

Le arti performative nel mondo di Internet e dell'Interaction Design: l'avventura tecno-artistica di Kònic Thtr di Barcellona

Vincenzo Sansone

Università degli Studi di Palermo, Dipartimento Culture e Società

Abstract. Che cos'è internet? Cosa rappresenta e come cambia quando s'intreccia alle arti performative, da sempre legate a uno spazio di condivisione fisico e reale? Come si libera dal suo livello strettamente tecnologico - permettere la comunicazione tra individui a distanza - per divenire tecnica mediata, medium, linguaggio metaforico? Attraverso l'analisi di alcune performance del gruppo di Barcellona Kònic Thtr si cercherà di tracciare quale sia oggi la relazione e in particolare il grado d'ibridazione tra internet e le arti performative.

Keywords. Performance Telematica, Tecnologie Interattive, Ibridazione, Mediaturgia, Rete

Introduzione

Che cos'è internet? Qual è la sua specificità? Sembrano questioni abbastanza scontate ma cosa rappresenta e come cambia internet quando s'intreccia alle arti performative, da sempre legate a uno spazio di condivisione fisico e reale, sia per la relazione tra performer e spettatore, che per i rapporti tra gli stessi performer? Cosa significa drammatizzare la presenza in assenza creata dalle tecnologie di rete? Come internet si libera dal suo livello strettamente tecnologico - permettere la comunicazione tra individui a distanza - per funzionare all'interno delle arti performative come linguaggio metaforico, medium che produce significati? Attraverso l'analisi di tre performance del gruppo artistico Kònic Thtr di Barcellona si cercherà di rispondere a queste questioni.

1. Le arti performative nel flusso di internet

La diffusione e l'implementazione di internet stanno cambiando la natura delle arti performative che, a loro volta, lo costringono a trasformarsi, a cercare nuovi territori d'azione. L'avvento delle tecnologie ha dato vita a vari esperimenti che in differenti modi utilizzano la rete per realizzare performance on-line, trasformando lo spazio da fisso e reale in mobile e fluido. A tal proposito Borelli e Savarese parlano di "Te@

tri nella Rete" chiedendosi:

Perché un'arte come il teatro, così immediata (senza intermediari fra attore e spettatore) ed esclusiva (tradizionalmente destinata a un pubblico limitato), sembra cadere anch'essa nelle lusinghe globali del computer e di internet? (2004, 9)

E osservano che:

Per allontanarsi dalla crisi, alcuni teatrali realizzano spettacoli sempre più mediatici, simili ai concerti rock [...]. Altri, interessati alle sfide e ai "prodigi della tecnica", usano direttamente le più avanzate e costose tecnologie ed entrano in internet: mettendo così in crisi l'idea di "media", oltre che quella di teatro, veleggiano verso i lidi della fusion. (9-10)

Generalmente ci si riferisce a questi teatri con diversi termini come Telematic performance, cyformance, networked performance, online performance, webcam performance, che, come afferma Monteverdi, teatralizzano

Non solo la distanza ma anche la mobilità, l'ubiquità, la trasmissione audio-video real time attraverso cavi e connessioni remote, frequenze radio FM o streaming web, tecnologia Qr code, mappe interattive on line. (2011, 217)

Tutte queste varianti, dunque, sono accomunate dall'uso di internet e dallo svolgersi in real-time

come la performance tradizionale, sebbene vi siano diversi modi di adoperare la rete:

- La performance può essere creata e presentata esclusivamente on-line e lo spettatore a distanza può intervenire mediante software.
- La performance può essere realizzata in spazi fisici ma tra performer che, trovandosi a distanza tra loro, interagiscono tramite la connessione di rete.
- La performance può svolgersi in un luogo fisico, agita da performer che si trovano a distanza e fruita da un pubblico che può essere fisicamente presente in uno dei due luoghi dell'azione oppure interagire da casa. In questo caso le persone fisicamente presenti possono essere spettatori tradizionali o condividere con gli user a distanza la possibilità di interagire, congiuntamente ai performer, tramite connessione internet e applicazioni mobile, per creare un evento dinamico, una drammaturgia mobile o meglio, per utilizzare un termine coniato da Bonnie Marranca (2010, 16) che diversamente da drammaturgia pone al centro lo studio dei media, una mediaturgia mobile.

In tutti i casi si crea il paradigma della presenza in assenza. Negli anni si sono succeduti diversi esperimenti di performance che impiegano internet come *Waiting for Godot* del gruppo artistico *DeskTop Theater*, gli esperimenti di *Webcam Teatro* di Giacomo Verde, il teatro a distanza di Emiliano Campagnola, le realizzazioni di *The Builders Association*.

Spesso gli studiosi che si sono occupati di queste performance si sono chiesti se esiste un grado di teatralità della presenza in assenza, un aspetto molto controverso, poiché al concetto di teatralità sottendono molti aspetti. Il più noto è la compresenza di attore-spettatore nello stesso spazio-tempo ma ve n'è un'altro non presente nelle performance in rete: il punto di vista dello spettatore che, se nella performance dal vivo è libero, nella performance in rete è mediato in quanto evento che per metà è reale e per l'altra quasi virtuale. In questa sede, più che occuparsi di questo quesito, impiegando le metodologie d'analisi che afferiscono ai media studies, ci s'interrogherà su come internet sia utilizzato all'interno di tali performance e più in dettaglio

la questione sarà: la tecnologia impiegata è soltanto un gadget, un accessorio aggiunto o assume all'interno delle arti performative valore metaforico, linguaggio che produce significati?

Per rispondere a questa domanda si ricorrerà al gruppo performativo di Barcellona *Kònic Thtr*, con il quale il ricercatore sta conducendo un periodo d'investigazione, che lavora sia con internet, sia con tecnologie d'interaction design talvolta ibridandoli. Fondato da Rosa Sánchez e Alain Baumann, *Kònic Thtr* inizia il lavoro di sperimentazione tra arti performative e nuove tecnologie all'inizio degli anni novanta. Pionieri dell'arte interattiva, i due artisti sono stati tra i primi a impiegare le tecnologie di motion capture nella performance. I loro progetti sono basati sull'impiego di vari media che generalmente danno vita a due tipi di sperimentazione: *escena interactiva* (performance interattiva) ed *escena distribuida* (performance telematica). Diverse sono le performance realizzate negli anni ma per portare avanti il discorso che più preme se ne sono scelte tre: *Near the Distance 2*, *Hypernatural* e *Before the Beep*.

2. Telematic Performance: internet tra tecnica mediata e immediata

Per affrontare la problematica della performance telematica "pura", in cui i performer sono dislocati in diversi luoghi del pianeta, si è scelto *Near in the Distance 2*, che in realtà, è importante dirlo anche per le conclusioni cui si arriverà, non è una performance prodotta da *Kònic Thtr* ma da *ACOnet* (la rete scientifica e della ricerca austriaca) in collaborazione con *mdw-Vienna University of Music and Performing Arts*, delle reti scientifiche internazionali e delle istituzioni culturali. Insieme con altri artisti provenienti da diverse parti del mondo (Vienna, Linz, Berlino, New York, Londra), *Kònic Thtr* ha preso parte all'evento con il proprio contributo artistico dalla cappella del *MACBA* di Barcellona. I danzatori, gli artisti visivi e i musicisti erano dislocati in differenti luoghi ma allo stesso tempo si trovavano virtualmente sullo stesso palcoscenico, connessi tramite tecnologia di trasmissione audio/video ad alta velocità per realizzare un'unica performance dal vivo, in cui risponde-

vano in tempo reale ai segnali inviati e ricevuti. Il palco della sala G del MuseumsQuartier di Vienna è stato il centro dell'azione. Le immagini prodotte negli altri spazi sono state elaborate contemporaneamente, raggiungendo sotto forma di "collage" interattivo il pubblico presente nella sede principale, che ha assistito alla sfocatura del tempo e dello spazio e ha potuto sperimentare la presenza fisica e l'assenza fondendole insieme. Indipendentemente da dove si trovassero gli artisti o se comunicassero attraverso i loro corpi o strumenti, la grande sfida della performance è stata superare la latenza dell'immagine e del suono causata dalla distanza delle diverse stazioni di trasmissione rispetto al centro. Questo è in generale l'obiettivo di siffatte performance che, più che interrogarsi concretamente su cosa significhi agire a distanza, si preoccupano maggiormente della latenza, un problema che sotto il profilo tecnologico è di tutto rispetto ma che non riguarda in modo pertinente il teatro piuttosto la tecnologia utilizzata. Più che una ricerca sul teatro dunque, quest'ultimo diventa materia per la sola sperimentazione tecnologica. Infatti, in molti casi, la componente tecnologica assume una preponderanza eccessiva e sembra che la drammaturgia e l'azione performativa siano di servizio alla tecnologia, trasformando il teatro in un laboratorio scientifico per tecnici e ingegneri che lavorano sull'implementazione e sulla qualità delle reti ricorrendo agli artisti.

Se si vuole produrre senso però la tecnologia deve essere impiegata in maniera metaforica. McLuhan, pioniere dei media studies, afferma a riguardo:

La parola «metafora» deriva dal greco metapherein, e significa trasportare. [...] Ogni forma di trasporto non soltanto porta, ma traduce e trasforma il mittente, il ricevente e il messaggio. L'uso di un qualunque medium, o estensione dell'uomo, altera gli schemi di interdipendenza tra le persone come altera il rapporto tra i sensi. ([1964] 2011, 97)

E aggiunge:

Ogni tecnologia tende a creare un nuovo ambiente umano. [...] Un ambiente tecnologico non è soltanto un contenitore passivo di uo-

mini, bensì un processo attivo che rimodella gli uomini al pari delle altre tecnologie. ([1962] 1981, 20)

E più di recente, in relazione alle nuove tecnologie, Tomás Maldonado ha affermato:

La tecnica mediata è la tecnica vissuta come discorso, come metafora, e la tecnica immediata è quella vissuta nel contesto quotidiano della produzione, dell'uso. (2005, 205)

Per ritornare all'ambito strettamente teatrale, Anna Maria Monteverdi, in merito all'impiego dei nuovi media nella performance, parla di macchina che però deve essere

Emancipata dalla sua funzione pratica e perfettamente integrata con l'intero apparato spettacolare che reinventa nuove forme, nuovi immaginari e un nuovo vocabolario narrativo. (2011, 141)

Internet dunque deve relazionarsi al teatro come tecnica mediata, deve emanciparsi dalla sua immediatezza che risiede nella sua funzione primigenia - connettere persone e luoghi che si trovano in punti differenti del globo terrestre - divenendo linguaggio, discorso e reinventando la sua grammatica quando entra in una relazione d'ibridazione con altri media, come il teatro. La pratica artistica di Kònic Thtr si colloca proprio in questa direzione poiché, conducendo una sperimentazione continua, impiega i gadget alla moda sottraendoli al loro uso strettamente "tecnologico" e piegandoli mediaturgicamente alle esigenze performative.

3. Dall'interaction design all'integrazione internet-interaction

Kònic Thtr impiega le tecnologie come linguaggi, ricorrendo a essi solo quando ne sente il bisogno e non per andare dietro alle ultime tendenze. La loro pratica artistica è totalmente legata alle nuove tecnologie ma usate in chiave drammaturgica e per la scrittura scenica, come in Hypernatural che, se non ricorre alla rete, permette di illustrare come una tecnologia possa essere usata in maniera mediata. Hypernatural, site-specific performance, ibrida micro projection mapping, danza, musica, immagini in movimento e tecnologie interattive attivate

dal performer e dallo spettatore per esplorare il legame dell'uomo con l'ambiente che lo circonda attraverso il suo rapporto con i colori, la luce e gli oggetti quotidiani. Hypernatural però non è la natura reale ma un'iper-natura, una simulazione della vecchia natura e una critica di quella attuale in cui, tra le tante cose ad esempio, la genetica interviene rendendo i prodotti molto più belli e appetitosi alla vista. Le tecnologie servono per costruire questa natura esagerata, spropositatamente aumentata e fittiziamente bella e per esplorare le relazioni che l'uomo intrattiene con i vari elementi del paesaggio. Infatti, lo spazio ibrido che compone l'iper-natura, in cui elementi comuni e gadget tecnologici convivono senza conflitti, può essere attivato solo dai gesti di performer e spettatori. I gadget tecnologici impiegati sono dunque sottratti al loro uso abituale per divenire parte di un racconto drammaturgico, grammatica per scrivere la performance.

Alle tecnologie off-line di Hypernatural si aggiunge internet in Before the Beep, site-specific performance con danza e tecnologie interattive, in cui il duo artistico esplora il contesto culturale contemporaneo sempre più immerso in un ambiente mediatizzato che cambia e determina i comportamenti e i modi di comunicare e di relazionarsi con gli altri e crea una vita on-line in cui i limiti tra privato e pubblico appaiono sfocati.

La performance però indaga soprattutto il senso della presenza oggi, in cui la presenza in assenza si manifesta anche da grandi distanze. Gli spettatori, infatti, possono intervenire nella performance in vari modi: nella maniera tradizionale cioè la presenza fisica hic et nunc nel luogo della performance, aumentata però dall'ausilio di sensori di movimento che gli permettono di interagire con la scena; utilizzando, sempre in presenza, i propri dispositivi mobili agganciati a una rete predisposta nel luogo della performance; da remoto mediante l'ausilio di internet. Before the beep è dunque un confronto tra corpo fisico e nuovi sistemi tecnologici di comunicazione, in cui il corpo deve ripensare alla sua stessa presenza in un determinato luogo e all'idea stessa di

presenza. Nella performance, Kònic Thtr invita gli spettatori a partecipare attivamente durante il suo svolgimento, chiedendo loro di interagire con i propri dispositivi mobili attraverso l'invio di frasi e suggestioni che i performer devono seguire e alle quali devono rispondere come si fa con un compagno di scena, alterando e ricostruendo continuamente la drammaturgia. Before the Beep è dunque un ibrido teatrale ma non solo. Riprendendo proprio un termine teatrale, metateatro o teatro nel teatro - la concezione che pone come oggetto dell'opera teatrale il teatro stesso - la performance si può definire un metamedium digitale, cioè un'opera in cui i media s'interrogano su se stessi e in cui internet, piuttosto che essere esclusivamente un canale di comunicazione tra due punti distanti nello spazio, diventa elemento metaforico, drammaturgico che insieme con altri elementi disegna il senso stesso della performance.

4. Conclusioni

Le performance che impiegano internet sono di tanti tipi e se per comodità spesso s'impiegano dei termini generici per rendere riconoscibili degli oggetti come Telematic Performance, bisogna rilevare che l'uso di internet all'interno delle arti performative non segue un percorso standard ma si differenzia di volta in volta in relazione al medium col quale s'ibrida. Ibridazione è il termine che si suole utilizzare quando due o più media, incontrandosi si trasformano reciprocamente, condividendo linguaggi e grammatica. Per far sì che due media si ibridino e non si accostino solamente è necessario che entrambi si configurino all'interno del nuovo oggetto culturale come metafore, cioè come oggetti che producono significati. Anche internet che di per sé è una tecnologia atta a congiungere due punti distanti del pianeta, permettendogli di comunicare, può in alcuni casi diventare medium, tecnica mediata e lo fa solo quando trasforma se stesso per generare nuovi sensi. Attraverso l'analisi di tre performance di Kònic Thtr si è visto il passaggio fatto da internet da tecnica immediata, impiegata di per sé, per congiungere performer che agivano in diversi paesi, a tecnica mediata, in cui la sua capacità di far comunicare punti di

stanti non è più fine a se stessa ma utilizzata per realizzare, scrivere e trasformare la drammaturgia di una performance.

Riferimenti bibliografici

Borelli M., Savarese N. (2004), *Te@tri* nella Rete, Carocci, Roma.

Maldonado T. (2005), *Memoria e Conoscenza. Sulle sorti del Sapere nella Prospettiva Digitale*, Feltrinelli, Milano.

Marranca B. (2010), *Performance as Design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firewall*, *PAJ: A Journal of Performing Arts*, (vol. 32, n. 3), pp 16-24.

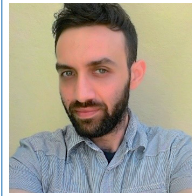
McLuhan M. (1981), *La Galassia Gutenberg*, Armando, Roma.

McLuhan M. (2011), *Capire i Media*, Il Saggiatore, Milano.

Monteverdi A. M. (2011), *Nuovi Media Nuovo Teatro*, Franco Angeli, Milano.

Vincenzo Sansone

vincenzosansone87@gmail.com



Laureato in Digital Performance presso la Sapienza Università di Roma, è dottorando in Studi Culturali Europei/Europäische Kulturstudien presso l'Università di Palermo e Visiting Scholar presso l'Università Pompeu Fabra di Barcellona e l'Università Politecnica di Valencia, con una ricerca sul video projection mapping e le sue relazioni con le arti performative. Il focus della sua ricerca riguarda le seguenti aree: teatro, danza, nuovi media, animazione, tecnologie AR, software culture, urban design. È anche attore e scenografo digitale.