regione Emilia-Romagna e i nostri due teatri, l'Arena del Sole a Bologna e il Teatro Bonci a Cesena, ERT sta sviluppando un progetto legato all'accessibilità, in particolare un aiuto per le persone sorde. Abbiamo in corso una sperimentazione legata alla tecnologia dell'induzione magnetica: si tratta anche in questo caso di un lavoro digitale che riguarda un evento che accade dal vivo. Possiamo sviluppare progetti che usano la tecnologia che non riguardano né archivi né i video digitali o le riprese, ma mirano a dare un accesso più ampio a fasce di pubblico che magari hanno alcune difficoltà.

Il digitale per la promozione e la comunicazione dello spettacolo dal vivo

in dialogo con *Giovanni Boccia Artieri, Chiara Lagani, Ivonne Capece e Andrea Dezzi*

Giovanni Boccia Artieri

Sociologo e saggista, è professore ordinario di Sociologia della Comunicazione e dei Media Digitali presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Attento allo sviluppo dei nuovi media, e in particolare al rapporto tra l'evoluzione delle nuove tecnologie e il loro impatto sociale, dal 2019 è presidente dell'Associazione Santarcangelo dei Teatri.

Oliviero Ponte di Pino: Oggi nel mondo contemporaneo di teatro si parla poco e si discute poco.

Giovanni Boccia Artieri: La domanda mi pare riguardi quale spazio abbia il teatro non solamente nell'esperienza delle/dei cittadine/i, cioè nella loro spettatorialità, ma negli immaginari contemporanei. Oggi, infatti, altre forme occupano la dimensione dell'intrattenimento e dell'impegno civico. Mi sembra che la marginalità che soffre il teatro sia anche una marginalità all'interno del discorso dei media, relativo agli spazi che gli vengono riservati all'interno dell'editoria – in primis dalle televisioni e dai quotidiani –, nelle discussioni relative agli spazi di intrattenimento; anche riguardo a esperienze più di confine, come quelle del teatro digitale, o alle esperienze dove il teatro si fa civico e si occupa di devianza, marginalità, bambini...

Il teatro non pare più in grado di sollecitare direttamente immaginari mediali: e in questo è evidente la sua marginalità. Ma essere marginale non significa essere ai margini: il teatro si sta infatti ritagliando nicchie di esperienza e di pubblici. Non è detto che questo sia negativo in assoluto, ma bisogna lavorare affinché si traduca in valore all'interno della sfera mediale.

A fronte di una competizione nel mondo dell'intrattenimento molto più complessa, in cui i suoi *competitor* diventano non solamente la televisione, il cinema, la serie tv eccetera, ma anche fumetti, videogiochi o l'uso dei so-

cial media, il teatro dovrà re-immaginare la sua posizione in un ecosistema di esperienze spettatoriali.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi il teatro riesce più facilmente a salire in primo piano nel mondo della comunicazione se si aggancia a qualcos'altro, se riesce a intercettare altri mondi, altri settori. Anche se negli ultimi mesi abbiamo assistito a un fenomeno curioso: in molti film importanti, il teatro ha un ruolo centrale, vedi *Drive my Car*, l'ultimo film di Valeria Bruni Tedeschi *Forever Young*, o *Saint Omer*, che riprende in chiave contemporanea il mito di Medea. Perché c'è questa attenzione del cinema e di altri media per il teatro?

Giovanni Boccia Artieri: Il teatro ha un linguaggio nobile ed è portatore degli immaginari fondativi della nostra cultura. Hai fatto riferimento a Medea: abbiamo continuato a raccontare storie che sono fondamentalmente delle traduzioni degli archetipi. Non a caso Freud ha lavorato su miti che sono stati riportati nella dimensione performativa teatrale e quindi contengono *in nuce* forme molto forti e archetipiche che ci possono far capire qualche cosa di più profondo dei meccanismi sociali in cui viviamo.

Però riferirsi al teatro significa anche intercettare gli sguardi sperimentali che il teatro si può permettere, come la multidisciplinarietà che contiene il linguaggio teatrale. Pensiamo al lavoro sulle luci e sulle scenografie, sulla recitazione... C'è inoltre un'esigenza artistica sia dei registi sia degli attori, che vedono nelle esperienze teatrali una qualità diversa del lavoro: il teatro è l'arte nobile della dimensione spettatoriale, quindi il sogno di molti attori o registi che fanno altro è di confrontarsi prima o poi con quel tipo di spettatorialità e con quella specifica macchina produttiva e organizzativa.

Oliviero Ponte di Pino: Che cosa sbagliano, secondo te, i teatranti nella loro comunicazione?

Giovanni Boccia Artieri: Molte compagnie e organizzazioni teatrali hanno spazi di comunicazione digitale. Eppure, anche a partire dall'esperienza del laboratorio all'Università di Urbino sullo spettacolo dal vivo curato da Laura Gemini, credo che molti di loro siano entrati nella comunicazione contemporanea con uno sguardo più "antico" rispetto a quello che è necessario oggi.

In termini comunicativi, oggi abbiamo la possibilità di fare della spettatorialità di nicchia, che caratterizza molte forme teatrali, un elemento di forza e non una debolezza. Il digitale ti permette di lavorare su queste nicchie pensando come delle *community*. Utilizzare Facebook, Instagram o TikTok per promuovere i propri spettacoli è una prospettiva limitata. La comunicazione non è solo una questione di promozione. Oggi per chi fa intrattenimento, e in generale per chi lavora nell'ambito della creatività, l'obiettivo della comuni-

cazione è costruire un rapporto continuo e costante con i propri pubblici. È necessario coltivare e prendersi cura della propria *community*, perché questa nicchia è il volano per tutte le operazioni di comunicazione che si vogliono mettere in campo, che rilancerà la comunicazione a persone che non vengono contattate direttamente, ma che possono essere interessate a quel tipo di operazione. Si tratta di creare una *community* che ti può seguire per il valore che porti, per il prodotto che presenti, ma anche per quello che rappresenti per loro nella loro narrazione costante e quotidiana. Questo non vale solamente per il teatro, ma per tutte le dimensioni artistiche. Penso ai fumetti: in questo momento in Italia i fumettisti più affermati sul mercato sono personalità come Zerocalcare e Fumettibrutti; non a caso vengono entrambi dall'esperienza della rete. Hanno esercitato la loro arte raccontando in pubblico quotidianamente le cose mentre le facevano, costruendo un rapporto solido con la propria *community*. Uno degli ultimi lavori di Fumettibrutti, donna trans che lavora sui fumetti in chiave autobiografica, si intitola *Ogni giovedì una striscia*, ovvero il giorno della settimana che ha scelto come appuntamento fisso per far uscire una striscia su Instagram.

Tornando al teatro, molte compagnie considerano quel tipo di *community* una risorsa da coltivare con continuità, per riuscire ad arrivare ad altri progetti, per esempio di crowdfunding. Sempre più spesso, il mondo della creatività funziona quando trova una sinergia con il digitale per far crescere una propria comunità di riferimento, che poi ti porti dietro in qualsiasi tipo di operazione collaterale.

Il problema è che non esistono figure di social media manager che aiutino le compagnie a gestire i propri canali: spesso chi segue i social fa parte della compagnia e quindi lo fa nei ritagli di tempo, oppure viene dal mondo degli uffici stampa e dunque non è detto che sia pronto a lavorare sulle PR digitali. Mi sembra, poi, che la maggior parte delle realtà teatrali continui ancora a lavorare con i tradizionali canali di comunicazione.

Oliviero Ponte di Pino: Hai segnalato tre aspetti. Il primo è la creazione di comunità: nel momento in cui noi entriamo in un teatro, in platea si crea quella che viene definita “comunità provvisoria”. Ma come è possibile trasformare quella comunità provvisoria in una comunità digitale, che ha una maggiore durata nel tempo? Un secondo aspetto che sottolineavi è quello delle competenze. Infine, notavi che il teatro, per riuscire a bucare il muro dell'indifferenza, deve intercettare altri mondi: uno dei nodi è l'autoreferenzialità del mondo del teatro.

Giovanni Boccia Artieri: Facendo un discorso da sociologo della cultura e della creatività, il teatro è una forma che si può sposare con tante altre forme della società. Vediamo spesso che il teatro è fondamentale per portare avanti i discorsi in altri ambiti sociali, che hanno a che fare con le forme civiche di coinvolgimento e di *engagement*. La dimensione performativa fun-

ziona benissimo come palestra di cittadinanza. Uscire dall'autoreferenzialità significa riconoscere che esistono linee autoreferenziali del teatro di tipo tradizionale, linee che si possono certo esplorare tradizionalmente, ma che poi bisogna imparare a guardare in modo diverso per farsi irritare e sollecitare dalle istanze sociali, dai bisogni sociali.

Il recente Bando PNRR TOCC va in questa direzione: obbliga chi sta nel mondo del teatro a sfruttare l'opportunità digitale presente nel bando. È interessante notare che molte compagnie non ne hanno ancora sentito il bisogno, mentre la società sceglie temi e crea bandi in modo da costringerle a portare nuovi elementi dentro la loro "normalità": in questo caso, si tratta di portare il digitale e le alleanze collaterali all'interno della normalità e della quotidianità del lavoro, dell'esperienza e dell'organizzazione teatrale.

Questo non significa che non ci siano compagnie o esperienze che già lo fanno: ma si tratta di eccezioni. Il teatro ha bisogno di meticcio e di alleanze: nel momento in cui vuoi sfruttare le opportunità del digitale all'interno dell'ambito teatrale non hai le competenze per sviluppare il tuo progetto, hai bisogno di alleanze con informatici o sviluppatori, per esempio, in grado di lavorare sulla trama di un videogame. Il tipo di alleanza di cui abbiamo bisogno oggi è molto complesso: questo vale per tutti gli ambiti sociali, compreso quello teatrale.

Oliviero Ponte di Pino: Stai dicendo che il teatro deve rinunciare alla sua "purezza anti-tecnologica". Nel mondo del teatro, una autorevole linea di pensiero ritiene che questa purezza vada salvaguardata a ogni costo, rifiutando il digitale o la dimensione social, che rischiano di intaccare il prestigio del teatro all'interno del mondo culturale. Anche se ormai qualunque evento, compreso lo spettacolo più di nicchia, è circondato da una tale nuvola di comunicazione social. Oggi trovare il limite netto tra quello che è online e quello che è offline, quello che è il *qui e ora* del teatro e la dimensione mediatizzata, diventa sempre più difficile: le due sfere si riverberano continuamente una sull'altra.

Giovanni Boccia Artieri: Noi stiamo facendo questa conversazione in diretta streaming, con spettatori che ci seguono sui loro *device*, computer, cellulari, eccetera: anche questo in qualche modo è un *qui e ora*. Poi avrai un *qui e ora* anche quando lo vedrai registrato, perché per te quell'evento si svolge in quel momento.

Distingueri il bisogno espressivo di creatività, che dipende da bisogni creativi su cui non possiamo né dobbiamo intervenire, dal macchinario organizzativo di ampliamento dei pubblici, che vuol dire anche venire incontro alle sensibilità che emergono nella società. Pensiamo al tema dell'accessibilità: in teatro non si tratta solo di prevedere gli scivoli per persone con di-

sabilità. Dobbiamo chiederci come un sordomuto possa fare un'esperienza teatrale di uno spettacolo: è sufficiente mettere il testo nei soprattitoli o dobbiamo spingerci più in là?

I diritti di inclusione che stiamo scoprendo ed esplorando nella società e le nuove sensibilità per le differenze ci portano a spingere più avanti anche l'ambito teatrale, sull'idea di accessibilità come su quella di sostenibilità. Aspetti che finora erano collaterali oggi diventano esigenze sociali condivise, con le quali dobbiamo confrontarci: questo è un *driver* anche per i pubblici di nicchia, come quelli del teatro. Sono valori non negoziabili, come sanno benissimo i brand che fanno capi d'abbigliamento. E lo sa benissimo anche chi fa cultura.

Oliviero Ponte di Pino: Che strade può imboccare il teatro per coinvolgere meglio sponsor o sostenitori privati?

Giovanni Boccia Artieri: È la domanda che mi faccio come presidente di Santarcangelo dei Teatri. L'oggetto teatrale, l'oggetto spettacolare, e in genere le cose che facciamo, sono oggetti molto fragili, e mal si sposano con una sponsorizzazione tipica. Quindi serve sempre una co-progettazione che vada nella direzione di utilizzare uno spettacolo teatrale o un festival per fare brillare meglio quelli che sono gli *insight* culturali e valoriali del brand o dell'azienda coinvolta, ovvero i valori più profondi che vuole trasmettere. Per esempio, tra i principali problemi di sostenibilità di chi produce jeans c'è il consumo idrico per il lavaggio: quindi per aderire ai valori della sostenibilità posso utilizzare cotone sostenibile e acqua riciclata, ma anche educare i consumatori: per rendere più evidente questa linea posso pensare, ad esempio, a sostenere uno spettacolo completamente sostenibile dal punto di vista ecologico, perché quella cosa risuona con i valori che ho messo in campo. Questo tipo di relazione ha dunque a che fare con i valori che il progetto culturale può incarnare, rendere visibile e restituire.

A Santarcangelo abbiamo da anni il progetto "Presente Sostenibile", che si articola su diversi aspetti, come la mobilità sostenibile, l'energia pulita, la riduzione-riuso-riciclo e gli acquisti consapevoli. A partire da questi valori che abbracciamo coinvolgiamo in chiave sponsor aziende che possono far brillare i loro *insight* di sostenibilità in sinergia con il nostro festival.

Oliviero Ponte di Pino: Nel mondo dei festival, per esempio, sempre più spesso sia il pubblico sia gli sponsor scelgono gli eventi anche per i valori che veicolano. Come ha detto il manager di una grossa azienda: "Noi sponsorizziamo i grossi festival perché arrivano centomila persone e intercettiamo il nostro target, però sosteniamo anche degli eventi di nicchia, che non hanno un immediato ritorno in termini di immagine, ma incarnano i valori che la nostra azienda vuole trasmettere".

Giovanni Boccia Artieri: Le ricerche più recenti ci dicono che i consumatori dichiarano che tenderanno a essere fedeli ai brand che hanno valori che condividono. È un dato che si situa fra 60 e il 70% e che cresce nella fascia giovani. I grandi brand sposano campagne sociali o fanno dichiarazioni in occasione di eventi sociali. Penso al caso della morte di George Floyd a Minneapolis con i post unicamente di colore nero su Instagram fatti da Nike e da altri grandi brand, che hanno preso una posizione politica sul tema #blacklivesmatter. Per i consumatori sono valori non negoziabili, che devono vivere non solamente all'interno di grandi festival che chiamano tante persone. Diventa interessante sponsorizzare un festival di nicchia per unire il valore del brand a un certo tipo di sensibilità per farlo brillare.

Oliviero Ponte di Pino: Perché un sociologo esperto di comunicazione si occupa di teatro? Che cosa ti interessa in questa arte ormai così piccola e così marginale?

Giovanni Boccia Artieri: Un padre della sociologia come Erving Goffman ha utilizzato la metafora teatrale per spiegare la società: la distinzione fra scena e retroscena o i concetti di faccia e di maschera sono fondamentali. Il teatro mi interessa perché contiene l'archetipo della dimensione performativa che riguarda tutti gli altri ambiti della società, compresi i nostri comportamenti, la nostra capacità di metterci in scena.

Io mi occupo in particolare di media digitali e guardo le persone attraverso gli schermi o attraverso quello che postano online e dunque mi devo chiedere come ci si rappresenta e ci si autorappresenta. Il teatro lavora su queste forme da secoli, più delle altre arti, perché nel teatro c'è la componente immersiva dello spettacolo dal vivo e che ha il pubblico presente: sono due elementi molto forti che rendono irrinunciabile la frequentazione del teatro per chiunque si occupi di sociale e società.

Oliviero Ponte di Pino: Quando sei diventato presidente di Santarcangelo dei Teatri, quali input hai dato a chi si occupa della comunicazione e dei social?

Giovanni Boccia Artieri: Il nostro responsabile della comunicazione e dei social media ha una forte sensibilità per la comunicazione online e lavoriamo anche con stage attingendo a vari percorsi universitari vicini alle arti performative e alla comunicazione che sono in convenzione con noi, attingendo a sguardi freschi e adatti, vicini alla dimensione del festival. L'obiettivo è stato quello di costruire una narrazione continua e costante a supporto della direzione artistica. Abbiamo bisogno di costruire durante l'intero anno un racconto che crei un rapporto con la *community* che vedremo poi dal vivo durante i dieci giorni del festival.

Nel DNA di Santarcangelo c'era già la consapevolezza di lavorare con una nicchia di pubblici (anche se molto allargata), abbiamo solo cercato di fare esplodere la comunicazione concentrandoci su un approccio meno generalista e lavorando su quella nicchia di spettatorialità che è il nostro *core*.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi il tema della *community* a cui accennavi all'inizio si intreccia con la necessità di costruire una narrazione.

Giovanni Boccia Artieri: Il lavoro sul fronte della comunicazione produce una macchina che è costantemente a regime, pronta ad attivarsi qualsiasi cosa succeda, dal microevento alla promozione degli eventi destagionalizzati, come le residenze o le ospitalità per i linguaggi di altri. Quindi abbiamo già un racconto che possiamo innestare nel digitale, con un apporto costante di materiale funzionale sia alle pubbliche relazioni sia per il nostro archivio digitale. Questo materiale serve anche per la comunicazione nei confronti degli sponsor. È una comunicazione fatta di linguaggi e di valori che puoi portare non solo nei dieci giorni di festival ma durante tutta l'annualità. Questa narrazione continua e costante, che tiene viva l'attenzione su quello che facciamo, diventa fondamentale e riesce a generare prodotti di diversa natura. Senza questa continuità non saremmo riusciti a fare né il libro dedicato ai cinquant'anni del festival¹ né avremmo avuto i materiali per *Sans Soleil/ Visioni rare e non identificate*².

Oliviero Ponte di Pino: Hai parlato della necessità del teatro di contaminarsi con funzioni che gli sono esterne nel campo del sociale e di contaminarsi con il digitale. Non c'è il rischio che il teatro perda la sua specificità, la sua natura profonda, o perda di vista gli obiettivi prioritari degli artisti, che devono seguire la loro ispirazione?

Giovanni Boccia Artieri: Non sono un entusiasta di bandi che chiedano di creare opere teatrali che siano dei videogiochi. Il linguaggio digitale non deve necessariamente diventare uno spazio per la spettacolarità teatrale. Però può supportare esigenze specifiche: ci possono essere artiste e artisti che vogliono esplorare i linguaggi del digitale per le loro performance, altri che vogliono allargare il linguaggio teatrale attraverso la contaminazione con altre forme.

1. *Santarcangelo 50 Festival*, a cura di Roberta Ferraresi, con approfondimenti a cura di Fabio Bruschi e Teresa Chiauzzi, Laura Gemini, Jonathan Pierini e Marco Tortoioli Ricci, Corraini, Mantova, 2021.

2. Si tratta del palinsesto di proiezioni cinematografiche che nell'edizione 2020 del Festival di Santarcangelo ha proposto in Piazza Ganganelli una selezione di "visioni rare e non identificate", curata dal festival Filmmaker. La rassegna è stata inaugurata da *Work in progress per un film documentario S50* di Michele Mellara e Alessandro Rossi (Mammut Film), che racconta i primi cinquant'anni del Santarcangelo Festival.

Ma al di fuori dell'atto artistico, il digitale serve tantissimo dal punto di vista produttivo e organizzativo. Durante la pandemia abbiamo visto come l'impossibilità di trovarsi tutti insieme in un luogo chiuso abbia sviluppato la fantasia sia degli organizzatori sia dei teatranti. Alcune di queste sperimentazioni sono morte perché non servivano a nulla se non a gestire quello specifico momento di difficoltà, altre invece hanno sollecitato formule che potrebbero diventare per le artiste e gli artisti dei veri e propri *trigger* per la creatività.

Da sempre il teatro si è meticciano con altri linguaggi mediatici: il tema non è farsi assorbire dal digitale o far diventare il teatro digitale, ma vedere come la forma teatrale, per vivere nella contemporaneità e laddove ne abbia bisogno, possa accettare questo tipo di sollecitazione e farla diventare o linguaggi o forme organizzative che supportano nuovi bisogni di spettatori e spettatrici.

Chiara Lagani

Attrice, drammaturga, regista, traduttrice, ha fondato nel 1992 con Luigi De Angelis la compagnia Fanny & Alexander. Fanny & Alexander e Menoventi fanno parte dal 2012 di e-production, che promuove anche Fèsta, MEME e Club Adriatico. Negli ultimi anni, il gruppo ravennate ha spesso utilizzato la tecnica della *eterodirezione* degli attori: attualmente è in fase di lavorazione un manuale multimediale e multicanale per diffondere queste competenze.

Oliviero Ponte di Pino: Da diversi anni Fanny & Alexander usa una modalità di lavoro con gli attori particolarmente interessante, definito “eterodirezione”. Come utilizza gli strumenti del digitale?

Chiara Lagani: Abbiamo scoperto l'eterodirezione una quindicina d'anni fa, per caso, come accade per le scoperte forse più rilevanti. Lavorando e sperimentando in altre direzioni, a un certo punto è saltato fuori un elemento che ha acceso la nostra immaginazione. Era il 2007 e stavamo lavorando allo spettacolo *Dorothy. Sconcerto per Oz*, dedicato al Mago di Oz a partire dal famoso film di Fleming³. Marco Cavalcoli, l'unico attore in scena, doveva sintonizzarsi con una serie di avvenimenti sonori: lo spettacolo aveva una partitura molto complessa, che doveva anche fungere da catalizzatore per una serie di eventi e azioni. Quindi ci serviva una traccia sonora con la partitura di riferimento. Per essere perfetti anche a livello cronometrico, abbiamo pensato di inviargli questa partitura in cuffia: quindi Marco sentiva il sonoro di tutto il film e operava delle scelte drammaturgiche d'attore e lo doppiava

3. *Il mago di Oz (The Wizard of Oz)* di Victor Fleming (1939), con Judy Garland, ispirato al romanzo di Frank Lyman Baum *Il meraviglioso mago di Oz* (1900).

live. Questa soluzione, che all'inizio aveva una finalità prettamente pratica, è diventata per noi espressiva, perché abbiamo visto succedere nel corpo dell'attore una cosa straordinaria, tanto che la sua performance è stata isolata dallo spettacolo ed è diventata *Him*, uno dei nostri lavori più famosi.

Abbiamo capito che questo metodo andava esplorato ed è nato lo spettacolo *West*, dove l'abbiamo codificato. L'attore entra in scena senza avere a memoria un testo e una partitura di gesti, che gli vengono invece suggeriti vocalmente tramite le cuffie: gli vengono date istruzioni sia di tipo verbale sia di tipo gestuale. In quella micro-latenza che sta tra l'ordine e l'esecuzione si crea una strana frizione che dà una qualità espressiva particolare alla recitazione e che condiziona anche la scrittura. Tutti i grandi maestri del teatro hanno lavorato sul fenomeno che dai greci in poi è definito "possessione", una qualità che è tangibile anche per gli spettatori: qualcosa accade fisicamente anche a chi assiste. È un dispositivo per cui l'attore, sottoposto a indicazioni di testo e di gesti a cui deve obbedire, conquista la libertà di un abbandono inedito.

Oliviero Ponte di Pino: Viene in mente Gianni Boncompagni che inviava ordini con lo stesso sistema alla giovane Ambra Angiolini... Anche se oggi in realtà nei teatri, al posto del suggeritore di una volta, si vedono in scena sempre più spesso attori che utilizzano un auricolare per avere un aiuto mnemonico. Ma torniamo al vostro progetto. Perché avete deciso di insegnare la tecnica dell'eterodirezione e qual è il metodo pedagogico?

Chiara Lagani: Lo abbiamo inserito nei nostri laboratori da più di dieci anni. A volte vi partecipano allievi e attori che hanno piccole compagnie, alcune molto giovani, o che stanno nascendo in quel momento. Molti allievi sono conquistati da questa tecnica, perché la sospensione della volontà è un'esperienza che elettrizza. Ma molti di quelli che poi volevano usare il dispositivo autonomamente, dopo il laboratorio, si trovavano privi di riferimenti. Con gli anni è nata l'idea di comporre un manuale con una parte teorica e una parte di esercizi, per potere lasciare questa "eredità", che credo sia una delle scoperte più rilevanti nel nostro percorso artistico.

Però abbiamo anche pensato che un libro tradizionale non fosse sufficiente per chi volesse approcciare da solo questo metodo. Quindi l'idea – ci stiamo lavorando proprio in questi mesi – è quella di creare un manuale con una parte scritta cartacea tradizionale e una parte disponibile su un altro canale, una sorta di archivio di materiali accessibili da link o attraverso un QR code, con contenuti sonori, video, o iconografici. Abbiamo sedimentato un archivio di gesti molto complesso, che si è formato negli anni, e l'accesso alle istruzioni per eseguirli potrebbe prevedere l'uso del digitale come sua porta: grazie a un QR code è possibile entrare in stanze virtuali, in cui incontri per esempio un attore che ti fa il training sull'espressione facciale, ma ci sono anche ipertesti su cui puoi studiare. È un materiale duttile, adatto sia

agli attori sia agli aspiranti attori, ma anche agli studiosi. Penso che il digitale non debba essere una stampella, deve avere una funzione di ampliamento e supporto, deve mettere le ali alle idee. Non è sostitutivo di qualcos'altro, ma deve rafforzare le sperimentazioni teatrali.

Oliviero Ponte di Pino: Hai parlato di video, di audio, di immagini... Quindi si tratta di un progetto multicanale e multidisciplinare. Ma come pensate di mettere insieme queste forme diverse?

Chiara Lagani: La questione delle competenze è fondamentale. È un libro che ha una genesi più lunga di un libro tradizionale, perché è necessario acquisire nuove competenze e capire come svilupparlo. A creare il libro è un'équipe: chi gira i video, chi cura l'interfaccia con gli attori, chi raccoglie i materiali, ci sono i disegnatori che devono restituire gli schemi per la gestualità... È un lavoro molto stimolante, perché dobbiamo capire come rendere accessibili questi contenuti a livello tecnico. È il libro che non finisce, ma prosegue in un universo, anche in maniere imprevedibili, facendo saltare da un livello della realtà all'altro.

Oliviero Ponte di Pino: Hai parlato della necessità di coinvolgere professionalità e competenze esterne. Quali sono i team o i professionisti che avete coinvolto?

Chiara Lagani: Fanny & Alexander lavora da sempre in équipe, affiancando competenze più o meno tradizionali. Abbiamo rapporti forti con musicisti – anche la parte musicale è fondamentale per il metodo, perché c'è tutto un lavoro sul suono. Abbiamo videomaker esperti di video digitale. Vengono messe a frutto anche le competenze interne: Luigi De Angelis ha competenze elevatissime in ambito musicale e fonico. Inoltre il libro sarà arricchito delle testimonianze di chi ha seguito il percorso, perché ci piacerebbe che lo potesse leggere anche uno spettatore curioso di capirne di più. Il curatore sarà Rodolfo Sacchettini, che ha seguito fin dall'origine il nostro percorso e può dare il contributo di una narrazione critica esterna.

Oliviero Ponte di Pino: Quali sono le maggiori difficoltà che state incontrando nell'interfacciarvi con chi dovrà progettare poi il supporto online?

Chiara Lagani: Ancora non siamo a un livello così avanzato, perché vogliamo prima avere un'idea più chiara. Credo che la problematica maggiore non sia sul piano della pubblicazione, ma come creare un progetto che abbia una sua omogeneità.

Oliviero Ponte di Pino: Il QR code per voi non è solo un mezzo per accedere ai contenuti, ma è anche una porta per accedere a una stanza virtua-

le. Come riuscite a mettere in un software una visione poetica e metaforica come quella di Fanny & Alexander?

Chiara Lagani: È un'esigenza fortissima. Il digitale non è solo uno strumento, ma deve essere un'avventura, un cammino. A me è sempre piaciuta l'idea di entrare in una pagina per rendere il libro tridimensionale. Lo faccio anche nel mio lavoro di traduttrice, perché poi porto in scena tutti i libri che traduco e quindi li trasformo in esperienze. Il QR code non è quindi solo uno strumento, ma deve essere inserito in un percorso narrativo preciso. Il digitale è una possibilità ulteriore per affinare procedimenti narrativi che devono essere interni all'opera e quindi devono essere concepiti fin dall'inizio.

Ivonne Capece

Attrice e regista, fonda nel 2016 la compagnia (S)Blocco5⁴. Insieme a lei Micol Vighi, videoartist, scenografa e costumista. Dal 2022 sono direttori artistici di Lucy. Festival di arti performative technologically oriented⁵, che si svolge ogni inverno tra Bologna e Forlì ed è sostenuto nel triennio 2022-2024 da Regione Emilia-Romagna, finanziato dall'Unione Europea nell'ambito di Next Generation EU attraverso i fondi destinati al PNRR in quanto realtà vincitrice del Bando TOCC. Altri sostenitori economici: Comune di Bologna, Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, Cassa di risparmio di Forlì, con il patrocinio del Comune di Forlì e del Dipartimento delle Arti di Bologna, e in partnership con Elsinor Centro di produzione teatrale, Mismaonda – Oratorio San Filippo Neri, Aics Bologna, Altre Velocità.

Oliviero Ponte di Pino: Partendo da uno degli spunti che ha lanciato Giovanni Boccia Artieri, che ruolo hanno i trailer nella vostra pratica di comunicazione del festival Lucy?

Ivonne Capece: I trailer di solito hanno l'obiettivo di presentare i contenuti di uno spettacolo, sono spesso realizzati attraverso *frame* dello spettacolo stesso. I nostri invece sono più degli spin-off: non presentano quasi mai immagini dello spettacolo, ma sono realizzati attraverso riprese video apposite e collegati solo concettualmente o per alcune componenti (estetiche o simboliche) allo spettacolo reale. Possono essere considerati dei micro-progetti artistici multimediali indipendenti, che sono ideologicamente legati allo spettacolo e che quindi diventano una vera e propria estensione multimediale dello spettacolo in presenza.

4. www.sblocco5.com.

5. www.lucyfestival.net.

Oliviero Ponte di Pino: Come si inserisce un trailer di questo tipo nella comunicazione e tra gli altri contenuti digitali?

Ivonne Capece: “Lucy” è un festival multidisciplinare di performance, teatro e nuove tecnologie, con componenti video olografiche e tecnologie sonore nuove, robot, sensori per il movimento eccetera. Nel 2023 particolare attenzione verrà dedicata alla componente sonora dell’esperienza multimediale, attraverso una sezione molto ricca dedicata a spettacoli “d’ascolto” con tecnologie immersive quali audio binaural e cuffie wireless, e ad approfondire il rapporto tra arte ed intelligenza artificiale.

La dimensione della comunicazione attraverso la tecnologia ha dunque una particolare rilevanza per noi. L’anno scorso abbiamo lavorato all’accompagnamento della community al festival attraverso materiali video creativi del tipo dei trailer che abbiamo descritto sopra: piccoli progetti d’arte che hanno esteso l’esperienza artistica dello spettatore oltre la visione degli spettacoli dal vivo.

Per le edizioni 2023 e 2024 stiamo lavorando su forme di comunicazione che fidelizzino la community oltre le sei date del festival propriamente detto, attraverso la creatività multimediale, per creare un rapporto diretto e personale. In particolare stiamo progettando un’app che accompagnerà gli spettatori nel corso del festival e che possa interagire in tempo reale con ciò che accade, per esempio inserendo contenuti in streaming, video, immagini, interviste, scambio di prime sensazioni eccetera. I nostri trailer, che sono microstorie multimediali – un piccolo festival nel festival – si inseriscono all’interno del più ampio progetto di virtualizzazione di una parte della fruizione del festival e della campagna pubblicitaria.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi c’è una comunicazione che va dal festival agli utenti, ma ci può essere anche una comunicazione che arriva dagli utenti alla piattaforma.

Ivonne Capece: L’aspetto più interessante dell’avvicinamento dell’arte alla multimedialità è la possibilità di uno scambio che non è univoco. Gli spettatori, e in genere la comunità, sono sempre più interessati alla possibilità di essere coinvolti direttamente, sentirsi partecipi di un processo. L’app dovrebbe – nell’ipotesi definitiva, che è molto complessa – accompagnare lo spettatore tutto l’anno, in un dialogo costante con contenuti di varia natura fino al festival. La dimensione più suggestiva fornita dall’ipotesi dell’app è che gli spettatori possano comunicare in tempo reale con gli artisti, gli organizzatori e tra loro, e accedere ad info e contenuti in modo autonomo e personale. Il lavoro è molto lungo, prevediamo che si riesca a realizzare entro l’edizione 2024, anche grazie al sostegno del PNRR e al Bando TOCC che abbiamo vinto e che fornirà un contributo economico significativo alla realizzazione di questa importante componente. Per la realizzazione dell’app,

Lucy si affiancherà all'azienda ShowTime. Nel progetto finale l'app dovrà: fornire in tempo reale approfondimenti sugli ospiti e sugli eventi, generare una comunicazione diretta tra artisti, organizzatori e pubblico attraverso chat; generare marketing di prossimità con aggiornamenti in tempo reale sulle principali attrazioni culturali attive nella città durante le giornate di festival, quali musei, itinerari, iniziative; segnalazione di servizi in prossimità (per esempio ristoranti e bar, autobus, farmacie, supermercati, alberghi, negozi di abbigliamento che aderiranno all'iniziativa); fornire una tecnologia di supporto agli appuntamenti artistici del festival, utilizzando direttamente i cellulari degli spettatori per la fruizione di alcune performance, e rendendo così superfluo l'acquisto/noleggio di attrezzature ulteriori, quali: supporti per l'ascolto, monitor per la visualizzazione, utilizzo di webcam e fotocamere, sensori di movimento (l'app può avviare da sola contenuti multimediali seguendo la localizzazione dei cellulari nello spazio), traduzione multilingue degli spettacoli; supporto logistico: semplificare allo spettatore la fase organizzativa attraverso biglietteria online, mappe interattive e calendario dinamico del luogo, calendario eventi, notifiche push che aiutino a ricordare la scansione degli eventi, audio-guida dei percorsi, contenuti multilingua, messaggistica via chatroom, materiali per pubblico ipovedente, non vedente e sordomuto.

Oliviero Ponte di Pino: E il progetto “Playon!”?

Ivonne Capece: “Playon! New storytelling with immersive technologies” è un progetto di cooperazione internazionale finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del finanziamento europeo della cultura Stream Creative Europe, e che conta all'interno nove teatri partner⁶ con esperienza nell'uso delle tecnologie digitali, otto università internazionali nel settore digitale creativo⁷ per l'accesso alle conoscenze tecniche, più altre realtà tra cui due centri di ricerca sulle tecnologie immersive nelle arti performative, Academy for Theatre and Digitality (Dortmund) e Digital Creativity Labs (University of York), alle quali si aggiungono tra gli altri Talltek (Tallin), Elsinor (Italia), Festival Ars Electronica Center (Linz), Festival York Mediale-York Media Arts Festival e Re:Publica Festival (Germania).

L'obiettivo della rete è quello di condividere la ricerca attorno alle tecnologie immersive per la scena. Il Centro di produzione teatrale Elsinor, partner

6. Theater Dortmund (Dortmund), Kolibri (Budapest), Teatr Ludowy (Cracovia), LandersTheater Linz (Linz), Teatro Obando (Palmela), Teatre Vart (Molde), Pilot (York), Vat Teater (Tallin).

7. Università di Fisica, Astronomia e Scienze Informatiche Applicate (Cracovia), Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, Università della Tecnica (Lisbona), Hungarian University of Fine Arts (Budapest), NTNU Norwegian University of Science and Technology, University of Applied Sciences (Austria), Fachhochschule Dortmund University of Applied Sciences and Arts.

del progetto “Playon!”, nel 2021 ci ha affidato la realizzazione di un *Frankenstein*, un lavoro che utilizza due tecnologie multimediali fortemente innovative, che abbiamo avuto modo di conoscere e sperimentare grazie alla rete “Playon!”. La fase preliminare nell’utilizzo di tecnologie multimediali è sempre molto lunga e costosa, ed è questo attualmente il più forte limite alla sua diffusione. Quando arrivano al pubblico, i contenuti devono essere smart, intuitivi, rapidi. Ma la loro preparazione è complessa, con tempi di produzione molto più estesi di quelli di uno spettacolo tradizionale. Un progetto come “Playon!” ha il compito di mediare o semplificare alcuni di questi passaggi, condividendo tecnologie e professionalità.

Andrea Dezzi

CEO and Owner Made in Tomorrow; partner presso Exibart; parte del Consiglio di Amministrazione della Fondazione Solares; CEO Supermarktek; fondatore SOHO House founder member; Presidente That’s Hall; editore “Generazione Magazine”. Tra i promotori del progetto “Applausi”.

Oliviero Ponte di Pino: Abbiamo parlato molto di comunità e dell’esigenza di offrire al pubblico la possibilità di partecipare all’evento teatrale anche attraverso il digitale. Il progetto “Applausi” va esattamente in questa direzione.

Andrea Dezzi: “Applausi” nasce da un’esigenza che abbiamo avuto durante la pandemia: mandare in streaming alcune delle produzioni, che però restavano eventi *pro forma*, nel senso che si facevano ma il coinvolgimento del pubblico e l’interesse che suscitavano rimanevano molto limitati. Dopo aver condotto uno studio, abbiamo intercettato due filoni. Il primo era lo streaming, con la possibilità di piccole interazioni, come i classici pollicioni, ovvero i like ai commenti su una chat e così via. Il secondo è un sistema utilizzato finora soprattutto per i concerti, ovvero la possibilità di usare diverse telecamere per consentire di vedere quello che sta succedendo sul palco da diverse prospettive.

Allora ci è venuto in mente di fare un passo in più, considerando che la Fondazione Solares ha al suo interno, oltre al teatro, le anime legate al cinema, alla produzione cinematografica e alle mostre, oltre a un’importante componente tecnologica, di cui mi occupo prevalentemente io. Così abbiamo deciso di provare a mettere insieme i componenti migliori disponibili in quel momento per creare una piattaforma per fare degli spettacoli maggiormente interattivi in streaming.

La piattaforma ha una serie di componenti: la biglietteria, la possibilità di vedere lo spazio scenico da più telecamere e quindi di scegliere da quale prospettiva vedere lo spettacolo, e di avere un’interazione che non sia soltanto

un like o un commento, ma che faccia effettivamente sentire le reazioni dello spettatore in sala. Ci siamo inventati alcuni meccanismi che restituiscono in maniera sonora e visiva a chi sta sul palco le sensazioni del pubblico e ci siamo accorti che funziona sia per il pubblico in sala, allargando la platea a chi non può venire, sia per uno spettacolo costruito apposta per interagire soltanto con il pubblico che si trova a casa.

Abbiamo un sistema che usa da tre fino a sei telecamere e consente di mappare il palcoscenico, e se lo vogliamo anche i camerini. Abbiamo una regia che può trasmettere in streaming il *director's cut*, ovvero quello che vuole far vedere il regista, ma offre anche la possibilità di attivare da casa qualsiasi telecamera e quindi di adottare un punto di vista specifico.

Infine diamo al pubblico, quando sono abilitate dal palco, la possibilità di interazioni come applaudire, battere i piedi, fischiare... Queste reazioni vengono ascoltate da chi sta sul palco, grazie a una specie di applausometro che regola l'intensità e la densità dei suoni.

Siamo partiti con un testimonial d'eccezione. Abbiamo chiesto a Paolo Rossi se aveva voglia di utilizzare questa tecnologia per comunicare uno spettacolo in cartellone a Bolzano. Lo abbiamo testato in occasione di una prova ed è stato molto interessante, al di là del numero degli accessi (circa 200 persone hanno seguito la prova). Paolo Rossi ha scoperto che questo meccanismo gli consentiva di creare nuove battute, come fa solitamente nei suoi spettacoli quando interagisce con il pubblico.

A quel punto abbiamo capito che, in una forma semplificata, avevamo costruito un sistema di streaming evoluto con alta interazione con il pubblico. Ma in una forma un pochino più evoluta, diventa uno strumento a disposizione degli artisti, per avere una serie di tool da usare anche durante il processo di creazione.

Poi ci siamo accorti che il meccanismo era adatto per corsi di teatro online. Entro la fine di novembre contiamo di fare un primo spettacolo con questa tecnologia in Fondazione Solares e di creare un kit minimale, con un numero di telecamere piuttosto ridotto (da tre a cinque) e un piccolo pacchetto di componenti tecniche da installare in maniera permanente nella sala prove della Fondazione Solares, che renderemo disponibile ai teatri che volessero provarla.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi abbiamo lo spettacolo di Paolo Rossi, con i tecnici che seguono lo spettacolo teatrale. E poi ci vuole il personale necessario per far funzionare "Applausi". Quante persone servono per far funzionare "Applausi", al di là della scheda tecnica dello spettacolo?

Andrea Dezzi: Se esiste una sala già attrezzata con le camere e una buona connessione Internet – ma questo è scontato – può bastare il regista, che sa quando deve attivare il sondaggio e quando invece è meglio seguire il corso dello spettacolo. Per il resto il pubblico interagisce in maniera automatica, e

il regista dovrà anche regolare eventuali maleducati. Successivamente è possibile vedere l'evento come se fosse uno streaming, anche se l'interazione cade nel vuoto, senza avere risposta o, meglio, rimane registrata su un database: infatti se uno spettacolo rimane in linea a lungo, può capitare che dopo un mese si possa vedere quanti applausi, quante critiche e quanti fischi ha ricevuto nella versione registrata.

Oliviero Ponte di Pino: L'altro aspetto interessante è la possibilità di utilizzare questa piattaforma per attività di formazione...

Andrea Dezzi: "Applausi" consente di analizzare contemporaneamente più situazioni e poterle rivedere più volte. Questo permette analisi più specifiche, magari piazzando le telecamere in posizioni più adatte, per esempio un primo piano e un piano largo allo stesso tempo per vedere la postura, l'espressione facciale e tutto il set simultaneamente.

Oliviero Ponte di Pino: Lo strumento può essere utilizzato anche per mettere a punto uno spettacolo: Paolo Rossi si accorge di quello che funziona e di quello che non funziona, come nelle *preview* degli spettacoli teatrali. Il fatto che non ci sia un pubblico in presenza ma solo in remoto può distorcere la percezione che ha l'artista del suo lavoro?

Andrea Dezzi: Pensiamo che "Applausi" non offra un'alternativa al pubblico in presenza, ma consenta l'allargamento a un pubblico che non è in sala per i motivi più svariati. Soprattutto, risponde a una problematica geografica: se lo spettacolo si replica a Bolzano e lo spettatore si trova a Messina, sarà improbabile che si sposti per vederlo. Quindi offre la possibilità di allargare enormemente la platea, e questo aumenta le possibilità di coinvolgere gli sponsor: spesso gli sponsor immaginano quante persone vedranno quello spettacolo perché hanno in mente la capienza del teatro, mentre con l'online uno spettacolo di punta può raggiungere una presenza interattiva molto superiore.

Oliviero Ponte di Pino: Immagino che questo abbia a che vedere anche con i cachet che vengono garantiti agli artisti che partecipano allo spettacolo. Quanto è costato lo sviluppo di questa tecnologia, chi ha finanziato il progetto e che difficoltà avete incontrato con i partner tecnologici?

Andrea Dezzi: Finora la piattaforma, non ancora ingegnerizzata, non è costata nulla, perché io sono membro del CDA della Fondazione Solares e ho un'azienda che si occupa di sviluppare questo tipo di prodotti. Ho detto: "Voi me lo fate provare e io ve lo sviluppo gratis". Se il progetto avrà successo, faremo in modo che anche chi l'ha sviluppato abbia il suo compenso.

Nel caso specifico c'è stata una coincidenza di fortunati o sfortunati eventi, perché eravamo durante l'emergenza per il Covid-19 e anche la nostra azienda aveva bisogno di sperimentare strumenti nuovi. Ora speriamo di riuscire a trovare la copertura per l'ingegnerizzazione (che non è una cosa facile) e per l'attrezzaggio di una prima sala che possa essere messa a disposizione di chi vuole fare uno spettacolo e poi di costruire un kit portatile.

Il problema maggiore è mantenere una sincronia, ovvero una adeguata velocità di andata e ritorno delle interazioni, con una latenza e quindi un tempo di attesa sufficientemente basso, perché resti credibile: perché se faccio una battuta e la risata arriva dieci secondi dopo, non funziona. Posso farla arrivare un secondo dopo, non di più. Questo è un aspetto tecnico molto complicato, ma che si può risolvere con software molto efficienti nella compressione e nell'invio dell'immagine.

Oliviero Ponte di Pino: Ci sono altre piattaforme simili già attive?

Andrea Dezzi: Abbiamo fatto una *overview* di tutte le piattaforme più importanti, fatte soprattutto per i concerti, ma nessuna di queste restituisce il suono in sala. Consentono di vedere le chat, i like, cuoricini, piccoli testi... Però sono ancora feedback dal mondo social. Invece noi l'abbiamo voluto forzare verso il feedback fisico, riportando il digitale verso un suono che sia riconoscibile, come il suono di una sala. In piattaforma è possibile inserire qualunque suono...

Oliviero Ponte di Pino: Non si tratta solo di usare uno strumento per parlare a più persone ma di sperimentare nuove modalità comunicative ed espressive.

Andrea Dezzi: Questa è la parte più interessante del progetto. Non si tratta solo di avere uno streaming più evoluto, ma di creare uno strumento originale dove l'autorialità può accedere a un contatto con un pubblico potenzialmente enorme e con una modalità di interazione che passa dal palco al mondo digitale e ritorno. L'unico limite è la capacità creativa di chi fa lo spettacolo.

Il digitale nella produzione dello spettacolo dal vivo

in dialogo con *Roberto Montanari, Giulia Guerra, Andrea Paolucci e Riccardo Reina*

Roberto Montanari

È fondatore e responsabile ricerca e sviluppo di RE:Lab. Si occupa di integrazione uomo-macchina ed è docente di Interaction Design all'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa. Ha curato con Michele Zannoni *Human Body Interaction*, Bologna University Press, 2022, ed è autore di *Interaction Design nei sistemi intelligenti. Paradigmi progettuali e strategie*, Mimesis, 2021.

Oliviero Ponte di Pino: Come mai una realtà come RE:Lab si interessa di spettacolo dal vivo?

Roberto Montanari: RE:Lab nasce nel 2004 nell'ambito dell'Università di Modena e Reggio Emilia e si occupa fin dal suo esordio di interazione uomo-macchina. La nostra principale preoccupazione è creare una relazione armonica tra l'essere umano e le tecnologie, quale che sia il contesto e quale che sia il modello applicativo. La priorità è fare in modo che il dialogo tra un utente e un dispositivo tecnologico sia efficace, efficiente, sicuro e dia soddisfazione a chi lo utilizza. Da qualche anno RE:Lab è laboratorio accreditato di ricerca nel quadro della Rete Alta Tecnologia della Regione Emilia-Romagna¹, con una vocazione di ricerca consolidata anche in numerosi progetti regionali, nazionali ed europei. Io, che sono tra i fondatori dell'azienda, mi occupo di ricerca e sviluppo. Siamo circa 110-115 persone che lavorano su diversi progetti.

Per noi l'approccio allo spettacolo dal vivo non è stato immediato e quindi lo guardiamo con grande rispetto e grande voglia di imparare.

RE:Lab si occupa di interazione uomo-macchina e lo fa verticalizzando l'intero processo. Abbiamo al nostro interno progettisti di interfacce, che ri-

1. www.retealtatecnologia.it/.

flettono sulle esigenze degli esseri umani nell'approccio a una tecnologia. Poi ci sono i designer, che sviluppano i contenuti e le modalità di interazione e quindi si occupano della parte visiva, acustica, tattile e della combinazione dei diversi sensi, a partire dall'ovvia considerazione che l'interazione è sempre multisensoriale. Infine c'è il team orientato all'implementazione, parola che ci arriva dall'inglese ma in realtà deriva da una radice latina: si tratta di "concludere un processo realizzativo", ovvero realizzare qualcosa che è stato pensato perché sia utilizzabile dalle persone. Questi diversi ruoli tecnici ci permettono di creare un'esperienza di interazione.

Successivamente seguiamo con grande attenzione l'attività degli utenti per rilevare, registrare e analizzare l'interazione: i progettisti devono essere sempre disponibili ad apprendere da questa esperienza, per migliorare le tecnologie. Lavoriamo in primo luogo per il settore automobilistico, ma anche per quello agricolo e per gli impianti industriali... E da qualche anno ci siamo avvicinati al tema della valorizzazione dei beni culturali, inizialmente nei contesti museali ed espositivi. Si è trattato di supportare l'apprendimento dei prodotti o dei contenuti del patrimonio culturale con tecnologie visuali, per esempio facendo capire che cosa c'è dietro la storia di una statua o dietro al contenuto di un'opera...

Successivamente c'è stato l'incontro appassionante con Aterballetto², che ci ha permesso di avvicinarci allo spettacolo dal vivo. Nel momento in cui le tecnologie si avvicinano allo spettacolo dal vivo, è necessario fare i conti con due interlocutori essenziali, da una parte l'attore e dall'altra il pubblico. Non si tratta tanto di fraporsi alla loro relazione, ma semmai di amplificarla e di renderla più efficiente. Ma c'è anche un terzo interlocutore: l'elemento drammaturgico, l'elemento coreografico e tutto quello che sta dietro lo spettacolo.

In questo triangolo di relazioni, la tecnologia ha una funzione amplificante, nella misura in cui è richiesto che lo sia da parte dei protagonisti dell'azione, e non ostativa, cioè non deve creare nessun problema sia al danzatore, che per esempio non deve gestire una tecnologia che lo affatica negli atti e nei gesti, sia al pubblico: il dispositivo deve migliorare la sua esperienza di fruizione, e non peggiorarla o complicarla. Si tratta di valorizzare al meglio le intenzioni drammaturgiche, coreografiche o autoriali.

Il nostro approccio parte dalla comprensione delle capacità, dei limiti e delle potenzialità degli interlocutori.

Oliviero Ponte di Pino: Noi stiamo facendo questa conversazione in streaming e dunque ci troviamo di fronte a uno schermo. Chi si occupa di videoteatro, spesso si limita a mettere cinque o sei telecamere intorno al palcoscenico (e magari aggiunge una camera a mano), fa una bella regia e

2. www.youtube.com/watch?v=h9u1Cs2GMf8&t=6s. Vedi la conversazione con Valter Malosti e Gigi Cristoforetti alle pagine 21-27.

propone lo spettacolo teatrale sullo schermo. In realtà esistono molte altre interfacce possibili, sia dal punto di vista dell'attore sia dal punto di vista del pubblico. Su che interfaccia avete lavorato finora e su quali interfacce potremmo lavorare in futuro?

Roberto Montanari: Ci sono moltissime interfacce che gestiscono l'esperienza *front end*, cioè dal lato del pubblico, e altre che gestiscono l'esperienza di chi è sul palco.

Nello spettacolo dal vivo la dimensione tecnica ha già livelli di complessità straordinari, da alcuni decenni, per limitarsi all'uso dell'elettronica, e addirittura da migliaia di anni, quando comunque si utilizzavano tecnologie senza ricorrere all'elettronica. Questa dimensione tecnica nella creazione dello spettacolo dal vivo resta e rende la nostra esperienza interessante.

Questo genere di tecnologia funziona quando diventa invisibile, come diceva Donald Norman: cioè migliora l'esperienza, ma non la condiziona. Giova alla comprensione, alla visibilità, alla leggibilità e alla diffusione del contenuto senza chiedere a chi lo sta guardando e a chi lo sta producendo di cambiare le sue prassi. Dal punto di vista degli elementi di innovazione, ci sono molte opzioni: la prima è la capacità di creare combinazioni tra l'esperienza reale dello spettacolo dal vivo, quindi ciò che accade sulla scena, e dei filtri digitali che lo spettatore può mettere davanti a quel che accade, come nel caso della realtà aumentata. Per esempio, posso usare una app del telefono oppure occhiali smart: mentre guardo quello che accade, arricchio la scena di elementi coreografici o drammaturgici di carattere digitale e posso costruire nuove estetiche con elementi che variano, ispirati al qui e ora dell'evento.

Oliviero Ponte di Pino: Mi è capitato di fare dei percorsi nella natura che utilizzavano la realtà aumentata: guardavo quello che avevo intorno attraverso il filtro del cellulare e dunque nel *qui e ora* del mio percorso comparivano presenze e animazioni digitali, grazie a un sistema di geolocalizzazione (o in alternativa grazie a dei sensori): l'app con la realtà aumentata scattava quando raggiungevo una determinata postazione.

Roberto Montanari: La realtà aumentata, collegata al qui e ora, cioè al fatto che sei in un punto con coordinate precise – grazie a sistemi che utilizzano software piuttosto semplici – aumentano la qualità della realtà aumentata e il suo senso. Se io so che sei in un certo punto e stai guardando una certa cosa – penso a quando stavi facendo un percorso nella natura e ti trovavi davanti a un elemento specifico – grazie alla realtà aumentata e grazie al fatto che “qualcosa” sapeva che tu eri lì, posso costruire una sorta di involucro di conoscenza dedicato a te, che ti può aiutare a conoscere e capire cose che ti serviva a capire in quel momento. Si tratta di usare la visione aggiuntiva per aumentare la comprensione o l'esperienza di *engagement* dello spettatore.

Oliviero Ponte di Pino: Questo “incremento di realtà” può essere personalizzato per ciascun utente, e aggiunge un ulteriore livello di complessità.

Roberto Montanari: Grazie alle tecnologie, senza scrutare nella loro intimità o nella loro privacy (che è un vincolo che viene posto a chi realizza tecnologia), noi sappiamo molto dell’utente: i suoi spostamenti, il suo comportamento e altre informazioni utili a selezionare e proporre contenuti “proattivi”, ovvero contenuti che, sapendo chi sei e che hai certe caratteristiche, possono essere personalizzati.

Ma quando ci avviciniamo tecnologicamente alla sfera della relazione, dobbiamo fare molta attenzione: non è un tema tecnologico, ma di prossemica, di relazione linguistica, di pragmatica comunicativa. Dobbiamo prestare molta attenzione al nostro utente: per esempio, gli dobbiamo dare del tu o del lei? Lo dobbiamo chiamare per nome oppure no? Sembrano banalità, però qualcuno può essere infastidito dal tono della tecnologia e qualcun altro no. Se non hai progettato con attenzione, se non sai perché usi quel tono, se sei sciatto, rischi di perdere l’ingaggio del cliente.

C’è un elemento importantissimo e complesso nella progettazione, soprattutto quando si usano tecnologie che introducono elementi di automazione e di intelligenza, che sanno dove e chi sei: è la “fiducia” che le tecnologie devono ottenere dal pubblico. La fiducia si costruisce a partire dagli elementi di “umanizzazione” della tecnologia: come ci parla, se è disposta a fare un passo indietro quando l’utente ha voglia di prendersi un proprio spazio, se si propone senza arroganza... Sembrano idee molto lontane dalla tecnologia, ma quando progetti tecnologia questo è il vero fattore di distinzione.

Oliviero Ponte di Pino: Questo è il motivo per cui per programmare Siri o Alexa le grandi aziende tecnologiche assumono drammaturghi e scrittori, per capire come costruire interazioni che sembrino naturali e che non infastidiscano gli utenti.

Roberto Montanari: All’interno di RE:Lab lavorano diverse persone che non hanno una formazione tecnica tradizionalmente intesa: sono psicologi, persone provenienti dalle *digital humanities* o dal mondo della produzione letteraria, proprio perché questa dimensione è importante non solo nelle dichiarazioni ideologiche, ma nei fatti. Senza questo sguardo, non sai come muoverti: non puoi inventare un dizionario senza conoscere la linguistica in tutti i suoi aspetti.

Oliviero Ponte di Pino: Poco fa hai usato il termine “scena”: lo hai fatto perché ti stai rivolgendo a una platea di teatranti, o lo usate anche quando discutete tra ingegneri e programmatori?

Roberto Montanari: Ho usato il termine “scena” perché sto parlando con un gruppo di persone che si occupano di spettacolo dal vivo. Ma “scena” per noi ha una funzione sia topologica sia drammaturgica, che nella progettazione dell’interfaccia ha un’importantissima valenza metaforica.

Tutte le interfacce sono una successione di scene. Quando progettiamo l’interfaccia di un veicolo, sono schermate che si succedono secondo le logiche che sono la messinscena di contenuti. I flussi dell’interazione, che in apparenza è un concetto tecnico, comprendono tutto quello che succede quando si interagisce con qualcosa: se schiaccio questo bottone vado di là, se schiaccio quel bottone torno indietro... Mettiamo in scena una drammaturgia complessa. Chi si occupa di 3D o di software di questo tipo, deve maneggiare il concetto di scena e quello di cronologia, che sono elementi fondanti anche nelle interfacce di lavoro.

Oliviero Ponte di Pino: Abbiamo visto che possiamo personalizzare la comunicazione rivolta ai singoli utenti. Ma poi gli utenti possono interagire con la piattaforma. Che cosa succede a quel punto?

Roberto Montanari: Quando le tecnologie diventano interattive, e cresce la loro capacità di operare in maniera multilaterale dalla scena agli utenti e dagli utenti alla scena o dagli utenti allo spettacolo, e quindi quando queste due unità sono fortemente collegate, l’interazione diventa un’opzione molto seducente. L’utente può rispondere alla proposta dello spettacolo o addirittura intervenire, proponendo delle alterazioni che chi è sul palco può accogliere e interpretare, oppure può semplicemente manifestare esperienze, risposte, commenti... Tutto questo genera una pluralità di opportunità.

A questo punto però devo fare un ragionamento da ergonomo, ovvero di chi si deve preoccupare anche che poi le tecnologie siano comode. L’essere umano non ha infinite capacità *multitasking*: non riesce a fare troppe cose contemporaneamente, specie sul piano cognitivo. Per esempio, non può guardare due fonti di informazione visiva senza spostarsi dall’una all’altra. Tecnicamente, lo spostamento da un compito all’altro si chiama *task shifting*: per esempio, se sto guidando e abbandono il controllo della strada per guardare il mio smartphone, è evidente che mi espongo a un pericolo, perché non riesco a dividere l’attenzione. Lo stesso vale mentre guardo uno spettacolo dal vivo: se ho uno stream che arriva dai social e contemporaneamente assisto a uno spettacolo, non posso avere la stessa percezione di entrambe le cose. Nell’amministrare questo genere di informazioni, non devo necessariamente preservare una cosa o l’altra, ma devo essere consapevole di quello che sta accadendo: devo sapere che sto portando lo spettatore a un livello di *overload*, cioè di sovraccarico attenzionale, che può compromettere o influenzare la percezione di quell’esperienza. Non dico se è un bene o un male, almeno nell’ambito dello spettacolo – anche se mentre sto guidando diventa

un grave problema. Dunque nella costruzione dell'opera devo usare questo effetto consapevolmente.

Oliviero Ponte di Pino: Invece, come ci ha insegnato Marshall McLuhan, posso ascoltare la radio mentre stiro o quando lavo i piatti... Dunque dobbiamo prestare grande attenzione all'uso delle tecnologie, perché noi esseri umani abbiamo capacità limitate e precise, e di questo dobbiamo tener conto. Possiamo forzare i limiti, ma dobbiamo essere consapevoli che stiamo andando su un terreno diverso da quello della normale attenzione.

Roberto Montanari: Anche Eugenio Finardi ci ricordava che con la radio si può vivere, leggere, cucinare: l'elemento acustico ci consente un'attenzione divisa. È un punto importantissimo, va capito ma non deve essere un limite, piuttosto un'opportunità progettuale.

Nell'ambito dello spettacolo progettiamo prototipi nella realtà virtuale o nella realtà immersiva, progettiamo elementi di *augmented reality* e mille altre soluzioni, ma non dobbiamo avere la presunzione di pensare che queste cose funzionino e basta: dobbiamo dialogare con il regista, con i danzatori, con il pubblico, e adeguare lo spettacolo alle loro esigenze e possibilità, facendo anche prove d'impatto della tecnologia e della sua adeguatezza.

Tornando al tema del corpo, l'interazione non passa esclusivamente attraverso le funzioni cognitive tradizionali, come la vista, l'udito, la percezione, ma anche attraverso la possibilità di agire con il corpo. Alcuni anni fa, con un dispositivo ancora pionieristico, abbiamo realizzato un progetto con il Museo Civico di Bolzano³, creando un dispositivo che consentiva di entrare in relazione con l'opera. Davanti all'opera avevamo sistemato una telecamera, il visitatore guardava l'opera e a un certo punto chiudeva gli occhi. Il sistema riconosceva questo movimento. Il visitatore era dotato di una cuffia, con un artiscopio che consentiva al sistema di individuare il posizionamento della sua faccia. Quando il visitatore chiudeva gli occhi, venivi investito da un contenuto acustico legato all'esperienza dell'opera, passando da un'esperienza visiva a un'esperienza acustica immersiva e binaurale, e quindi ambientale, solo chiudendo gli occhi. Quindi in questo caso il corpo del visitatore diventava l'attuatore di un'esperienza.

Abbiamo fatto un altro intervento a Rovereto, al Museo della Città⁴, dove passavi sotto un piccolo arco e potevi sentire le poesie di un poeta della città. In questi casi è il corpo dello spettatore o del visitatore che può diventare l'elemento di attuazione di un'esperienza.

3. *Suoni per vedere* (2014), cura ed elaborazione delle tracce sonore di Francesca Bacchi, con la collaborazione di Silvia Spada Pintarelli, progettazione prototipale e realizzazione tecnica a cura di RE:Lab di Reggio Emilia. A ciascuna delle opere in mostra era abbinata una traccia sonora tridimensionale che ricreava i suoni e i rumori dell'ambiente e dell'epoca nella quale l'opera era stata creata, dal Medioevo al Novecento.

4. www.youtube.com/watch?v=zaeyWgts320.

Oliviero Ponte di Pino: Usare il corpo come fonte di segnali che potete utilizzare per avere un feedback è un'altra possibilità molto affascinante. Hai parlato di realtà aumentata, immersiva, virtuale... Ma teatranti e musicisti non sono molto ricchi: tutte queste tecnologie hanno costi esorbitanti o esistono strade che anche un'azienda medio-piccola può sperimentare?

Roberto Montanari: Il dimensionamento della produzione è in funzione delle dimensioni dell'azienda. Ma nella mia esperienza progettuale quotidiana incontro dispositivi e tecnologie e sensori sempre più sostenibili per produzioni più piccole. Oggi le tecnologie che sono in grado di rilevare lo sguardo delle persone e di comprenderne le emozioni, i visori che permettono di creare contesti di realtà immersiva, i sensori sul corpo che ne rilevano il movimento nello spazio hanno costi accessibili anche per aziende di piccole e medie dimensioni.

Poi c'è il costo di implementazione, ovvero il tempo (e il lavoro) necessari per l'implementazione della tecnologia: se acquisto l'oculus o il visore e poi voglio costruire l'intera città di Reggio Emilia in 3D Real Time, avrò dei costi aggiuntivi. Il produttore deve essere in grado di dimensionare il tempo necessario per realizzare i contenuti. Oggi molti di questi contenuti sono realizzabili attraverso sistemi di prototipazione di facile accesso, che non richiedono la competenza tecnica di scrittura di codici e permettono a chi ha in mente una produzione di farsi un'idea del risultato finale e condividerla con i tecnici senza muoversi al buio. Questo consente anche di avere un modello di *cost-value* abbastanza efficiente. Ma conta molto anche l'intelligenza sanguigna di saper trovare soluzioni, perché questo resta paradossalmente un lavoro artigianale. Lavorare con le nuove tecnologie non è molto diverso dalla costruzione delle macchine di scena: te le devi immaginare e vanno forzate a fare più di quello per cui sono nate. Questa forzatura è uno degli aspetti in cui noi, come progettisti, possiamo dare un contributo drammaturgico.

Oliviero Ponte di Pino: A un certo punto hai accennato a una tecnologia in grado di capire le emozioni degli spettatori.

Roberto Montanari: Esistono tecnologie abbastanza diffuse che funzionano tipicamente con il riconoscimento visuale: sono telecamere che riconoscono lo sguardo e sulla base delle posizioni di alcuni elementi caratteristici del viso sono in grado di definire qual è l'emozione predominante in quel momento. Per chi fa spettacolo può essere fondamentale capire che tipo di risposta emotiva ottiene: è una possibilità affascinante, ma anche un po' inquietante. È un tema di cui si parla da tempo: quando arrivò sulla scena grazie alle ricerche di Rosalind Picard⁵ era stato definito *affective computing*.

5. Rosalind Picard è professoressa di Media Arts and Sciences al MIT, dove ha fondato

Oggi abbiamo tecnologie di facile accesso che rilevano questi dati, che registrano le sei-sette emozioni fondamentali, più alcuni elementi integrati, e che ci dicono qual è lo stato d'animo di quella persona in ogni istante. Sono dati da leggere con attenzione, vanno capiti e decodificati.

Oliviero Ponte di Pino: Se una compagnia teatrale o un teatro volesse fare un progetto con voi, che tipo di proposta vi aspettate? Che cosa bisogna venirvi a chiedere?

Roberto Montanari: Non esiste un protocollo di relazione. Penso che ci si debba incontrare e capire. Per esempio la collaborazione con Aterballetto nacque da un colloquio con il direttore Gigi Cristoforetti, che mi espose un problema creativo. Aveva un problema in cerca di soluzione e io avevo una soluzione in cerca di un problema e così le due cose si sono intrecciate. Gigi Cristoforetti aveva la necessità di offrire la fruizione degli spettacoli nonostante il lockdown, noi avevamo le tecnologie che gli potevano consentire di avere una ripresa da 360 gradi, realizzabile in maniera efficiente e con una certa rapidità esecutiva. La mostra di Bolzano a cui facevo riferimento nasce da un'idea della curatrice, dunque una storica dell'arte con un'idea curatoriale.

Il mio compito è trovare con la mia azienda la soluzione che unisca la fattibilità all'esperienza.

Oliviero Ponte di Pino: Cosa avete imparato dall'interazione con le aziende di spettacolo o in generale aziende culturali?

Roberto Montanari: Oltre a occuparmi di *interaction design*, avevo seguito un corso di tecnologie multimediali per la valorizzazione dei beni culturali. Ma non avevo mai pensato al potenziale dello spettacolo dal vivo. L'incontro con Aterballetto mi ha aperto un mondo di opportunità. Mi ha affascinato la dimensione umana dello spettacolo dal vivo, con cui le tecnologie devono fare i conti. Se metti dei sensori sul corpo di un danzatore, condizioni il suo gesto, anche se quel sensore pesa un grammo, per cui la sua prestazione ne risente. È molto interessante lavorare con lo spettacolo, perché spinge le persone a vivere la relazione tra la tecnologia e la dimensione dal vivo e quindi a esplorare questa dimensione che è insieme materiale e corporale. È una prospettiva che riguarda anche lo spettatore, perché nel momento in cui devi mettere gli occhiali a trecento persone, devi considerare anche queste dimensioni. Poi c'è la diretta e quindi deve funzionare tutto, devi avere piani di *reliability*, di affidabilità... Non è un

e dirige l'Affective Computing Research Group. È tra le fondatrici delle startup Affectiva ed Empatica.

problema che impatta sui costi, servono semplicemente cautela e attenzione progettuale.

Oliviero Ponte di Pino: Un altro tema chiave riguarda i tempi. In un evento dal vivo è possibile aggiustare e cambiare quasi tutto fino all'ultimo istante. E poi, al momento stabilito, si va in scena, lasciando magari un certo margine all'improvvisazione. Anche in considerazione di quello che hai appena detto sull'affidabilità, nel momento in cui si utilizzano queste tecnologie, i tempi cambiano: è necessario programmare tutto molto in anticipo rispetto a quando poi avverrà l'evento in presenza.

Roberto Montanari: Serve un criterio molto rigoroso di organizzazione dei tempi, il project manager deve avere grande rigore e piena consapevolezza degli effetti, mentre la tendenza di chi fa spettacolo dal vivo è modificare le cose fino all'ultimo. A un certo punto bisogna chiudere e avere consapevolezza che quello è il punto in cui è tutto congelato per andare in scena.

Oliviero Ponte di Pino: Alle volte in scena c'è margine per l'improvvisazione, mentre invece quando si mette in campo un filtro tecnologico quei margini di adattabilità non ci sono più. Ci sono territori che vi piacerebbe esplorare, magari con qualcuno che fa spettacolo dal vivo? O avete qualche tecnologia che risolverebbe un problema a chi fa spettacolo dal vivo?

Roberto Montanari: Ne abbiamo molte. Penso all'utilizzo dei sensori per riconoscere lo stato del pubblico: è un mondo molto interessante. Penso al campo dell'attuazione con il corpo, quindi all'uso di dispositivi che possono registrare i movimenti del danzatore, dell'attore o del pubblico, per costruire delle sceneggiature. Penso anche a effetti visivi o tattili... Ci sono molte tecnologie e contesti promettenti.

Si sta parlando molto dell'intelligenza artificiale, che può diventare un soggetto in scena. Ci sono spettacoli recenti che utilizzano l'intelligenza artificiale per la scrittura drammaturgica, sulla scia di esperienze realizzate pionieristicamente negli ultimi vent'anni, che oggi potrebbero produrre effetti virtuosi e con costi minori, visto che abbiamo tecnologie di intelligenza artificiale molto più maneggevoli rispetto a qualche anno fa.

In sintesi, l'intelligenza artificiale, il riconoscimento delle emozioni e dei movimenti, l'utilizzo di contenuti multimediali innovativi, l'uso del tatto, sono tutti ambiti dove abbiamo molte opzioni tecnologiche. Ci piacerebbe discuterne con chi deve affrontare problemi che stanno ancora cercando risposte. Perché noi invece abbiamo soluzioni in cerca di problemi. E se qualcuno ce li pone, siamo contenti.

Giulia Guerra

È direttrice della Corte Ospitale di Rubiera, spazio aperto e abitato che vuole essere un generatore di processi creativi e culturali, sia per gli artisti che produce e ospita in residenza, sia per il territorio che la circonda. La Corte Ospitale è partner di “Residenze Digitali”⁶, progetto nato nel 2020 dal Centro di Residenza della Toscana (Armunia-CapoTrave/Kilowatt) per stimolare gli artisti delle performing arts all’esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale.

Oliviero Ponte di Pino: La Corte Ospitale è uno dei partner delle “Residenze Digitali”, un progetto nato durante la pandemia. Che ruolo ha la Corte Ospitale nella gestione del processo?

Giulia Guerra: “Residenze Digitali” è un network voluto dal centro di residenza della Toscana e quindi da CapoTrave/Kilowatt insieme ad Armunia. È nato in tempo di emergenza epidemiologica ed è composto da nove soggetti. Ha l’obiettivo di sostenere la ricerca di artisti teatrali e delle *performing arts* che vogliono creare in ambiente digitale. Non sosteniamo quindi progetti e creazioni di spettacolo dal vivo che vadano in streaming, ma solo creazioni originali che nascono in questo ambiente specifico.

Nel 2023 abbiamo lanciato la quarta edizione del bando e molte cose sono cambiate dall’annuncio della creazione del progetto a oggi, anche perché la nostra rete vuole restare in ascolto delle esigenze che maturano all’interno dei processi che seguiamo. Il bando è molto partecipato e questo conferma che, al di là del periodo epidemiologico, il digitale è un ambiente di creazione di cui dobbiamo tenere conto.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi ogni anno vi arrivano decine di applicazioni, con idee che a volte immagino possano essere bizzarre o difficilmente realizzabili. Con quali criteri valutare le proposte?

Giulia Guerra: Per noi operatori dello spettacolo dal vivo, che veniamo da un altro ambiente, alcune proposte sono veramente difficili da capire. Ma vogliamo misurarci con le specificità di queste tipologie di creazione. Non ci diamo delle griglie di valutazione strette, proprio per riuscire ad accogliere l’imprevisto. A volte faticiamo a comprendere i progetti che ci vengono sottoposti, ma abbiamo le risorse della rete: ogni soggetto inserisce nel progetto curatori che possano favorire l’accesso di più sguardi. Nel progetto siamo accompagnate da tre tutor – Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti –, alle quali poi affidiamo i progetti finalisti: nella fase di selezione, in qualche caso ci offrono una “traduzione” che ci

6. www.residenzedigitali.it/.

aiuta a capire se stiamo andando per esempio troppo verso il performativo o l'installativo...

Le candidature riguardano progetti di vario tipo e proviamo a creare un ponte con gli artisti che fanno parte del nostro mondo. L'equilibrio viene ridiscusso ogni volta: ci dividiamo in gruppi di lavoro, leggiamo e rileggiamo i progetti, facciamo una prima scrematura, la riportiamo alla riunione plenaria...

Riproduciamo la dinamica che si sviluppa al momento della lettura dei progetti anche nella fase del processo creativo. Ogni soggetto partner delle "Residenze Digitali" segue tutti i progetti in corso, ma poi ognuno di noi "adotta" un progetto e cerca di stabilire una relazione preferenziale con quell'artista.

C'è una specificità, rispetto a quello che accade nel mondo delle residenze: non lavoriamo in presenza. Gli artisti che selezioniamo sviluppano il progetto nelle proprie sedi, a meno che non ci sia l'esigenza di uno spazio di lavoro dove li possiamo accogliere. Per il resto, tutto accade come nelle residenze analogiche: i progetti vengono affidati alle tutor, l'incontro con i curatori è un valore aggiunto. Ci incontriamo tutti una volta al mese, in una plenaria dove discutiamo tutti i progetti.

Un'altra pratica adottata dalle "Residenze Digitali", che non si verifica sempre negli spazi residenziali, è che gli artisti si possono confrontare tra loro, in uno scambio molto generativo. Il momento di chiusura è in autunno, con il Festival Residenze Digitali in cui gli artisti che hanno creato per sei o sette mesi propongono il lavoro al pubblico, anche se non è necessariamente definitivo.

Oliviero Ponte di Pino: Come affrontate il problema delle interfacce quando valutate progetti? Vi mettete anche dalla parte dell'utente finale?

Giulia Guerra: Noi curatori siamo il primo spettatore di questi progetti, che sono alle volte davvero scatenati, proprio perché l'ambiente delle residenze lo consente. Siamo in uno spazio di ricerca, si tratta di portare oltre il proprio limite, non c'è il vincolo di arrivare a una produzione che deve entrare nel mercato. Uno dei compiti del nostro gruppo di curatori, che poi ci consente una crescita nella lettura dei progetti successivi, è diventare il primo spettatore dei progetti. Quindi ci sottoponiamo alle fasi di testing, e se il progetto che abbiamo selezionato prevede una parte di *gaming*, come accade sempre più spesso, giochiamo... Questa relazione si crea in sinergia con gli artisti.

Oliviero Ponte di Pino: Voi seguite l'intero processo dalla fase ideativa fino all'implementazione e alla pubblicazione. Ci sono state delle sorprese in negativo o in positivo rispetto a quello che era il progetto iniziale?

Giulia Guerra: Accade spesso. Penso ad alcuni progetti che abbiamo seguito come Corte Ospitale: confesso che noi non li avevamo capiti, se guardiamo al loro sviluppo, ma questo non significa che non ci sia piaciuto stare dentro quei progetti. Al contrario, significa che le “Residenze Digitali” presentano un alto tasso di rischio, che per esempio in una produzione tradizionale mi concederei meno.

Oliviero Ponte di Pino: Come Corte Ospitale ora vi state lanciando in un progetto digitale, *Casa Mondo*⁷, con Babilonia Teatri e la rete Patric⁸. Sei più severa con te stessa o con chi partecipa alle “Residenze Digitali”?

Giulia Guerra: Mio malgrado, ho una serie di paletti da rispettare, a cominciare dall’incontro con gli spettatori e con il mercato. La sfida è altissima e proprio grazie all’esperienza di tre anni – perché Corte Ospitale si è unita al progetto delle “Residenze Digitali” nel secondo anno – ho maturato una curiosità incredibile nei confronti della tecnologia a servizio del teatro. La tecnologia può dare al teatro la possibilità di amplificare l’esperienza. Se non pone vincoli troppo stretti, è un campo di ricerca affascinante. Noi lo stiamo applicando con i Babilonia: abbiamo vinto un bando della Fondazione San Paolo e della Compagnia di San Paolo e stiamo indagando sul tema della casa a partire dalla voce dei ragazzi e delle ragazze di Torino, in un progetto che seguiamo in partenariato con la Casa del Teatro Ragazzi e Giovani di Torino. A partire dalla loro visione, andremo a costruire l’immaginario della casa: abbiamo chiamato alcuni artisti digitali che consegneranno ai Babilonia le loro opere, che dovranno poi essere cucite in una performance-installazione che avverrà in presenza. La sfida è trovare il punto di equilibrio in cui il qui e ora si incontra con le potenzialità del digitale.

Oliviero Ponte di Pino: Avevo assistito a una prima restituzione ad Asti nel luglio 2022.

Giulia Guerra: Concludeva la prima fase del progetto, in cui indagavamo su cosa sia “casa” per chi una casa non c’è l’ha. Nella seconda fase, a partire da quello che abbiamo raccolto nella prima fase e da quel punto di fragilità, recuperiamo i giovani e li rendiamo protagonisti della nostra ricerca: a partire dal loro immaginario, costruiamo l’immaginario della casa. E vedremo se ci diranno che per loro casa non è come me la immagino io – la panchina del parco, il bar, la cameretta... – ma è la rete. Con questo i Babilonia dovranno fare i conti, nell’inventarsi un dispositivo per la performance.

7. corteospitale.org/site/babilonia-teatri-casa-mondo/.

8. Patric è la rete delle realtà teatrali attive ad Asti nella ricerca di dinamiche innovative e di coinvolgimento di nuovi pubblici: ne fanno parte il Comune di Asti (Festival Astiteatro), Associazione CRAFT (Spazio Kor), Teatro degli Acerbi (@NET) e Magdaclan (Moncirco). Vedi www.spaziokor.it/patric/.

Andrea Paolucci

Regista, nel 1994 fonda il Teatro dell'Argine di cui è direttore artistico con Nicola Bonazzi e Micaela Casalboni. Dal 1998 la compagnia gestisce l'ITC Teatro a San Lazzaro di Savena, dove realizza importanti progetti di teatro e di arte partecipati, soprattutto con i più giovani. *Il labirinto*, esperienza di teatro immersivo con visore Oculus, fa parte del più ampio progetto "Politico Poetico", che tra il 2020 e il 2021 ha coinvolto centinaia di adolescenti.

Oliviero Ponte di Pino: Perché *Il labirinto* non poteva essere uno spettacolo teatrale?

Andrea Paolucci: "Politico Poetico" voleva consentirci di studiare quell'adolescenza che tanto ci appassiona e con cui abbiamo lavorato anche in altri progetti. Però volevamo anche provare a indagare l'adolescenza che conosciamo meno, quella che è in stato di fragilità o in pericolo, quella di chi già a dodici anni riempie purtroppo i nostri pronto soccorso per coma etilico o per le dipendenze più varie, quella degli *hikikomori* o le brigate di ragazzini che spesso a scuola non ci vanno.

Siamo andati a parlare con le associazioni che seguono questi ragazzi, con i servizi sociali, con gli avvocati che li intercettano per i più svariati motivi, un mondo sommerso e poco conosciuto che volevamo indagare. Questo ci ha spinto a usare la realtà virtuale, ovvero uno strumento che ci consente di vedere oltre, di guardare attraverso.

Inizialmente avevamo pensato a uno spettacolo itinerante, dove gli spettatori potevano per esempio entrare nella stanza di un ragazzino: guardando gli effetti personali lasciati in questa stanza con la realtà aumentata, gli spettatori avrebbero potuto trovare gli elementi che potessero raccontare una storia. Quando siamo andati a parlare con le aziende che si occupano di digitale, abbiamo scoperto il famoso Oculus. All'inizio mi ero immaginato un set tipo Ikea, dove gli spettatori si muovevano con il telefonino, poi l'azienda con cui abbiamo lavorato, TouchLabs e Gravital, ci ha suggerito di fare un'esperienza virtuale, tutta dentro un visore. Costa poco e c'è un'applicazione che gira lì dentro, e che nel nostro caso è lo spettacolo.

Ma a questo punto diventa un progetto complesso, con problemi di budget e di tempi di produzione. È un processo molto interessante anche dal punto di vista squisitamente artistico. Come compagnia non avevamo competenze su questo genere di lavoro: forse il cinema è un linguaggio più vicino al nostro, e forse partendo dal teatro saremmo potuti arrivare per approssimazione al linguaggio del cinema. E infatti per raccontare alcune delle quattordici storie dei ragazzi e delle ragazze di quel mondo "sotterraneo" abbiamo usato telecamere a 360 gradi, in una forma che ricorda il linguaggio cinematografico, anche se non è esattamente quello.

Poi ci siamo fatti prendere la mano e allora, oltre che vedere uno spettacolo dentro una bolla a 360 gradi dove lo spettatore resta fermo, abbiamo provato a utilizzare un'altra tecnologia, il 3D: abbiamo fatto costruire un ambiente da videogioco, in cui lo spettatore può addirittura muoversi. La sfida è diventata non solo quella di far indossare un Oculus, ma anche di mettere a disposizione un'area di gioco, un'area di spettacolo – la terminologia era tutta da inventare – in cui lo spettatore “scopre facendo”. Gli spettatori potevano camminare, aprire una porta o un cassetto. Il gioco della regia è diventato ancora più complicato: già con le riprese a 360 gradi, per quanto fosse in apparenza cinema, non avevo il controllo né del montaggio né di quello che lo spettatore poteva scegliere di vedere.

In quella fase abbiamo scoperto l'importanza del suono e la possibilità di richiamare l'attenzione dello spettatore verso le cose importanti. Nel 3D far capire subito allo spettatore che cosa può o deve fare cambia molto la percezione della storia: per esempio può trovarsi davanti a un pulsante senza capire che lo deve premere. Abbiamo dovuto reinventare un linguaggio dal punto di vista artistico: il nostro spettatore con il suo Oculus si ritrova in uno spazio scenico dove può fare quello che gli pare – anche se un po' per finta e ovviamente con molti limiti.

Con una serie di scoperte progressive e diverse aperture di porte, in quasi un'ora lo spettatore del *Labirinto* vede le nostre quattordici storie. Si tratta di un tempo lungo, all'inizio ci avevano consigliato di far indossare il visore agli spettatori per un massimo 20-25 minuti: restare in piedi 50 minuti, indossando un visore e muovendosi nello spazio, può risultare faticoso. Ma una volta dentro quel mondo, dimentichi la fatica perché l'esperienza è davvero immersiva, curiosa, appagante, anche se nel nostro caso anche un po' *creepy*.

Anche come spettatore, era la prima volta che mi cimentavo con un'esperienza di questo tipo. Ho avuto l'impressione di trovarmi di fronte alla locomotiva dei fratelli Lumière: sai che è finta ma ti scansi, perché hai paura che ti investa. Cinema, teatro, letteratura sanno parlare dei temi del *Labirinto*, ma con la realtà virtuale sei letteralmente immerso e la percezione è molto diversa.

Oliviero Ponte di Pino: Quali sono i problemi principali che avete dovuto affrontare?

Andrea Paolucci: Al netto della pandemia, perché non auguro a nessuno di girare con venti minorenni in “zona rossa” con le regole in vigore in quel momento, il problema maggiore è stato il budget. Tutta questa tecnologia ha un costo. Può sembrare facile ed economico, perché l'Oculus costa poco ed esistono strumenti già disponibili. Ma appena varchi quella soglia e inizi a parlare con i programmatori, i tempi sono lunghi, metti in campo tecnologie che richiedono ore di lavoro con personale iper-qualificato. Dunque ti devi

affidare a tecnici esterni, perché è molto difficile internalizzare una produzione del genere.

In secondo luogo, la *timeline* è completamente diversa da quella a cui siamo abituati in teatro. Devi decidere mesi prima quello che ti servirà e devi sperare che venga fatto bene, in un ambiente e con una metodologia di lavoro e con un linguaggio che non ti appartengono. Proprio a ridosso del debutto, abbiamo scoperto che passare sotto una porta del *Labirinto* creava un bug e che in alcune storie non arrivava l'audio.

A creare uno spiazamento rispetto al lavoro tradizionale è la regia. Si tratta di un linguaggio nuovo, non sai che cosa guarderà lo spettatore e devi inventare modalità che gli permettano di seguire il filo narrativo che hai costruito. In questa situazione, lo spettatore in apparenza può fare quello che vuole, ma in realtà lo stai portando dentro una narrazione: è quella la sfida, ed è la parte più complessa del progetto.

Oliviero Ponte di Pino: Si trattava oltretutto di un sistema molto complesso, con diverse postazioni attive in contemporanea.

Andrea Paolucci: Avevamo bisogno di uno spazio di sette metri per sette per ogni spettatore. Quindi per otto spettatori serviva un'intera palestra. Al debutto abbiamo fatto *Il labirinto* per 20 spettatori alla volta, occupando due piani dell'Istituto Aldini Valeriani di Bologna, per un totale di venti aule. Così facendo riuscivamo ad avere venti spettatori dalle 8 di mattina al tardo pomeriggio, con una replica ogni due ore. Siamo riusciti ad accogliere fino a 50-70 spettatori al giorno. E dal punto di vista imprenditoriale è complesso formare e gestire una persona in grado di seguire ogni spettatore dalle 8 di mattina alla sera. E dal punto di vista della distribuzione, un progetto del genere ha diverse ripercussioni.

Oliviero Ponte di Pino: Come spettatore professionale, quando mi metti di fronte a un dispositivo cerco di capire come funziona e quali sono i suoi limiti. Dunque compio gesti e azioni che la maggior parte degli spettatori non farebbe. In progetti del genere è cruciale la gestione del pubblico: nel momento in cui si utilizza un dispositivo così complesso, dovreste in qualche modo alfabetizzare ogni utente su quello che gli sta per succedere, e poi fare in modo che capisca quello che deve fare nel momento in cui lo deve fare.

Andrea Paolucci: Il rituale è completamente diverso, dall'accoglienza del pubblico alla formazione dello spettatore sul dispositivo, che normalmente è una cosa che non si fa a teatro. Nel nostro caso la fruizione era assolutamente individuale: ogni spettatore seguiva *Il labirinto* dentro una stanza e non vedeva gli altri spettatori. E quando finisce uno spettacolo così forte e ti ritrovi solo, ti manca la catarsi, ti manca l'applauso, ti manca qualcuno da abbracciare. Dunque la cura e l'attenzione abbiamo cercato di usarla mettendo

in ogni stanza una maschera, che in realtà era un attore che fungeva da tutor e che all'occorrenza poteva spostare lo spettatore se stava andando a sbattere contro il muro, e poteva anche accogliere il suo primo pensiero alla fine dello spettacolo... Quindi sono necessarie attenzione e cura all'accoglienza, durante lo svolgimento e all'epilogo.

Riccardo Reina

È scrittore e narrative designer con una passione per storytelling, cinema e videogames. Ha collaborato con Davide Giordano, che è autore e protagonista, alla realizzazione di *Terry*, spettacolo sul bullismo prodotto dal Teatro delle Briciole nel 2019. Nel 2021 Giordano e Reina hanno realizzato una versione dello spettacolo in streaming, *Leonechestriscia*, con la produzione della Piccionaia di Vicenza e dell'Associazione Micro Macro di Parma.

Oliviero Ponte di Pino: Riccardo Reina ha collaborato a un progetto che mi ha incuriosito. Il punto di partenza è uno spettacolo, *Terry* di e con Davide Giordano, dove si parla di bullismo. Il performer chiama in causa un ragazzino o una ragazzina dalla platea. All'inizio fa il simpatico ma poi, via via che lo spettacolo procede, ci si accorge che questo ragazzino/ragazzina viene bullizzato. *Terry* non parla di bullismo, fa vedere che cosa è il bullismo. A un certo punto avete portato sul digitale questo lavoro che vive della compresenza e dell'interazione del performer con il povero ragazzo/ragazza da bullizzare e con gli altri spettatori: lo spettacolo si nutre delle loro reazioni. Come avete lavorato e che tecnologia avete usato?

Riccardo Reina: È stata la traduzione di uno spettacolo dal vivo, che vive proprio della presenza del pubblico: tutto il pubblico viene coinvolto. Abbiamo cercato di tradurre questa esperienza nel digitale. Ci siamo subito resi conto che doveva essere un lavoro completamente diverso. Ci sembrava interessante che la stessa ricerca artistica e lo stesso principio di creazione potessero svilupparsi su due media diversi, in due direzioni, con due linguaggi diversi, che hanno creato un'esperienza completamente nuova e originale rispetto a quello da cui eravamo partiti.

Proprio per la natura del mezzo, abbiamo dovuto completamente rifare lo spettacolo. La cifra comune che ci aveva spinto verso questa idea era proprio la questione dell'interattività: *Terry* è tutto basato sull'interazione con il pubblico e questo ha richiamato l'interattività tipica dei social e dello strumento che tutti usavamo in quel periodo, ovvero Zoom.

Oliviero Ponte di Pino: Quindi niente realtà virtuale o 3D. Vi è bastato Zoom.

Riccardo Reina: Non volevamo creare un dibattito sul tema “è teatro o non è teatro”. In quel momento abbiamo cercato solo una soluzione pratica, una sperimentazione che andasse al di là di questa opposizione e abbiamo fatto una cosa originale, senza nemmeno preoccuparci di chiamarla “spettacolo”. È un lavoro pensato apposta per quella piattaforma: ci siamo chiesti dove potevamo arrivare con un mezzo che ci permette di interagire con il pubblico, che era la base di partenza di *Terry*.

Oliviero Ponte di Pino: La capacità di creare un’esperienza esteticamente molto forte usando una tecnologia che è già a disposizione di tutti evita anche molti dei problemi a cui hanno accennato Giulia Guerra e Andrea Paolucci, compresa la necessità dell’utente di rapportarsi con uno strumento nuovo, con cui non ha familiarità.

Riccardo Reina: Ci siamo resi conto che c’è un problema di competenza, prima di tutto da parte nostra: abbiamo dovuto studiare tantissimo anche il software, perché non era il nostro lavoro, e questo è stato possibile anche perché eravamo in pandemia. Ma era necessaria anche la competenza del pubblico. Ci siamo rivolti sia ai ragazzi singoli sia al pubblico generico chiuso nelle case: volevamo arrivare singolarmente a ogni spettatore. Abbiamo anche lavorato a lungo con le scuole e quindi nelle classi: oltre alla fatica organizzativa e logistica, a volte mancava la competenza degli insegnanti, che faticavano a interagire con queste tecnologie.

Oliviero Ponte di Pino: Dunque avete allestito due versioni digitali: nella prima il performer interagisce con i singoli utenti, ognuno a casa sua davanti al computer; nell’altra, il performer interagiva via Zoom con i ragazzi in classe. Come funziona l’interazione su Zoom?

Riccardo Reina: Volevamo mantenere una certa teatralità anche nell’uso della tecnologia, cioè restare legati al qui e ora della situazione. Il digitale ti dà l’opportunità di spaziare e dunque di slegare lo spettatore da quella dimensione. Per noi era invece fondamentale che la tecnologia rispondesse a quel momento di interazione.

Siamo partiti dalle possibilità che ci dava la piattaforma, guidati dal filo conduttore del nostro lavoro, la questione del cyberbullismo, ovvero il bullismo tradotto nel mondo digitale. Abbiamo quindi ampliato l’analisi del bullismo per capire i rischi del digitale e per renderci conto del potere che possono dare i media quando si entra in una relazione di questo tipo. Io come *host* ho un potere: posso modificare il tuo volto, il tuo nome, mettere in atto un gioco di cyberbullismo che è l’equivalente del *body shaming* o dell’azione fisica.

Oliviero Ponte di Pino: I ragazzi e le ragazze potevano rispondere alle vostre provocazioni? Come reagivano e che i canali usavano per reagire?

Riccardo Reina: Potevano usare la chat di Zoom: in quel caso c'era un'interazione. I ragazzi e le ragazze venivano chiamati direttamente in causa e la loro interazione era immediata. Potevano interagire con azioni o entrando nella drammaturgia: il lavoro è pensato in un continuo dialogo con lo spettatore, sempre molto aperto. L'esperienza nelle classi apriva una dimensione ulteriore, perché ragazzi e ragazze avevano un'interazione anche tra loro e quindi diventava interessante anche da quel punto di vista.

Oliviero Ponte di Pino: Questo progetto, nel misto di presenza e online, è molto interessante. Però c'è qualcuno che non interagisce, che resta zitto, sia a teatro sia su Zoom.

Riccardo Reina: Anche nella versione online, abbiamo preservato una parte per me fondamentale: un dialogo finale di confronto su tutte le dinamiche che sono emerse, perché questo lavoro rende visibili aspetti anche inconsci, che vengono man mano elaborati nel corso della performance. È dunque necessario un momento finale di rielaborazione con il pubblico, in cui gli spettatori si rendono conto dei meccanismi di cui sono stati vittime e complici. Così anche chi non aveva detto niente aveva modo di interagire nelle dinamiche collettive che riuscivamo a creare. Inoltre Zoom prevede alcune modalità basiche di interazione come l'applauso o altri segni semplici che danno a tutti la possibilità di interagire come se fossero in platea.

Oliviero Ponte di Pino: Hai detto che avete dovuto studiare il software. Avete fatto tutto da soli, magari usando dei tutorial, o avete chiesto consulenza e aiuto a degli esperti?

Riccardo Reina: Nel mio caso c'è una predisposizione personale e dunque per quanto riguarda la parte tecnica ho fatto tutto da solo. È sempre utile avere nel team qualcuno che si occupi di tecnologie, anche per questioni di budget. Altre compagnie hanno azzardato sperimentazioni del genere, ma le risorse dei teatranti indipendenti e delle piccole compagnie non sono adeguate a un progetto tecnologico di alto livello. Una consulenza è sempre utile, ma la rete ti mette a disposizione gli strumenti necessari per formarti, se ne hai la voglia e il tempo...

Fare memoria dello spettacolo dal vivo con il digitale

in dialogo con *Matteo Al Kalak*, *Elena Bucci*, *Enrico Pitozzi* e *Federico Margelli*

Matteo Al Kalak

È professore associato di Storia del cristianesimo e delle chiese presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, dove dirige anche il Centro interdipartimentale di ricerca sulle Digital Humanities (DHMoRe). Tra i progetti che ha seguito, la Lodovico Media Library¹, una piattaforma interattiva che raccoglie il patrimonio storico manoscritto e fotografico in forma digitalizzata di archivi e biblioteche, con un'apertura al patrimonio museale.

Oliviero Ponte di Pino: Che cosa significa DHMoRe?

Matteo Al Kalak: È l'acronimo del centro per le Digital Humanities dell'Università di Modena e Reggio Emilia. Questo centro interdipartimentale unisce alcuni dipartimenti umanistici e informatici che lavorano a vario titolo sul patrimonio culturale, con una vocazione specifica legata al mondo dell'impresa culturale creativa, quindi vicina al mercato e al tessuto produttivo.

Oliviero Ponte di Pino: Hai una formazione di storico. Come sei finito a occuparti di digitale?

Matteo Al Kalak: Ormai l'umanista, al di là della disciplina da cui può partire o in cui si è specializzato, deve confrontarsi con una domanda di senso più ampia, che oggi transita dagli strumenti digitali o comunque non ne può prescindere. Oggi la grande sfida è capire come il patrimonio antico di conoscenze possa confrontarsi con il digitale come strumento, ma anche con

1. lodovico.medialibrary.it/.

il digitale inteso come ulteriore potenzialità di conoscenza. È una scelta obbligata (e felice), perché costringe a studiare ancora, a verificare se le competenze acquisite sono adatte al contesto in cui viviamo e fondamentali anche per l'insegnamento e l'attività didattica.

Oliviero Ponte di Pino: Da un lato gli strumenti digitali servono per ordinare gli archivi e per renderli ricercabili, quindi costruire dei giganteschi database dove schediamo tutto il nostro patrimonio per conservarlo, renderlo accessibile e consultabile. Dall'altro lato, una volta che abbiamo costruito questo patrimonio digitale, dobbiamo comunicarlo, renderlo fruibile anche in modi nuovi. Non basta sapere che abbiamo ereditato un prezioso patrimonio dal passato, ma dobbiamo renderlo vivo, rimetterlo in circolazione, rispetto al pubblico di oggi e con gli strumenti di comunicazione di cui disponiamo. Il primo aspetto è dunque la gestione informatica della memoria: che progetti hai seguito in questi anni?

Matteo Al Kalak: Il nostro centro è nato con un progetto legato alla digitalizzazione, quindi alla dematerializzazione del patrimonio storico materiale, in particolare quello documentario e degli archivi, ma con una versatilità molto ampia. Dal punto di vista della tecnologia Lodovico, la nostra *media library* è ispirata a una filosofia di fondo che, mi pare, possa dirsi innovativa. Abbiamo "trattato" il patrimonio culturale, quindi gli archivi, le biblioteche e i musei. Abbiamo digitalizzato parte di questi oggetti, li abbiamo catalogati e arricchiti di dati che li rendono fruibili e ricercabili (i metadati), e li abbiamo esposti in una *media library*. Un utente ne può fruire liberamente con le modalità consentite dalla tecnologia. La sfida concettuale, che in qualche modo è anche il plusvalore del progetto, è la sperimentazione che ha portato alla realizzazione di Lodovico: abbiamo preso uno strumento già collaudato dal punto di vista tecnologico – una *medialibrary* – e l'abbiamo arricchito e popolato con dati provenienti da istituti culturali diversi, da patrimoni culturali tipologicamente diversi, cercando di far condividere a tutti questi patrimoni la stessa grammatica, ovvero la modalità con cui i loro contenuti vengono descritti al fruitore. La sfida è di tenerli assieme e incrociarli tra di loro: un patrimonio produce così un effetto leva rispetto all'altro.

Oliviero Ponte di Pino: Avete dunque inserito in questa *media library* archivi che hanno caratteristiche diverse. Penso a musei che si occupano di storia piuttosto che di fotografia o di arte, o alle biblioteche. Ogni settore e a volte ogni sottosettore ha un sistema di catalogazione diverso, a seconda delle tipologie di oggetti che contiene e degli interessi che suscita. Per quanto riguarda gli archivi teatrali, per esempio, non esiste ancora una scheda tipo a cui tutti gli archivisti possano fare riferimento. Con Lodovico avete creato

una “meta scheda” in grado di far parlare tra di loro archivi che hanno tipologie e modalità di archiviazione diverse.

Matteo Al Kalak: Esattamente. Ogni patrimonio culturale ha una sua specificità, e dunque dati specifici che vanno sottolineati a scapito di altri, che invece possono restare in secondo piano. Di un libro deve essere certamente indicato l’editore o il luogo di stampa, perché sono dati fondamentali per conoscerlo e per identificarlo. Invece l’editore di un documento a stampa, sciolto e allegato a una pratica, può essere totalmente indifferente, perché ci stiamo muovendo all’interno di due tipologie documentarie che hanno specifiche diverse. Il mondo del teatro ha altre specificità.

L’approccio di Lodovico è non alterare le specificità dei vari patrimoni culturali: ci collochiamo su un piano più alto. Restiamo sulla soglia della specificità dei vari patrimoni culturali. Offriamo una grammatica comune a tutti, quali che siano le persone, i contenuti o gli ambiti disciplinari coinvolti. Ci concentriamo sui dati descrittivi in grado di accomunare e mettere in comunicazione. Questo consente di mettere in relazione questi patrimoni fra loro, dando all’utente un facile punto di accesso. Poi ogni ente culturale è libero di sviluppare ulteriori approfondimenti, che mirano a un pubblico più specializzato e settoriale. Ci siamo sintonizzati su una dimensione comunicativa e di disseminazione del patrimonio culturale, e non su una dimensione specialistica (per questo ci sono infatti altri software e gestionali).

Oliviero Ponte di Pino: È uno dei temi che s’incontrano non appena si inizia a ragionare sugli archivi: le ricerche stanno diventando sempre più interdisciplinari e non basta più sprofondare in un archivio specifico. Le novità più interessanti emergono spesso quando si fanno dialogare diversi archivi tra loro. Credo che l’obiettivo del vostro progetto sia proprio quello di consentire ai ricercatori di navigare tra archivi che hanno caratteristiche e specificità diverse, ma che possono trovare punti di contatto. Gli archivi possono contenere di tutto, la gamma è pressoché infinita. A Trieste il fondo con l’archivio di Giorgio Strehler conserva i suoi pantaloni. Nel fondo Carlo Emilio Gadda al Gabinetto Viessesux si conserva l’elmetto che aveva usato nella Prima Guerra Mondiale. Sono elementi che sfuggono dalle catalogazioni canoniche degli archivi letterari o teatrali, a meno che non si tratti di un museo della moda o del costume.

Per quanto riguarda invece il secondo aspetto, l’archivio ci consente molteplici ricerche. Si tratta dunque di rendere più facilmente accessibili e diffondere i materiali conservati negli archivi utilizzando il digitale.

Matteo Al Kalak: La scelta di base sta nel linguaggio e quindi nella modalità con cui vengono presentati i dati. All’interno del patrimonio culturale, gli archivi sono forse la dimensione più immediata da percepire, perché im-

maginiamo delle carte che si accumulano in un certo luogo. A quel punto, ho due possibilità per mostrare un archivio. L'archivista privilegia l'albero archivistico, ovvero un elenco di tutte le partizioni dell'archivio, nella loro articolazione gerarchica, quindi cosa contiene che cosa. È un gioco di scatole, una rete di senso necessaria per navigare all'interno di un archivio.

Ma per l'utente generico, spesso questo tipo di organizzazione è difficile da comprendere o totalmente aliena dalla sua *forma mentis*. Per questo la nostra *media library* è sostanzialmente concepita come un punto di primo accesso. L'utente immette alcune chiavi di ricerca. Tante o poche? Non importa... Lodovico offre i risultati più pertinenti e non li articola in maniera gerarchica o per i nessi che li collegano. L'utente entra e guarda, perché è una *media library* e quindi mostra un oggetto e non un'informazione da decrittare. Il risultato viene presentato in maniera più standardizzata e semplice: l'obiettivo dei metadati con cui arricchiamo ogni oggetto è permettere all'utente di capire che cosa sta guardando, che si tratti di uno specialista o di un semplice curioso. Lo specialista, poi, può trovare le chiavi minime per proseguire la sua ricerca.

Entrambi cercano un punto di accesso: noi ci collochiamo su questa soglia, con l'obiettivo di parlare a tutti, perché vogliamo che il patrimonio culturale sia accessibile non solo da un pubblico che già conosce, ma anche da un pubblico che ne sa poco o nulla. Pensiamo alle scuole e alla didattica, ma anche al cittadino o alla cittadina che vogliono fare una ricerca sulla storia del loro territorio...

Oliviero Ponte di Pino: Che tipo di interfaccia utilizzate?

Matteo Al Kalak: L'abbiamo pensato con un percorso lungo, fatto da vari test di *user experience*. Abbiamo fatto usare l'interfaccia ai nostri potenziali utenti e abbiamo visto cosa funzionava e cosa no e, infine, abbiamo lanciato la versione ora visibile online.

Nell'insieme, la ricerca ricorda volutamente quelle su Google, dove si inserisce la chiave o le chiavi di ricerca, cioè le parole che interessano, e i risultati vengono selezionati in base alle chiavi scelte dall'utente. C'è anche la funzione di ricerca avanzata, che però non viene imposta in partenza, ma è fruibile da chi lo desidera. Una volta ottenuti i risultati, l'utente li può "raffinare" con i filtri presentati nei menu laterali (che di fatto traducono in modo intuitivo le categorie presenti anche nella maschera di ricerca avanzata).

Per esempio, se inserisco la chiave di ricerca "Carlo Magno" perché sono appassionato di storia medievale, otterrò molti documenti. Ma se mi interessano solo i documenti antichi, il menù a lato mi darà la possibilità di selezionare solo "Pergamene" o "Manoscritti". Se mi interessa solo la parte legata alla cinematografia, spunto solo "Film". Questi menù, come detto, adempiono alla stessa funzione della ricer-

ca avanzata, ma con un approccio più intuitivo. E posso anche scegliere su quale territorio o su quale ente culturale mi voglio muovere. Gli utenti che utilizzano sistemi di ricerca avanzata come modalità di prima ricerca sono una minoranza esigua, perlopiù gli utenti esperti – cioè gli specialisti – che vogliono giustamente sistemi di ricerca avanzata e pre-filtrata.

Oliviero Ponte di Pino: Gli oggetti a cui rimandate sono prodotti testuali, oggetti fisici, video, audio... Che cosa si può archiviare dentro un sistema come *Lodovico*?

Matteo Al Kalak: Lodovico è pensato per archiviare qualunque cosa. Non ci sono barriere tipologiche, territoriali, geografiche, di ente culturale... Andiamo dalle pergamene medievali alla *street art*, c'è veramente di tutto. Stiamo inoltre sviluppando la possibilità di esporre online, quindi di fruire attraverso Lodovico di prodotti multimediali, quindi audio, audiovisivi o prodotti nativi digitali in senso interattivo, non statico. Al momento, stiamo anche provando a sviluppare un progetto per restituire fonti digitalizzate con tecnologia 3D.

La scheda descrittiva e la filosofia che ispirano Lodovico, oltre che per le funzionalità, sono pensate trasversalmente per tutti questi prodotti. In fase di disegno architettonico abbiamo pensato Lodovico in maniera “cross-tipologica”. Tuttavia considerando gli enti e il patrimonio culturale italiani, siamo partiti dal patrimonio culturale materiale, che è più diffuso e la cui disseminazione è certamente più “urgente”. È urgente digitalizzarlo, sistemarlo e renderlo fruibile, anche perché il multimediale riesce più facilmente a trovare canali autonomi di accesso e distribuzione.

Oliviero Ponte di Pino: Se un ente culturale dispone di un archivio e vuole essere inserito in Lodovico, come può entrare nel sistema?

Matteo Al Kalak: La filosofia è molto accogliente. A differenza di altre tipologie di *media library*, per noi la pluralità è la sfida ma anche il plusvalore e il carburante del sistema: più siamo, più siamo diversi e più questo esperimento ha possibilità di successo. Non ci sono particolari limitazioni o veti, basta prendere contatto con il centro DHMoRe e cerchiamo di capire quali sono le priorità, come è fatto l'archivio o il patrimonio culturale da valorizzare e digitalizzare. A quel punto si crea un progetto studiato e personalizzato sulla base delle esigenze specifiche dell'ente. Per esempio: due archivi teatrali possono avere delle esigenze molto diverse. Il primo vuole valorizzare un solo fondo di un solo artista, perché c'è un centenario, e vuole fare uno spettacolo o un percorso interattivo. L'altro invece vuole valorizzare tutte le locandine degli spettacoli che ha realizzato o ospitato. Non c'è una ricetta unica: il punto da comprendere è come l'ente vuole apparire e cosa vuole

valorizzare. Cerchiamo così di capire come esprimere la sua idea e il suo bisogno attraverso questa grammatica.

È uno strumento (apparentemente) rigido perché è uguale per tutti; ma di volta in volta viene adattato, in maniera dialogica, attraverso la scelta e la produzione dei dati descrittivi. L'archivio, non importa cosa ospiti, viene accolto e in maniera dialogica decidiamo come descriverlo, come renderlo fruibile, cosa evidenziare. Il processo è molto semplice e anche co-creativo: Lodovico non è un'infrastruttura che arriva dall'alto e impone delle regole. La pluralità necessita di dialogo.

Oliviero Ponte di Pino: Dunque per ogni archivio è fondamentale capire che cosa interessa raccontare e quale tipo di racconto fare, a partire dai materiali che custodisce. Un aspetto interessante, di cui ci siamo accorti più di vent'anni fa, quando abbiamo iniziato a lavorare al progetto del sito ateatro.it, è che nel momento in cui cominciavamo a produrre in digitale stavamo già costruendo un archivio digitale. Abbiamo subito scoperto che lavorare in rete costruisce immediatamente memoria.

Matteo Al Kalak: È un problema condiviso da molti enti che nativamente non hanno la missione di essere archivio-biblioteche, cioè non sono enti vocati alla conservazione. I teatri, per esempio, non hanno la conservazione come pilastro prioritario o nativo. Così quando un ente culturale di questo tipo arriva a porsi il problema, di solito ha l'esigenza primaria di organizzare la propria memoria. Ha magari conservato molti materiali – dall'amministrazione alla produzione e alla comunicazione – più o meno organizzati.

In primo luogo dobbiamo capire se l'archivio, cioè la memoria dell'ente, al di là della tipologia di materiali, è strutturato. Se non lo è, accompagniamo gli enti a strutturare l'archivio "fisico", anche se in realtà ormai l'archivio è sempre ibrido, fisico e digitale. A quel punto, riflettiamo insieme su quello che vogliamo rendere fruibile. Ma per capire che cosa voglio dire di me, devo prima capire chi sono. E per capire chi sono, devo mettere ordine nella mia identità, ovvero ordinare il mio archivio, composto dalle informazioni che ho prodotto e ricevuto e che mi hanno formato come ente.

Cerchiamo dunque di accompagnare gli enti e le associazioni culturali, che sono molto schiacciate sull'operatività immediata e non sempre tengono traccia delle proprie attività, a costruire un archivio "fisico" prima ancora di renderlo digitale.

Oliviero Ponte di Pino: Tendenzialmente chi lavora in un ente culturale come un teatro o una casa editrice, tende a identificare sé stesso, il proprio lavoro, con i contenuti culturali, cioè con i libri che ha pubblicato, gli spettacoli che ha prodotto. In questi anni ci siamo resi conto che, dal punto di vista dell'identità, la totalità dell'archivio (comprese la corrispondenza, i contratti,

l'amministrazione...) ha un'importanza non secondaria, perché consente di capire i passaggi che portano poi alla produzione effettiva di un libro o di uno spettacolo. Però spesso chi si occupa di imprese culturali tende a lasciare in secondo piano questi aspetti tecnici ed economici.

Matteo Al Kalak: Faccio un esempio concreto. Stiamo iniziando a lavorare all'archivio di un festival di cinema: partiremo dai registri del consiglio di amministrazione, nonostante la quantità di film, di locandine, materiali grafici. Chi ci ha contattato voleva infatti mostrare che la vita di un'istituzione o di una manifestazione, che poi diventa un'istituzione permanente in un determinato territorio, passa anzitutto da discussioni che sono di struttura, di finanziamenti e di scelte di posizionamento.

Un archivio di teatro o di arte performativa può pensare di far vedere prima di tutto al suo pubblico, tramite il digitale, non ciò che normalmente vede, cioè l'attività più visibile, ovvero gli spettacoli, ma quello che sta dietro le quinte e dunque consente quell'attività. Sembra un po' noioso, ma sono convinto che possa essere interessante anche per far capire al pubblico che fare teatro o ideare un festival non è semplicemente chiamare qualche amico a esibirsi, ma è un'operazione culturale, oltre che un'impresa nel senso tecnico del termine, che ha bisogno di finanziamenti, di strutture e ha problemi di gestione e di funzionamento, come la pandemia ha messo tragicamente in luce. Non è una scelta sbagliata e mi pare, anzi, interessante e lungimirante.

Oliviero Ponte di Pino: Quali sono le prime domande che si deve fare una compagnia, un festival e in generale un'organizzazione culturale che si avvicina al problema di costruire la propria memoria e digitalizzare il proprio archivio?

Matteo Al Kalak: Provo a sequenziare in maniera molto schematica.

1) Ho un archivio strutturato? È ordinato? È catalogato? Se la risposta è no, per prima cosa bisogna metterlo in sicurezza, cioè dargli una forma, una struttura, concettuale e poi fisica.

2) Qual è l'aspetto del mio patrimonio, del mio percorso che in questo momento storico ritengo più significativo? Qual è la prima cosa che mostrei per farmi conoscere, cioè per dare a un utente un punto di accesso alla mia esperienza?

3) Nel salto dall'analogico al digitale non devo solo chiedermi che cosa voglio mettere in vetrina e quindi come voglio farmi conoscere, e perché voglio fare quella scelta, ma anche se ho già materiali che ho digitalizzato in passato. Sembra una domanda strana, ma la prima azione, anche per banale economia di scala, è rendere fruibile quello che già esiste: prima di pensare al nuovo, bisogna recuperare il progresso.

4) L'ultima scelta è rivolgersi a specialisti, senza improvvisarsi. Stiamo strutturando la nostra memoria e mettiamo mano alla nostra sedimentazione per il futuro. È un'operazione molto delicata. Non è neutra, perché se una cosa viene conservata in un luogo piuttosto che in un altro, l'immagine che darò di me stesso è completamente diversa.

Oliviero Ponte di Pino: Che cosa dobbiamo mettere in primo piano? Una compagnia teatrale può decidere sono più importanti gli spettacoli e nello specifico i video degli spettacoli. Oppure può decidere che sono le locandine o gli autori o gli attori degli spettacoli. Un archivio non è mai neutro, ma ci racconta in un certo modo, e impone un punto di vista.

Matteo Al Kalak: Sì, porto di nuovo un esempio concreto. Il Festival di Fotografia Europea – che ha scelto di digitalizzare il suo patrimonio con standard di interoperabilità – si tiene ogni anno a Reggio Emilia. Come organizzo le fotografie? Per autore, per annata, per soggetto? Fare una scelta vuol dire mettere l'accento su aspetti molto diversi e quindi instradare l'utente a fruirmi e a conoscermi in maniera diversa.

Oggi il digitale consente di incrociare i dati e dunque potrò, se presento le mie foto per autore, consentire anche una navigazione per soggetti. Il punto è: come mi conosce una persona se arriva su questo patrimonio digitalizzato per autore o se ci arriva per soggetto? A quale aspetto voglio dare priorità? È una domanda banale ma dirimente, perché determina tutto il resto del lavoro, come ogni scelta che si fa nella vita.

Agli enti culturali, soprattutto a quelli di teatro o di arti performative, posso dare un suggerimento. Quando si passa alla dimensione dell'archiviazione digitale dei propri documenti, non si tratta tanto di replicare e quindi di rimettere in vetrina quello che il pubblico già conosce, ma offrire documentazione e chiavi di accesso diverse, per intercettare un pubblico diverso, che non conosce quella realtà. Evidentemente un teatro promuove spettacoli; ma quello è sicuramente il modo con cui qualunque utente già lo conosce e che ritrova facilmente, specie gli utenti o spettatori affezionati. Ma come posso farmi trovare da chi invece non viene a teatro, da chi non conosce il mio teatro, da chi non mi ha nel suo radar? Questa è la domanda chiave: si tratta di cambiare lo strumento per intercettare nuovo pubblico e generare nuova conoscenza. Non è semplice: però penso possa essere un approccio che aiuta a valorizzare le differenze di luoghi, di tavoli, di scenari su cui si muove ogni realtà.

Oliviero Ponte di Pino: Un tema ha punteggiato la nostra conversazione: nel momento in cui lavoriamo sull'archivio e sulla conservazione della memoria, in realtà stiamo lavorando sulla nostra identità, la stiamo ridefinendo o addirittura reinventando. Non si tratta di mettere alcune etichette su quello

che già conosciamo, ma siamo obbligati a pensare la nostra storia in un altro modo. Dunque l'attività di archiviazione e comunicazione della propria memoria apre spazi di sperimentazione: è possibile inventarsi qualcosa di nuovo.

Matteo Al Kalak: Per questo è opportuno farsi affiancare da un team di esperti: ci laviamo i denti, ma non siamo i dentisti di noi stessi, perché cambia la funzione che dobbiamo espletare. Un teatro non ha bisogno della consulenza di un esperto che gli insegni come mettere in scena uno spettacolo, perché quella è la sua azione ordinaria. Ha invece bisogno di un esperto quando deve valorizzare il proprio patrimonio archivistico. È un processo dialogico che porta a una sperimentazione, perché rovescia il punto di vista: penso che sia importante fare questo cambio di prospettiva con l'accompagnamento di un professionista.

Tante persone navigano nel web o usano una *media library*, ma solo una piccolissima percentuale di loro sarà tra gli spettatori abituali di uno spettacolo teatrale. Quindi come posso rendere interessante per questo tipo di utente qualcosa che normalmente non cerca? Questa è la domanda di base che devono rivolgersi tutti gli enti culturali, qualunque cosa facciano. E se lo devono chiedere anche gli archivi, che hanno di solito soprattutto un certo tipo di fruitori: ma a frequentare gli archivi in rete sono altre tipologie di fruitori. Quindi in realtà è un costante processo di ripensamento.

Elena Bucci

È attrice, regista e drammaturga. Nel corso del lungo sodalizio con Leo De Berardinis (1985-2001), fonda nel 1993 con Marco Sgrosso la compagnia teatrale Le Belle Bandiere.

Oliviero Ponte di Pino: Sono già un grande fan di Elena Bucci come attrice e come artista. E temo che oggi diventerò fan di Elena anche come archivista...

Elena Bucci: So bene di non avere la competenza di un'archivista, nonostante vaghe reminiscenze scolastiche, ma ho sentito talmente forte il desiderio di conservare e trasmettere il patrimonio di esperienza e memoria che mi sono trovata tra le mani da lanciarmi con incosciente entusiasmo nell'impresa di creare un progetto, "Archivio vivo"², finalizzato a realizzare un archivio aperto al pubblico dove i materiali custoditi dalla nostra compagnia, Le Belle Bandiere, potessero rianimarsi. Abbiamo avvertito la necessità di trasmettere

2. archiviovivo.weebly.com/.

a chi si affaccia alla professione l'arte del teatro e la sua storia raccontata da chi la pratica, la sua profonda relazione con la musica, il cinema, la danza, il tesoro di tecnica, pensiero e consapevolezza che ci fu donato dai maestri in persona. Ci siamo chiesti come coinvolgere in questo processo il pubblico facendogli sentire il valore insostituibile e anacronistico del nostro lavoro dal vivo. Desideravamo tramandare la storia di chi ha inteso il teatro, le arti, i mestieri come una disciplina di conoscenza, di crescita personale e politica, di costruzione di un linguaggio e di una memoria collettivi che fossero talismani contro il conformismo e il pregiudizio. Volevamo raccontare successi e cadute, incomprensioni e armonie. Anche i miracoli.

Ci sembrava esangue la comunicazione tra gli artisti e banale quella con il pubblico, mentre giornali, libri, media, lasciavano sempre meno spazio alle arti non omologate e non commerciali. Abbiamo attivato tutti gli strumenti per acquisire dati, dalle interviste alla documentazione di spettacoli ed eventi, utilizzando scrittura, fotografia, audio, video e abbiamo cominciato ad interrogarci su come conservare e valorizzare il materiale raccolto nel tempo perché fiorisse. Lo abbiamo messo in rete creando un sito, forse con gesto avventato, e abbiamo allestito uno spazio fisico dove gli archivi potessero essere custoditi e consultati accanto a una postazione per registrare aperta a tutti chiamata "Biblioteca sonora". Il progetto prevede la conservazione e l'aggiornamento di un archivio cartaceo, fotografico, audio e video a partire dai materiali da noi raccolti o ereditati da artisti, studiosi, fotografi, la cura di un sito dallo stesso nome, la preparazione di giornate e serate aperte al pubblico nelle quali sperimentare modalità per ridare vita ai materiali d'archivio attraverso letture, commistione tra azioni dal vivo e documenti audio e video, il coinvolgimento del pubblico nell'esprimere testimonianze, emozioni, ricordi, canti, racconti da raccogliere nell'archivio, la realizzazione di podcast e video realizzati con il montaggio di vecchie riprese integrate da nuovi materiali. Ho coinvolto nell'avventura la mia compagnia, altri artisti, tecnici, musicisti, cineasti, studiosi, scrittori e tutti coloro che volessero indagare la funzione delle arti e la vitale relazione tra memoria e futuro.

È stata la naturale conseguenza di un percorso incentrato sullo studio della memoria e dei suoi meccanismi, sulla valorizzazione del rapporto tra le generazioni, sulla necessità di trasmettere al pubblico la storia degli artisti e delle arti dal vivo e delle arti in genere, sul desiderio di raccontare modalità di vita e di relazione precedenti agli strappi e all'oblio generati dal consumismo. Non avevamo conoscenze specifiche sulla creazione e sulla gestione degli archivi, ma un afflato creativo e appassionato ci ha spinto ad acquisire di volta in volta gli strumenti necessari e a porci alcune questioni fondamentali: come documentare un'arte non documentabile, che è il contrario del documento, che non rimane e si disperde? Che trova la sua massima espressione poetica e la sua natura più intensa e specifica nella perdita, nello scialo, nel momento in cui si compie l'incontro dal vivo, sempre diverso e irripetibi-

le? Come raccontare la profonda relazione tra l'arte del teatro, le altre arti e le arti di tutti coloro che fanno i loro mestieri con passione, reagendo con la ricerca della qualità del fare e del pensare alla chiusura, all'avidità, agli egoismi? Esiste davvero questa relazione virtuosa o è un sogno, un'illusione?

“Archivio vivo” ha generato i progetti “Io sono ancora un cuore che batte”, “La macchina del tempo”³, “Il circolo delle arti”⁴, che hanno accolto laboratori, allestimenti di mostre, spettacoli, letture, esposizione di materiali audiovideo in teatri e in luoghi della memoria dimenticati, la realizzazione di video originali. Da queste riflessioni e dalle ricerche d'archivio sono nati nel tempo spettacoli che hanno avuto anch'essi la funzione di “archivio vivo”: *La pazzia di Isabella, dedicato ai comici Gelosi, Non sentire il male, dedicato a Eleonora Duse, Bimba, inseguendo Laura Betti, Ottocento, Risate di gioia, storie di gente di teatro*, e tutti i testi che partono dalla terra di Romagna, dove sono nata, per allargare lo sguardo il più lontano possibile, come *Autobiografie di ignoti, Di terra e d'oro*, dedicato al rapporto con il lavoro, *In canto e in veglia*, dedicato ai riti del morire, *Canto alle vite infinite e Terra mater matrigna*, dedicati al rapporto con la storia, con i dialetti, con le ferite inflitte dagli umani al pianeta.

L'“Archivio Vivo” è situato nella Sala Nomadea, una nostra sede concessa temporaneamente dal Comune di Russi, luogo dove sono nata e dove, con l'aiuto di Marco Sgroso e di molti artisti, cittadini e istituzioni, abbiamo riaperto al pubblico un teatro ottocentesco, una chiesa settecentesca, un ex macello e un palazzo seicentesco, senza conquistare la gestione di nessuno di questi spazi, ma con la possibilità di utilizzarli. Siamo consapevoli che, nonostante la tangibile forza di questi progetti, non sia facile valorizzare e fare conoscere un patrimonio situato in un piccolo paese di provincia, anche se permanere qui significa tenere vivo un sogno che ancora ci innamora: che una compagnia di livello nazionale possa creare un suo percorso originale ovunque dando vita a luoghi in ombra, che la cultura e l'arte possano abitare ogni luogo grande o piccolo del nostro meraviglioso paese. La rete, pur preziosa, non basta e siamo consapevoli che sarebbe necessaria una maggiore forza economica e organizzativa per dare a questo viaggio nel tempo il giusto respiro. Continuiamo con fiducia a cercare vie.

Oliviero Ponte di Pino: Che tipo di materiali avevate? Che tipologie di supporti utilizzate per creare questa memoria? Utilizzate materiali che già avete o ne create di nuovi per costruire memoria?

Elena Bucci: Ho in parte già risposto, ma provo ad aggiungere particolari. Ci siamo trovati davanti una grande mole di materiale cartaceo, docu-

3. bellebandiere.blogspot.com/p/la-macchina-del-tempo.html.

4. bellebandiere.blogspot.com/p/il-circolo-delle-arti.html.

mentario e fotografico che risaliva al mondo predigitale: appunti, scritti, copioni, stampe di foto non digitalizzate, fotocopie, fax, calendari delle tournée, documenti amministrativi. Per fare un esempio: tra i progetti artistici di sensibilizzazione per la riapertura del Teatro Comunale di Russi, ce ne fu uno chiamato *Mattoni: requiem per la nascita di un teatro*, per il quale chiedevamo ad artisti, operatori e pubblico di tutta Italia un simbolico o reale “mattoncino” che veniva appeso nel teatro distrutto e animato da azioni, musica, provocazioni, finti funerali del teatro, processioni, stendardi. Ne abbiamo ricevuti moltissimi, sia veri, incisi, scritti, sia in forma di lettere arrivate via fax, da parte di critici, artisti, studiosi, operatori. Come dare spazio a tutto questo? Come restituire l’emozione di quella esperienza e le preziose parole di quegli anni? Avevamo inoltre molto materiale audiovideo. Fin dai tempi delle prime telecamere avevo l’ossessione di riprendere tutto e lo facevo da maldestra autodidatta, spesso mancando i volti e le scene che anni dopo avrei cercato invano. Li avevo lasciati a margine dell’inquadratura per riprendere chissà cosa. Inoltre telecamere e supporti si succedevano sempre più rapidamente, vantando ogni volta la loro eccezionale qualità e durata. Diventavano sempre più accessibili, ma ci costringevano ad un continuo aggiornamento e trasferimento dei materiali da un supporto ad un altro, mentre le riprese e le macchine di pochi anni prima diventavano obsolete. Quante perdite abbiamo avuto in quei primi momenti di ubriacatura tecnologica! Ora dovevamo capire come restituire fascino ai materiali video più antichi, preziosi per la memoria, ma più scadenti per qualità. Ci siamo chiesti come digitalizzare, archiviare, catalogare, il materiale cartaceo e fotografico. Ci siamo posti, pur con i nostri pochi mezzi, le stesse questioni che si stanno ponendo gli archivi più grandi e prestigiosi del mondo: a quale supporto dare fiducia? Digitalizzare è necessario, ma è sensato affidare tutta la nostra memoria a mezzi legati all’elettricità e destinati a subire revisioni, rimozioni, espunzioni ad ogni mutazione dei supporti e dei sistemi di registrazione? Quanto rischiamo di perdere nella scelta, soggetta a criteri del presente e non del futuro? Quante scoperte preziose sono state dovute al caso, alle dimenticanze, all’abitudine di affastellare foto, scritti e documenti negli archivi in attesa che qualche illuminato li ritrovasse e li riordinasse? Per non parlare della freddezza di quelle scatolette in plastica a confronto con album, scritti, fogli, libri. Avevamo già fatto esperienza di come sia facile perdere materiali credendo di averli affidati a supporti sicuri, ai siti, alle “nuvole”, alla rete. Bastò un incauto e maldestro tentativo di rinnovamento di un sito per generare un buco di memoria di anni. Abbiamo con pazienza tenuto sveglie le domande, riordinando, catalogando, ma tenendo anche presente che questo materiale prende vita e senso quando riesce a emozionare le persone, quando il pubblico viene da esso trasformato. Così abbiamo continuato a stampare foto, pur conservandone una grande quantità in digitale, ideando degli album fotografici che fossero anche oggetti da manovrare. Con la complicità di collaboratori e amici scrittori e

grafici abbiamo ideato quaderni e libri dedicati alle immagini di manifesti e locandine, ai diari di prove e laboratori, alla nostra storia con Leo, alla storia della nostra compagnia, che sono in attesa di finanziamenti per essere completati e pubblicati.

Nei momenti di dubbio e scoramento, ci ricordiamo le domande di tante attrici e attori, di molto pubblico, il desiderio di molti di conoscere quello che abbiamo visto e vissuto. Ci ripetiamo che questo progetto è un consapevole fallimento nel quale non c'è nulla da perdere. Sappiamo che per natura e competenza non potremo che evocare frammenti e isole. Ma qualcosa forse resta.

Oliviero Ponte di Pino: Con Matteo Al Kalak si parlava delle modalità con cui presentare la propria identità. Qual è stato l'elemento chiave da cui siete partiti? Gli spettacoli? I maestri? Quali sono le chiavi principali che usate per rendere possibile l'accesso?

Elena Bucci: Come punto di partenza, pensando di aprire l'archivio, abbiamo privilegiato i materiali che, adeguatamente recuperati, integrati e proposti, potessero creare emozione, un contatto immediato anche con un pubblico che non sapesse nulla né della nostra storia né della storia delle persone che abbiamo incontrato.

Anche in questo caso faccio un esempio: con una delle prime telecamere esistenti, comprata quasi di nascosto da me stessa, avevo realizzato alcune riprese mosse e deteriorate di uno dei nostri primi emozionanti ingressi nel Teatro Comunale di Russi chiuso da vent'anni. Grazie alla collaborazione con cineasti di grande capacità, elasticità e intelligenza che condividono il nostro ossessivo e frammentario amore per la memoria, ho potuto creare, con mezzi minimi, un filmato dove la mia voce accompagna quelle riprese sghembe, ma montate con maestria. Quelle riprese sono così diventate l'ispirazione di una nuova opera nella quale la mia voce di ora amplifica quelle immagini lontane, le arricchisce, ne racconta il senso a chi non c'era. Attraverso questo processo di conservazione, riutilizzo e reinvenzione artistica, un materiale realizzato con mezzi tecnologici a volte superati parla e diventa motore di emozione e immaginazione. Abbiamo inoltre affiancato ai materiali d'archivio nuove riprese, così da generare una serie di brevi documentari che raccontano la storia della compagnia, dei suoi viaggi nel mondo, dei suoi incontri, ma anche il suo rapporto con una terra e la sua gente, la relazione fra il teatro, la vita quotidiana, mestieri perduti, memoria e comunità in rapida trasformazione.

Attraverso i progetti già citati "Archivio vivo", "La macchina del tempo", "Il circolo delle arti", abbiamo cercato di permanere nel luogo incandescente delle domande senza smettere mai di aggiornarci, archiviare, ordinare e riannimare il documento. Abbiamo creato un gruppo di lavoro formato da artisti

e tecnici, musicisti, cineasti, giovani professionisti in formazione e ci stiamo impegnando per poterci garantire un supporto teorico e pratico da parte di studiosi e operatori. Ci rendiamo conto che stiamo praticando una forma di artigianato di squadra che può essere sia stanziale, come accade in Romagna, sia nomade, come accade nel caso di laboratori e spettacoli realizzati in altri luoghi ma con un bel respiro di tempo come fu nel caso del laboratorio *Regina la paura* a Mondaino, durante il quale è stato realizzato un documentario dedicato al rapporto degli abitanti con le arti, la loro memoria, il teatro, il luogo stesso nel quale stavamo operando, noi. Questo processo di conoscenza si traduce in una pratica continua di documentazione collegata con forme di artigianato ed arte correlate e affini per atteggiamento, etica, resistenza al consumismo, al conformismo, alle mode.

Per fare un esempio, racconto la storia di un fabbro che a novant'anni ancora lavorava nella sua bottega. Senza sapere che fosse un grande artista del ferro battuto, ci rivolgemmo a lui perché ci facesse i primi nostri ganci per i fari. Lui, senza dire nulla, li fece. E da allora ogni tanto passavamo da lui, per sentirlo raccontare, per vedere come riusciva a creare un grappolo di ciliegie o un fiore da un tondino di ferro. Quando suo fratello si è stancato e lui ha cominciato a vendere gli arnesi da lavoro, siamo andati a riprenderlo mentre nell'enorme camino nero batteva il rosso del ferro. Si lamentava di non avere nessuno che volesse imparare il suo mestiere. Abbiamo realizzato poi un documentario nel quale la sua arte si incrocia con la nostra, ponendosi le stesse domande su un patrimonio di sapere che rischia di essere disperso. La sua storia è diventata una leggenda di tutti. Di certo in chi si occupa di archivi e memoria c'è la volontà di resistere alla morte e all'oblio, c'è una forma di nostalgia asciutta e silente che porta ad avere cura di saperi antichi spesso custoditi dai vecchi. Esiste però anche la volontà di costruire un futuro che possa offrire alternative a un'economia e a una politica che cancellano differenze ed eccellenze offendendo il pianeta e traendo forza dai conflitti tra popoli, religioni e culture.

Sperimentiamo, sia nella pratica del teatro che nella costruzione di questo progetto, quanto la qualità e l'autenticità delle esperienze artistiche sia una fondamentale necessità anche per chi ancora non lo sa. Per questo ci stiamo impegnando, supportati dai materiali e vincendo il riserbo, a raccontare, in video, audio e pubblicazioni, la nostra storia, costellata di miriadi di vividi incontri. Per evitare di essere schiacciati dal compito, non seguiremo un ordine cronologico, ma la natura frammentaria dell'ispirazione e i poliedrici linguaggi della memoria, dal racconto dal vivo al canto, dalla pubblicazione di testi alle mostre fotografiche, dai video documentari alla creazione di nuovi spettacoli. Ogni ricordo, ogni fatto, ogni ritratto, anche se ancora non espresso, è già parte di un unico infinito racconto.

Enrico Pitozzi

È docente presso l'Università di Bologna. Coordina il Corso di Laurea Magistrale in Discipline della Musica e del Teatro e dirige il master Ikona. Produzione, curatela digitale e valorizzazione del patrimonio audiovisivo dello spettacolo dal vivo. Dirige, con Ermanna Montanari, il centro internazionale di vocalità Malagola⁵, fondato a Ravenna.

Oliviero Ponte di Pino: A Malagola, cosa state facendo sul versante dell'archiviazione e che rapporto c'è tra l'archivio e le produzioni sulle quali state lavorando?

Enrico Pitozzi: Malagola è il centro di ricerca vocale e sonora fondato a Ravenna da Ermanna Montanari e da me nel 2020, a partire dal nostro ormai decennale dialogo sulle forme contemporanee della ricerca vocale. La direzione organizzativa è affidata a Silvia Pagliano. Malagola è un luogo – un palazzo settecentesco appartenuto alla famiglia omonima, situato nel cuore di Ravenna, di fronte alla Basilica di Sant' Apollinare Nuova – votato alla ricerca e alla trasmissione di pratiche contemporanee pensato in sinergia con le attività di Ravenna Teatro e in dialogo con il Comune di Ravenna, interlocutore fondamentale per la nascita di questo progetto. Nel 2022 Malagola vince il Premio speciale Ubu, massimo riconoscimento nazionale per il teatro.

L'esigenza che muove la fondazione di questo spazio è l'urgenza di pensare un luogo dal respiro europeo in cui i temi e le pratiche della voce e del suono siano al centro della ricerca e del dialogo tra figure di primo piano della sperimentazione nazionale e internazionale – si pensi a Ermanna Montanari e Chiara Guidi, a Meredith Monk o Joan La Barbara o, ancora ad Alvin Curran, Francesco Giomi, Luigi Ceccarelli o Scanner, solo per citarne alcuni – e le/gli artiste/i emergenti. Il progetto, a partire da questi presupposti, si articola in tre sezioni:

a) il corso di alta formazione realizzato in collaborazione con la Regione Emilia-Romagna e grazie al Fondo Sociale Europeo, che permette di sedimentare la trasmissione e lo scambio delle pratiche artistiche, in stretta sinergia con gli aspetti estetico-filosofici che sempre accompagnano la sperimentazione vocale e sonora. A questo si connette il particolare percorso pensato da Mirella Mastronardi in collaborazione con Diego Schiavo per l'uso della voce e del suono nella realizzazione di materiali multimediali, come audio-guide per musei, audiolibri e forme installative.

b) la serie di seminari dal titolo “Cosmogonie”, che compongono le attività del Collegio Superiore di Estetica della Scena, attraverso il quale indagare

5. www.ravennateatro.com/progetti/malagola/.

le pratiche e il pensiero vocale e sonoro nell'area del Mediterraneo, bacino a noi caro per gli intrecci culturali che veicola.

c) il terzo aspetto riguarda invece gli archivi: Malagola è un luogo in cui riattivare le voci e i suoni che ci provengono dal passato – prevalentemente dalla seconda metà del Novecento – o a noi contemporanei, e mi riferisco alle registrazioni inedite che le artiste e gli artisti donano con il loro passaggio nel centro di ricerca. Si tratta dunque di uno spazio unico nel suo genere, attraverso il quale la voce diviene *memoria attiva* che chiede una nuova forma d'ascolto. La recente acquisizione del Fondo Demetrio Stratos – grazie alla sinergia con Daniela Ronconi, la Regione Emilia-Romagna, il Comune di Ravenna e all'opera dell'archivista Dario Taroborelli e dello studioso Marco Sciotto, che per Malagola ne curano la catalogazione – ci ha portato a pensare in modo inedito la fruizione di questi straordinari materiali. Insieme al direttore tecnico Luca Pagliano e al sound designer Marco Olivieri, abbiamo così progettato una “sala immersiva” nella quale l'ascoltatore può sentire le sperimentazioni sonore-vocaliche di Demetrio Stratos (e di altri/e artisti/e che compongono i materiali del nostro archivio) come avvolto dalla voce stessa, grazie ad una particolare disposizione degli altoparlanti nella sala. È qui che si fa largo la necessità di un *ascolto esperienziale*, che restituisca la spazialità che la voce e il suono veicolano. Questo permette di reintrodurre l'esperienza corporea nell'ascolto. Oggi le tecnologie ci permettono di intervenire nel trasformare materiali del passato, restituendo loro la tridimensionalità originaria andata persa durante la registrazione. Se questo riguarda prevalentemente i materiali del passato, invece, la sala per la spazializzazione del suono e quella dedicata alla regia create a Malagola, ci permettono di registrare materiali inediti, prodotti appositamente per i nostri spazi, andando così a delineare un archivio di voci e suoni originali, composti per poter essere poi ascoltati in modo immersivo, sia in sala sia in cuffia.

Ad accompagnare e arricchire queste tre sezioni, c'è anche un progetto editoriale realizzato con la Galleria d'arte e casa editrice Sigaretten, attraverso il quale veicolare le attività del centro sotto forma di testi teorici, conversazioni e scritti d'artista. Questa iniziativa nasce dalla stretta collaborazione con l'artista Stefano Ricci, che firma anche l'identità visiva di Malagola.

Oliviero Ponte di Pino: Per vivere appieno l'esperienza di Malagola, dunque, è meglio venire nella sala attrezzata dove si ricostruisce l'esperienza spaziale del sonoro. Poi c'è la dimensione online, che possiamo fruire anche da casa. Adesso quando ospitate un evento a Malagola lavorate già nella prospettiva dell'archiviazione, ovvero della costruzione di memoria?

Enrico Pitozzi: Malagola costituisce un modo attraverso il quale elaborare nuove metodologie di documentazione – nuove forme di *memoria* su supporto e/o online – che riguardano in senso ampio lo spettacolo dal vivo. Pen-

sando ai materiali documentali dello spettacolo oggi in circolazione, tranne in alcuni casi eccezionali, sono tutti materiali in cui l'esperienza spaziale della composizione rimane inespressa e non documentata. Per dare un esempio della direzione in cui ci muoviamo, stiamo dotando alcune sale del palazzo di telecamere che permettano la ripresa di una performance da diversi punti di vista, così come una resa tridimensionale dello spazio sonoro in grado di costruire materiali audiovisivi innovativi, che permettano all'utente di navigare all'interno dello spettacolo o dell'evento registrato. Sul piano didattico, avverto la necessità di realizzare materiali attraverso i quali chi studia e frequenta lo spettacolo dal vivo possa fruire l'evento dall'interno, "vederlo" e "sentirlo" dal punto di vista degli attori e dei performer, per esempio. Per orientarsi in questa direzione è necessario impostare un nuovo protocollo di documentazione e fruizione dei materiali audiovisivi dello spettacolo. Questa ricerca la stiamo sviluppando in sinergia con il Master dell'Università di Bologna Ikona. Produzione, curatela digitale e valorizzazione del patrimonio audiovisivo dello spettacolo dal vivo, che dirigo proprio a Ravenna.

Oliviero Ponte di Pino: Costruire memoria offre anche ampio spazio per attività in qualche modo formative?

Enrico Pitozzi: La *memoria* che riguarda l'archivio è il "deposito vivo" di un processo di trasmissione dei saperi e delle pratiche che coltiviamo anche grazie al corso di alta formazione, in cui figure di primo piano della sperimentazione vocale e sonora nazionale e internazionale lavorano a stretto contatto con i giovani autori e autrici che accedono a questo percorso.

Tutto il materiale elaborato all'interno del corso di alta formazione diventa così patrimonio dell'archivio e può anche essere rimesso in circolo nello stesso progetto formativo. Mi riferisco qui, particolarmente, al progressivo adeguamento tecnologico dell'intero palazzo, attraverso il quale accedere a una fruizione contemporanea dei materiali digitali in tutti i luoghi e in tutte le sale, in modo da poter trasmettere e registrare in (e da) ogni punto del palazzo. Questo cambia radicalmente le metodologie di trasmissione sul piano della formazione: i materiali elaborati possono dunque essere immediatamente reimpiegati, modificati in tempo reale o adottati in nuove creazioni.

Oliviero Ponte di Pino: Passare dalla formazione in presenza a una formazione digitale pone dei problemi?

Enrico Pitozzi: Non ci sono particolari problemi, se il metodo di lavoro si sviluppa contemporaneamente sui due piani. Stiamo incrementando pratiche che ci permettano di lavorare con forme di trasmissione in co-presenza e con l'ausilio di materiali digitali gestiti da remoto, così che i due piani si integrino in una esperienza creativa complessa. Sul piano della formazione,

i docenti e i discenti posso interagire in tempo reale con i materiali che realizzano o con altri preregistrati, che possono essere innestati nel processo di lavoro in atto. La duttilità di questi dispositivi permette, inoltre, di rinnovare anche le procedure di archiviazione-documentazione dei processi di trasmissione e creazione, oltre alla loro fruizione da remoto, secondo una piattaforma online che andremo a sperimentare nei prossimi anni.

Federico Margelli

È presidente di Pierrot Lunaire e di Angelica⁶, festival internazionale di musica, una manifestazione internazionale di musica contemporanea che si svolge ogni anno.

Oliviero Ponte di Pino: Vista l'attività variegata che caratterizza le organizzazioni di cui sei responsabile, che cosa state facendo per costruire memoria?

Federico Margelli: Da dieci anni abbiamo in gestione il Teatro San Leonardo, dove abbiamo fondato un Centro di Ricerca Musicale nel cui ambito si svolge Angelica, festival che nel 2023 compie trentatré anni. Il San Leonardo ospita anche altre attività musicali e didattiche, come la scuola di musica, che negli anni evolvono e crescono. Fin dal primo concerto della prima edizione di Angelica Festival abbiamo registrato tutti i nostri eventi, sia registrando l'audio dei concerti sia con un'ampia documentazione fotografica: a oggi abbiamo raccolto centinaia di ore di registrazioni di concerti e migliaia di fotografie.

Da noi sono passati e passano figure storiche della musica contemporanea di ricerca, anche a livello internazionale. Ci siamo resi conto che molto di quello che c'è nel nostro archivio può essere considerato materiale di studio, perché non ci limitiamo a ospitare concerti ma dialoghiamo direttamente con i musicisti e con i compositori e li spingiamo a mettersi in gioco e ad andare oltre la loro normale produzione. Quindi i nostri concerti sono veri e propri studi musicali, tentativi di capire dove va la musica.

Ma cosa fare di tutto questo materiale d'archivio? Non è un discorso legato solo alla nostra identità e alla nostra memoria, e alle tracce che lasciamo, ma anche allo studio: fornisce utili suggerimenti a chi si occupa di musica, agli studenti o ai semplici appassionati. Quelle registrazioni raccontano quello che potrebbe essere il futuro della musica. Negli ultimi anni stiamo registrando tutto in digitale, ma abbiamo anche dieci-quindici anni

6. aaa-angelica.com/aaa/.

di materiale analogico, come registrazioni su nastri e fotografie cartacee: abbiamo dunque iniziato un percorso di digitalizzazione di tutto questo materiale. Si tratta di un lavoro molto lungo e complicato, che richiede risorse e tempo.

Oliviero Ponte di Pino: Come avete affrontato il problema dei diritti d'autore dei musicisti? Ve li siete assicurati fin dall'inizio o dovete recuperarli adesso?

Federico Margelli: Li recuperiamo di volta in volta, mettendoci d'accordo con i musicisti sul fatto che possiamo registrare i concerti per il nostro archivio. Da alcuni di questi concerti nascono delle produzioni tramite la nostra etichetta discografica, che finora ha prodotto 53 CD proprio partendo da queste registrazioni. Se ci accorgiamo che il concerto è stato particolare ed è interessante trasformarlo in un CD, ci rimettiamo in contatto con l'artista e accordiamo per lo sfruttamento dei vari diritti.

Oliviero Ponte di Pino: E se volessi ascoltare un concerto che avete fatto nel 2015, di cui non avete commercializzato il CD, posso comunque venire a sentirlo da voi?

Federico Margelli: È quello che ci piacerebbe fare, ma non è ancora possibile perché il nostro archivio deve essere strutturato dal punto di vista dell'accessibilità. Per esempio negli anni Novanta AngelicA ha commissionato a Karlheinz Stockhausen un'opera che è stata eseguita solo in quel momento e non è mai più stata rifatta: vorremmo dare la possibilità a uno studioso, a un ricercatore, o a un musicista di ascoltare quel brano. Ovviamente c'è un problema di diritto d'autore: con i musicisti viventi è più facile, perché lo si ricontatta e si va a stabilire un accordo che non riguarda solo lo sfruttamento commerciale dell'opera ma anche la sua diffusione. Con i musicisti del passato o deceduti, diventa più complicato perché bisogna capire chi sono gli attuali eredi o i titolari dei diritti e relazionarsi con loro. È un percorso da studiare, che sicuramente avrà bisogno di ricerca, di risorse e di tempo.

Oliviero Ponte di Pino: Avevamo affrontato il tema dei diritti nell'incontro con Valter Malosti, quando avevamo raccontato il progetto Prospero tv⁷. Hai accennato alla possibilità di usare il materiale dell'archivio nei percorsi di formazione: lavorate su questi materiali, cioè li trasformate in materiale didattico, in lezioni, o mettete la registrazione dei concerti a disposizione degli studenti?

7. Vedi la conversazione con Valter Malosti alle pagine 22-23.

Federico Margelli: Mi piacerebbe trasformare i materiali d'archivio in materiale didattico, magari lavorando con docenti o musicologi che possono creare una guida all'ascolto o aiutare a comprendere che cosa significa quel tipo di esecuzione. Quando facevamo i concerti di AngelicA, organizzavamo una rassegna parallela, Incontri-Ascolti, nei quali il musicista, che magari suonava la sera stessa o il giorno dopo, spiegava in anteprima i brani che avrebbe eseguito. È una sorta di guida all'ascolto, che ci piacerebbe riprendere in chiave digitale. Non si tratta di dire semplicemente: "Ti do l'mp3 o il file wav, che poi te lo senti", ma di offrire una guida all'ascolto.

Oliviero Ponte di Pino: Qual è il punto d'aggancio del vostro archivio? Che cosa raccontate per prima cosa di un archivio musicale?

Federico Margelli: Il punto di aggancio non sono i musicisti o le stagioni di AngelicA, ma i generi e le forme musicali. Raccontiamo l'evoluzione di un genere musicale o di uno stile, come si evolve nel tempo, per esempio com'era la musica elettronica negli anni Novanta e com'è adesso, com'è la musica classica contemporanea rispetto a trent'anni fa e come si è evoluta in questi trent'anni.

Oliviero Ponte di Pino: Se dovessi dare un consiglio a chi deve organizzare il proprio archivio musicale, che cosa gli diresti?

Federico Margelli: In base alla nostra esperienza, bisogna essere maniacali nell'ordine, cioè segnare tutto: dove è stato fatto quel concerto, l'organizzazione, eccetera. Sono spesso informazioni che al momento sembrano poco interessanti o secondarie, ma dopo trent'anni diventa fondamentale sapere tutto: dunque meglio annotare e organizzare tutte le informazioni, anche quelle che sembrano banali. Da qui l'importanza dei metadati, che permettono di catalogare e recuperare tutti gli elementi che compongono l'archivio, di cui si compone la memoria. Per esempio l'orario dei concerti. Sembra una banalità, ma ci stiamo facendo uno studio, perché storicamente abbiamo sempre programmato i concerti allo stesso orario, le 21.30. Dopo la pandemia, abbiamo spostato l'orario alle 19.30. Ci stiamo chiedendo se sia l'orario giusto. Tenere traccia di questa esperienza in futuro potrebbe aiutarci a capire come ha risposto il pubblico al cambio di orario. Quindi si tratta di uno studio che non riguarda solo la proposta che hai fatto in passato e che stai facendo ora, ma le modalità di fruizione che proponi.

Alcune considerazioni a margine del ciclo di seminari “Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale”

di *Oliviero Ponte di Pino*

I bit, il buio e il silenzio

La crisi pandemica del 2020-2021 ha inferto un colpo durissimo alle attività di spettacolo. Alla riapertura, nel settore ha prevalso il desiderio di tornare alla normalità, in generale senza tener conto delle attività online e delle rare sperimentazioni dei mesi precedenti. Ha prevalso il piacere di tornare alla “presenza” e alla tranquillità delle vecchie abitudini.

Tuttavia l’esperienza, con i vincoli che ha imposto, ha reso più evidenti tendenze già in atto da tempo e le ha ulteriormente diffuse e radicate nei comportamenti quotidiani. Inutile ribadire la pervasività dei nuovi media, non solo per quanto riguarda l’intrattenimento e il tempo libero, ma anche nella vita quotidiana e nelle relazioni interpersonali, nel lavoro, e soprattutto nella costruzione della nostra stessa identità, in continua dialettica con la nostra immagine social. Durante il *lockdown* la presenza invadente dal digitale e le opportunità che offre alla nostra vita quotidiana sono state al centro del dibattito.

Anche nello spettacolo dal vivo, da tempo il digitale è pervasivo e interviene in tutte le fasi della filiera, dalla progettazione alla produzione, dalla comunicazione all’archivio. Ogni evento *live* è ormai preceduto, accompagnato e seguito da una nuvola digitale: a partire dall’informazione sulla programmazione all’acquisto del biglietto, dai programmi scaricabili dal sito (nell’era del *paper free*) alle foto scattate dagli spettatori con il cellulare sull’applauso finale, subito diffuse in un rituale *social* assai praticato.

In una prima fase, il digitale è intervenuto per dare una soluzione efficace a problemi specifici e a nuove complessità: per rendere i processi più rapidi e scalabili, ovvero più economici e più controllabili, per creare simulazioni e comunicazioni più efficaci, per utilizzare al meglio nuove tecnologie eccetera.

Lo spettacolo dal vivo è penalizzato dalla cosiddetta “legge di Baumol”:
in settori nei quali la tecnologia produttiva non può essere migliorata senza snaturare il prodotto, il costo del lavoro tende ad aumentare, rispetto a settori dove le nuove tecnologie aumentano la produttività e le possibilità di diffusione. La legge di Baumol comporta dunque un aumento dei costi di produzione e/o una contrazione dei salari rispetto ad altri settori. L’adozione di nuove tecnologie può limitare, almeno in parte, gli effetti negativi del fenomeno, aumentando la produttività in alcune fasi della filiera produttiva e consentendo la diffusione dei contenuti attraverso i canali digitali. Senza mai dimenticare che esistono differenze profonde tra gli eventi dal vivo e quelli digitali.

La liquidità e la pervasività del digitale dovrebbero avere una conseguenza immediata: la consapevolezza che quello che viene prodotto in una qualsiasi fase del processo può essere utilizzato in tutte le altre. Il bozzetto di una scena non serve solo a chi la dovrà costruire, ma può essere utilizzato anche per la comunicazione e la promozione, o in una diretta streaming; successivamente deve finire in archivio e può fornire lo spunto per un *re-entment* (o un riallestimento) o finire in una mostra o in un video. Questa dimensione trasversale dovrebbe portare a una maggiore consapevolezza dei diversi comparti, in vista di una maggiore integrazione e collaborazione.

In tutti i settori produttivi i vari segmenti digitali si sono integrati e si devono integrare in misura sempre maggiore. Si tratta dunque di ripensare l’intero processo, proprio a partire dalle possibilità offerte dal digitale, che connettere e valorizzare l’intera filiera, dal *concept* iniziale all’ideazione, dalla progettazione alla produzione, dalla comunicazione alla sedimentazione dell’archivio. Le decisioni in fase di progettazione si riflettono sulla produzione, sulla comunicazione, sul rapporto con il pubblico, sul popolamento dell’archivio.

Se si vogliono utilizzare appieno le possibilità offerte dall’integrazione con i nuovi media, è indispensabile pensare fin dagli inizi agli obiettivi da raggiungere, alle necessità e alle eventuali ricadute di ogni scelta, perché questa ibridazione inserisce ulteriori livelli di complessità. Basti pensare a uno spettacolo o a un concerto di cui si prevede lo streaming in diretta, quindi con diverse esigenze, per esempio, sul piano delle luci e del suono, magari con la compresenza di due regie in parallelo (per il *live* e per il video), con problemi di diritti d’immagine, eccetera.

Dialoghi necessari

Gli “artisti” e i “tecnici” tendono ad avere due prospettive divergenti. Arrivando da culture, linguaggi, esperienze, approcci (e spesso idee di budget)

molto diversi. Per esempio, la produzione di un video digitale ha caratteristiche (e tempistiche) diverse rispetto alla realizzazione dell'evento dal vivo nel quale dovrà essere integrato, e che nel corso delle prove continua a cambiare forma (e durate).

In molti casi è ancora scarsa la consapevolezza delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie: si tratta non solo di fornire informazioni aggiornate, ma anche di affrontare il rapporto con le imprese che forniscono supporto sulle nuove tecnologie in maniera diversa, insieme più consapevole e più creativa da entrambe le parti.

Uno degli obiettivi di queste conversazioni era rendere i registi e i direttori artistici da un lato, e dall'altro esperti di comunicazione, ingegneri, archivisti, più consapevoli delle diverse modalità di lavoro e delle diverse esigenze, rendendo più facile il dialogo.

Ci sono ambiti in cui l'integrazione con il digitale è indispensabile (e ampiamente praticata, visto lo strapotere dei *social*), a cominciare dalla comunicazione – e questo vuol dire anche informazione e promozione, formazione, marketing, *audience development*...

Un altro snodo cruciale riguarda la memoria. Il teatro è sempre memoria in atto: in ogni spettacolo rivivono sia la memoria di una tradizione antichissima (si continuano a mettere in scena testi vecchi di 2500 anni) sia la memoria di quello che si è progettato e messo a punto durante le prove. E, fino all'avvento della connessione 24/7, si spiegava che il teatro esiste solo nel momento in cui accade e che dunque vive solo nella memoria dello spettatore. Oggi non è più così: i video di spettacoli, concerti, performance si moltiplicano trovando una molteplicità di canali di diffusione. Il digitale offre possibilità straordinarie per l'archiviazione e la diffusione delle esperienze teatrali, e dunque per il passaggio di conoscenze ed esperienze da una generazione all'altra. Ma così viene messa in discussione la natura effimera del teatro: le tracce fisiche che lascia sono sempre più numerose (anche perché i costi di produzione si sono abbassati). La memoria del teatro sta cambiando in maniera radicale e profonda, ed è difficile valutare l'impatto di questa trasformazione.

Emergono tuttavia due difficoltà.

La prima riguarda le competenze. Nelle realtà più piccole, la comunicazione è spesso uno dei compiti secondari di chi ha già altri ruoli artistici od organizzativi. Sul versante degli archivi, sono ovviamente necessarie figure professionali con una preparazione specifica (e adeguati investimenti). L'ottica di autoformazione e di "fai da te" in cui spesso si muovono i professionisti del settore creativo tendono a sottovalutare questo aspetto, aggravato ovviamente dalla scarsità di risorse e dalle precarietà e dall'intermittenza che caratterizzano il settore.

Questa mancanza di competenze è insieme il sintomo e la causa di un ulteriore problema: la tendenza all'autoreferenzialità, la difficoltà a met-

tersi in relazione con altri ambiti e con la società nel suo complesso. Questa “separatezza” – che rappresenta da sempre una delle caratteristiche e, in quanto alterità, uno dei punti di forza del teatro – è però anche una delle cause della sua marginalità, della sua incapacità a posizionarsi nei gangli cruciali.

Un archivio ha senso se non si limita a “raccontare la mia storia”, ma se racconta una storia e se è in grado di dialogare con altri archivi. Le sinergie tra le imprese del turismo e quelle culturali e creative, in particolare i festival, sono possibili e interessanti.

Non si tratta solo di digitalizzare il settore dello spettacolo dal vivo, ma anche di incentivare sinergie con altri settori: in questo l’uso consapevole delle nuove tecnologie è indispensabile.

Tecnologia e poesia

La pervasività del digitale pone un’altra questione. Questa “colonizzazione digitale” – che ha cambiato lo sguardo e la memoria dello spettatore – sta forse cambiando anche l’identità delle diverse figure professionali e la specificità dell’artigianato teatrale, la sua materialità, l’inventiva e la creatività che caratterizzano il lavoro di palcoscenico. Più in generale, i nuovi media e le nuove tecnologie, con la rigidità dei processi produttivi e del software, tendono a ridurre gli spazi di improvvisazione. Esempio l’uso sempre più frequente degli auricolari per la funzione che anticamente svolgeva il suggeritore: un nastro preregistrato toglie all’interprete la libertà di dosare pause e silenzi (e cambia anche il valore della memoria dell’attore).

Non sono mancate, anche nei mesi della pandemia, esperienze che hanno saputo fare un uso “artigianale” e creativo delle nuove tecnologie, senza alcun investimento rilevante: basti pensare all’uso dello smartphone da parte di Kepler 452 o di Zoom da parte di Davide Giordano. Questi esperimenti “poveri” hanno la capacità di decostruire i dispositivi digitali, creando una maggiore consapevolezza sul medium e suggerendo che tutti possono usare la tecnologia in maniera creativa ed espressiva (e anche politica). Non si tratta solo di adottare strumenti più “moderni” o gestire maggiori complessità. Si tratta anche di usare poeticamente queste nuove opportunità per sperimentazioni che potranno forse portare alla creazione di nuovi format o dispositivi ibridi.

Muoversi in una dimensione ibrida significa valorizzare gli elementi di forza dello spettacolo dal vivo: in primo luogo la presenza (o meglio, la compresenza, la *liveness*) e dunque la creazione di comunità provvisorie,

che possano vivere anche “oltre” lo spettacolo, il concerto o la cena condivisa.

Resta uno scoglio: le possibilità economiche delle imprese culturali indipendenti sono assai limitate, anche per la tendenza a concentrare le risorse sulla produzione di concerti e spettacoli: questo rende molto difficili (se non impossibili) investimenti che vengono ritenuti impegnativi (di medio e lungo periodo) e che non vengono considerati prioritari.

La liveness

Un’ulteriore banalità che la pandemia ha sottolineato riguarda l’opportunità di diffondere i contenuti “teatrali” nello spazio e nel tempo, grazie alla diretta streaming e alle piattaforme video, che consentono di raggiungere (almeno potenzialmente) miliardi di utenti, in diretta e in differita.

Su questo versante, il teatro si è subito scontrato con la qualità dell’attuale produzione multimediale, che gode di maggiori investimenti, può contare su professionalità specifiche e di altissimo livello, e ha consolidato efficaci modalità produttive. Il periodo pandemico aveva visto il moltiplicarsi di tentativi velleitari di diffondere in rete una grande quantità di contenuti “teatrali” (magari dimenticati e recuperati dagli archivi), anche con l’obiettivo di mantenere un qualche contatto con il proprio pubblico. Spesso si trattava di prodotti che documentavano lo spettacolo, ma che non erano adatti a una visione in video (per i tempi e i ritmi della recitazione, per la qualità delle riprese e del montaggio). Per reggere alla concorrenza dei prodotti delle piattaforme digitali (anche con pubblici di nicchia), oggi è indispensabile proporre prodotti di alta qualità, pensati per quei canali. Altrimenti è impossibile catturare e mantenere l’attenzione del pubblico.

La sensazione è che, con la fine dell’emergenza, questa frenetica attività in streaming e social sia immediatamente (e giustamente) terminata. O meglio, abbiamo una consapevolezza ancora maggiore che il teatro in video ha senso se riesce a adeguare gli obiettivi (ovvero i target) e la tipologia (e la qualità) del prodotto. E dunque se viene inserito nei contesti adatti, con un linguaggio efficace (e investimenti creativi ed economici proporzionati).

Ma come utilizzare le opportunità di diffusione dello spettacolo dal vivo (sia nella promozione, sia in diretta sia attraverso vari usi creativi dell’archivio), senza snaturare la natura “teatrale” degli eventi? Riprende attualità la questione della *liveness*, che negli ultimi decenni ha rappresentato uno dei punti di forza dello spettacolo dal vivo, contrapposta al filtro tecnologico di schermi, altoparlanti, cuffie...

Se la *liveness* – seguendo Lehmann – è prima di tutto un problema di percezione e consapevolezza, la prospettiva deve cambiare, sia per lo spettacolo dal vivo sia per gli altri media. Come ha notato Antonio Pizzo, l’ampio uso di nuove tecnologie sulla scena dimostra che era infondata “la preoccupazione che l’ingresso dei media digitali potesse erodere una supposta verità del qui e ora. In poco più di un decennio, la pratica ha dimostrato che i media possono partecipare all’evento senza cannibalizzare la sua natura dal vivo, anzi arricchendo la scena e la drammaturgia dei codici propri dell’esperienza contemporanea”¹.

Si tratta dunque di muoversi in una dimensione ibrida, valorizzando gli elementi di forza dello spettacolo dal vivo e tenendo presente che la *liveness* si può declinare in varie modalità, per esempio la possibilità di interazione in tempo reale, la moltiplicazione dei punti di vista, la libertà di improvvisare (o di reagire agli imprevisti), i diversi livelli di partecipazione del pubblico, senza dimenticare la dimensione ludica implicita nell’evento teatrale. Anche i nuovi media offrono queste possibilità, con varie modalità: possono cercare di enfatizzarle, per rendere la *user experience* più vicina all’esperienza dello spettatore teatrale. Non è un caso che una delle metafore fondanti della nuova era digitale, oltre alla scrivania (il *desktop*) con le sue cartelle (i *file*), sia proprio il teatro². E non è un caso se per affinare le capacità degli assistenti digitali e della IA e per rendere più “realistiche” le loro interazioni con gli utenti vengano spesso coinvolti scrittori e drammaturghi.

Le opportunità

Sul versante dello spettacolo dal vivo, la tecnologia può mettersi al servizio della *liveness*. Sono ormai numerosi gli spettacoli itineranti in cui lo spettatore riceve varie indicazioni e informazioni attraverso le cuffie. In altri casi, è possibile far ricorso alla realtà aumentata (tenendo sempre presente che la scena è da sempre un “teatro della percezione” semplificato e “aumentato”). Al solito, non è un problema di steccati o di definizioni: ci sono progetti che funzionano e altri che non funzionano, perché poi a incasellare le esperienze c’è sempre tempo.

Il digitale consente, com’è ovvio, di raggiungere nuovi pubblici nel tempo e nello spazio, attraverso una molteplicità di canali. Il rischio è quello di omologare lo spettacolo dal vivo alla molteplicità delle proposte di contenuti oggi disponibili, con risorse spesso molto più scarse. La sfida è quella di va-

1. Antonio Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Academia University Press, Torino, 2013, p. VII.

2. Brenda Laurel, *Computers As Theatre*, Addison-Wesley, Reading, 1991.

lorizzare gli aspetti che rendono unica l'esperienza dello spettacolo dal vivo: la presenza e la *liveness*, e soprattutto la creazione di una comunità, a partire dalla compresenza in uno spazio fisico. Non è facile mantenere vivi e autentici questi aspetti nel mondo virtuale, ma chi opera nel campo dello spettacolo dal vivo ha su questo terreno competenze uniche e preziose. Uno spettacolo o un concerto non sono solo un prodotto (culturale) da consumare, ma un'esperienza da condividere e testimoniare.

Inutile sottolineare che un'efficace presenza online è oggi strategica per intercettare le fasce di spettatori più giovani, ricordando che non è solo un problema di contenuti ma anche e soprattutto di linguaggi e di modalità comunicative e di ingaggio.

In secondo luogo, il digitale spinge a sviluppare in maniera innovativa la creatività non solo sul piano artistico, ma anche su quello produttivo, organizzativo e comunicativo, oltre che sul versante della creazione e della condivisione della memoria. Perché questa creatività venga valorizzata, è opportuno che si incroci con la creatività nell'applicazione delle nuove tecnologie in un diverso contesto.

Attraverso il digitale, è possibile migliorare la sostenibilità dei progetti. Non si tratta solo di sostenibilità economica. La digitalizzazione può avere un effetto positivo sulla sostenibilità sociale e sull'inclusione: basti pensare alle possibilità d'accesso offerte dalle nuove tecnologie ad alcune categorie svantaggiate (ipovedenti, ipoudenti, utenti con scarsa mobilità...). E può essere un supporto prezioso per ridurre l'impatto ambientale³.

In generale, il digitale consente di raggiungere e coinvolgere nuove fasce di "spettatori potenziali", che non frequentano abitualmente i teatri o le sale da concerto.

Il gioco tra corpo e media

In una società sempre più proiettata in una dimensione virtuale, "privata", dove la comunicazione è di norma mediata da un dispositivo tecnologico (schermo o auricolare), preservare la dimensione della *liveness* dello spettacolo dal vivo è un obiettivo strategico, perché:

- riporta il corpo (la compresenza dei corpi, con la loro fisicità) al centro della scena;
- situa i corpi in uno spazio reale e condiviso (pubblico o privato, urbano o naturale), anche per esperienze immersive e itineranti;

3. Vedi per esempio *Le Linee guida di TrovaFestival per festival sostenibili*, alla pagina www.ateatro.it/webzine/2023/04/02/le-linee-guida-di-trovafestival-per-eventi-green/.

- sono sempre più numerosi i processi che, al di fuori dell'ambito strettamente culturale, utilizzano lo spettacolo dal vivo in un'ottica di welfare e salute, formazione, coesione sociale, turismo esperienziale (e sostenibile).
- consente di riappropriarsi dello spazio pubblico, anche come luogo di incontro e di dibattito e confronto democratico;
- è dunque in grado di risemantizzare e riattivare i luoghi e gli spazi, restituendoli alla collettività, anche nell'ottica di rigenerazione dei territori a base culturale;
- crea comunità, in relazione con i territori e chi li abita.

Il teatro è sempre, in qualche modo, tecnologia, come ci ha ricordato Robert Lepage:

Credo che il cocktail tra l'attore reale e la sua immagine sia all'origine del teatro stesso. Sono un convinto sostenitore del fatto che il teatro nacque con il riunirsi della gente intorno a un falò a causa del freddo. In una di queste occasioni una persona si sarà alzata e avrà cominciato a raccontare una storia. Alzandosi la sua ombra si sarà riflessa sul muro. È probabile che abbia cominciato a giocare con questa ombra. A mio avviso, le proiezioni nei miei spettacoli sono il risultato di questo fuoco primitivo che ancora domina la scena⁴.

Era tecnologia il teatro greco nell'Atene del V secolo a. C., che era stato il primo mass medium della storia: la maschera a forma di megafono che serviva a raggiungere le migliaia di persone che sedevano nel teatro. Si tratta di capire che cosa possiamo fare oggi, e quali strumenti hanno sostituito la maschera e i coturni che usavano Eschilo, Sofocle ed Euripide. Consapevoli che il teatro non è più un mezzo di comunicazione di massa, ma può essere la base per costruire nuove modalità di relazione.

Come sostiene Hans-Thies Lehmann, "il futuro del teatro non è nell'opera digitale o nelle performance virtuali, ma nel gioco fra corpo e media". E nell'era mediatica la dialettica tra presenza e assenza del corpo del performer assume tratti nuovi e inaspettati⁵.

Lo spettacolo dal vivo rischia di apparire oggi un settore marginale e per certi aspetti obsoleto. Tuttavia risulta oggi strategico, in qualunque prospettiva di politica culturale.

Il settore deve dunque acquisire consapevolezza del proprio ruolo e delle nuove opportunità, dotandosi degli strumenti necessari per sfruttare le potenzialità del digitale, preservando e valorizzando l'esperienza della *liveness*. Dopo 2500 anni di storia, il tradizionale dispositivo teatrale non scomparirà.

4. P. Iglesias Simòn, *Una conversación con Robert Lepage a la hora del tè*, alla pagina www.pabloiglesiassimon.com/textos/UNA%20CONVERSACION%20CON%20ROBERT%20LEPAGE%20A%20LA%20HORA%20DEL%20TE.pdf, pp. 12-13.

5. Hans-Thies Lehmann, *La presenza del teatro*, cit., p. 19.

rà, ma deve nutrirsi di tutte queste esperienze. Altrimenti il teatro rischia di tornare quello che era prima della pandemia, ma un po' peggio e un po' più inutile e obsoleto.

Per i media tecnologici, il buio e il silenzio sono un peccato mortale. Per il teatro sono il presupposto dell'emozione incontro, l'attesa che rende possibile l'evento.

Appendice

Il calendario

0. IL DIGITALE CHE FA SPETTACOLO

16 dicembre 2022

Gianni Cottafavi, Regione Emilia-Romagna

PRESENTAZIONE DEL CICLO

Martina Lodi, ART-ER

Massimo Garuti, Clust-ER CREATE

Oliviero Ponte di Pino, Ateatro, in dialogo con Walter Malosti, ERT e Gigi Cristoforetti, ATER Balletto

L'AVVISO PNRR MIC3 – Investimento 3.3

Marilisa Amante, DGCC MIC, e Vittorio Fresa, Invitalia

Q&A

1. COMUNICARE SPETTACOLO DA VIVO CON IL DIGITALE

13 gennaio 2023

Introduzione all'incontro

Martina Lodi, ART-ER

Inquadramento del focus del seminario

Oliviero Ponte di Pino, Ateatro, in dialogo con Giovanni Boccia Artieri, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

Esperienze e buone pratiche raccontate da operatori dello spettacolo dal vivo:
Chiara Lagani, Fanny & Alexander (E Società Coop.)

Ivonne Capece, (S)blocco5
Andrea Dezzi, Solares Fondazione delle Arti

2. PRODURRE SPETTACOLO DAL VIVO CON IL DIGITALE
20 gennaio 2023

Introduzione all'incontro
Martina Lodi, ART-ER

Inquadramento del focus del seminario
Oliviero Ponte di Pino, Ateatro, in dialogo con Roberto Montanari, RE:LAB

Esperienze e buone pratiche raccontate da operatori dello spettacolo dal vivo
Giulia Guerra, La Corte Ospitale
Andrea Paolucci, Teatro dell'Argine
Riccardo Reina, Nickname: @leone che striscia

3. FARE MEMORIA DELLO SPETTACOLO DAL VIVO CON IL DIGITALE
27 gennaio 2023

Introduzione all'incontro
Martina Lodi, ART-ER

Inquadramento del focus del seminario
Oliviero Ponte di Pino, Ateatro, in dialogo con Matteo Al Kalak, DHMoRe,
Università di Modena e Reggio Emilia

Esperienze e buone pratiche raccontate da operatori dello spettacolo dal vivo:
Elena Bucci, Le Belle Bandiere
Enrico Pitozzi, Dipartimento delle Arti, Università di Bologna, e Malagola
Federico Margelli, Pierrot Luneire / AngelicA

Le videoregistrazioni di tutti gli incontri sono disponibili sul canale Youtube di ART-ER.

I partner del progetto



Regione Emilia-Romagna – Settore Attività culturali, Economia della Cultura, Giovani – Spettacolo dal Vivo finanzia l'attività di produzione e distribuzione di spettacoli e l'organizzazione di rassegne e festival in tutti i settori dello spettacolo dal vivo: prosa, teatro di ricerca, teatro per ragazzi, musica, danza, attività multidisciplinari e circo contemporaneo. Supporta progetti di coordinamento e valorizzazione di settori specifici dello spettacolo e incentiva iniziative di particolare interesse e valenza regionale. Sostiene l'attività teatrale dal teatro classico a quello di ricerca e sperimentazione, dal teatro per l'infanzia e i ragazzi al teatro di strada ecc.; promuove progetti per la diffusione e valorizzazione della danza e di valorizzazione dei vari linguaggi musicali, dalla lirica al jazz, dalla musica antica all'elettronica. Favorisce iniziative di informazione, formazione del pubblico e ricambio generazionale, nonché attività di ricerca e forme di espressione artistica contemporanea. <https://spettacolo.emiliaromagnacultura.it/>.



ART-ER Attrattività Ricerca Territorio è la Società Consortile dell'Emilia-Romagna nata per favorire la crescita sostenibile della regione attraverso lo sviluppo dell'innovazione e della conoscenza, l'attrattività e l'internazionalizzazione del territorio. ART-ER coordina l'ecosistema regionale dell'innovazione che comprende la Rete Alta Tecnologia dell'Emilia-Romagna, i Tecnopoli, i Clust-ER, gli Incubatori e gli Spazi AREA S3. Supporta la Regione nella gestione dei Fondi Strutturali e ha una lunga esperienza nella progettazione europea. <https://www.art-er.it/>.



Clust-ER CREATE è una associazione di imprese, fondazioni, organizzazioni, centri di ricerca e trasferimento tecnologico ed enti di formazione che si incontrano in una logica di open innovation per rafforzare il sistema produttivo regionale puntando sull'integrazione tra tecnologia, creatività e cultura; creare sinergie ed alleanze con reti ed altre aggregazioni a livello nazionale ed europeo e individuare scenari futuri e temi strategici per ricerca, formazione e internazionalizzazione. <https://create.clust-er.it/>.

ATEATRO
webzine di cultura teatrale

L'Associazione Culturale Ateatro ETS ha come obiettivo “la promozione della cultura teatrale, tanto in termini artistici/estetici, che politico/organizzativi, attraverso ogni forma che favorisca lo studio, la ricerca, la sensibilizzazione nei confronti dello spettacolo e delle arti in generale” (art. 4 dello Statuto). In particolare, approfondisce – anche attraverso percorsi di formazione – i temi della politica e dell'economia della cultura, il rapporto dello spettacolo dal vivo con le nuove tecnologie, l'innovazione in ambito estetico e organizzativo, l'eredità dei Maestri del Novecento, il teatro sociale e di comunità, l'ampliamento e il coinvolgimento del pubblico. <https://www.ateatro.it/webzine/>.

Vi aspettiamo su:

www.francoangeli.it

per scaricare (gratuitamente) i cataloghi delle nostre pubblicazioni

DIVISI PER ARGOMENTI E CENTINAIA DI VOCI: PER FACILITARE
LE VOSTRE RICERCHE.



Management, finanza,
marketing, operations, HR

Psicologia e psicoterapia:
teorie e tecniche

Didattica, scienze
della formazione

Economia,
economia aziendale

Sociologia

Antropologia

Comunicazione e media

Medicina, sanità



Architettura, design,
territorio

Informatica, ingegneria
Scienze

Filosofia, letteratura,
linguistica, storia

Politica, diritto

Psicologia, benessere,
autoaiuto

Efficacia personale

Politiche
e servizi sociali



FrancoAngeli

La passione per le conoscenze

Copyright © 2024 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835157595

Questo 
LIBRO

 ti è piaciuto?

Comunicaci il tuo giudizio su:
www.francoangeli.it/opinione



VUOI RICEVERE GLI AGGIORNAMENTI
SULLE NOSTRE NOVITÀ
NELLE AREE CHE TI INTERESSANO?



ISCRIVITI ALLE NOSTRE NEWSLETTER

SEGUICI SU:



FrancoAngeli

La passione per le conoscenze

Copyright © 2024 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835157595

Che rapporto c'è tra l'uso delle tecnologie digitali e le pratiche legate allo spettacolo dal vivo? Come è cambiato l'approccio da parte degli operatori negli ultimi anni verso queste tecnologie, soprattutto con l'esperienza delle chiusure e limitazioni dovute al COVID? Quali soluzioni e innovazioni hanno stimolato?

In questo volume Oliviero Ponte di Pino dialoga con diversi rappresentanti del settore per far emergere pratiche e riflessioni in relazione a tre principali aspetti: Comunicare, Produrre, Fare Memoria.

Con contributi di Valter Malosti, Gigi Cristoforetti, Giovanni Boccia Artieri, Chiara Lagani, Ivonne Capece, Andrea Dezzi, Roberto Montanari, Giulia Guerra, Andrea Paolucci, Riccardo Reina, Matteo Al Kalak, Elena Bucci, Enrico Pitozzi, Federico Margelli.

Il volume è il risultato di un ciclo di incontri realizzato da Regione Emilia-Romagna in collaborazione con ART-ER, Clust-ER CREATE e Associazione Culturale Ateatro.