

**Nicola Pasqualicchio**

***La realtà virtuale prima del digitale: il teatro secondo Artaud***

Questa riflessione sul concetto di “virtuale” in Artaud (chiave decisiva che egli ci offre per comprendere la sua idea di teatro) parte da una considerazione di Antonio Pizzuto (*Teatro e mondo digitale*, 2003), secondo il quale “il corpo dell’attore è il corpo virtualizzato. Virtualizzazione del corpo e attore sono intimamente connessi al di là dello specifico – e contingente – tecnologico”. Artaud è ai nostri occhi la dimostrazione più forte ed emblematica della bontà di questo giudizio e del fatto che il legame tra teatro e virtualità è ontologico e ben precedente alla rivoluzione digitale, che gli ha poi dato forme di eclatante evidenza. Paragonandolo all’opera alchemica, in uno scritto del 1932 lo scrittore francese definì infatti il teatro precisamente come “realtà virtuale” e indicò in questa virtualità una forma di realtà superiore ed intensificata, che si incarna nel corpo dell’attore e assieme lo trascende. In questa prospettiva, Artaud avrebbe condiviso molto probabilmente ciò che Pierre Lévy scrisse più di cinquant’anni dopo in *Qu’est-ce que le virtuel* (1995), definendo la virtualizzazione del corpo non una disincarnazione ma piuttosto una reinvenzione o reincarnazione, un’“eterogenesi dell’umano”.

**Avra Sidiropoulou**

**“Using Technology in Performance: A Director’s Point-of-View”**

As digital design increasingly inscribes its own narrative from the outset of the rehearsal process, twenty-first century theatre audiences are becoming more and more accustomed to alternative, “porous” dramaturgies. Hybrid, multi-sensory artforms –often discontinuous and destabilizing—allow for new information, theories and discoveries in science and technology to enter the domain of dramaticity. My presentation explores the use of technology in contemporary performance from a practitioner’s point-of-view. It interrogates the diverse functions of the multimedia element by touching on a number of theoretical and practice-related issues: How has technology affected performance in terms of both creative strategies and audience experience? What are some of the pleasures and dangers involved in the omni-presence of the media in today’s theatre landscape? How has digital articulation enhanced, ironized or redefined structure and characterization? Under what conditions can the encounter of corporeal presence with an electronically interceded image provide meaningful experiences for the audience? Bringing in examples from my directing practice, I will try to illustrate a work method of compositional dramaturgy, where the philosophy that structures the *mise-en-scène* draws from the visual as well as ontological collision between the live and the mediated.

**Antonio Pizzo**

**Performing / Watching AI On Stage.**

ENG

The last couple of decades have witnessed an experimentation with Artificial Intelligence algorithms as a tool for performance. The evidence produced by the early tests, mostly carried out in university labs, and by the first public performances employing AI can be garnered to consider the implications of the use of these algorithms both from the point of view of their design and of their reception. Computer scientists have used drama and performance to test the potential of AI, while artists have employed AI as a new critique of the concepts of ‘presence’ and ‘disembodiment’. From the moment our society started to rely on robots, robots have taken their first steps on the stage, artificial agents

have dialogued with actors, and algorithms have regulated the interaction between and among participants in interactive performances.

Such practices can give us glimpses into a new and multifaceted ways of theatre-making, which may further develop the notion of 'live event'. However, the analysis of these practices is not relevant only to the creators, but may generate a new critical awareness from the point of view of the audience. Indeed, the notion of the 'here and now', which instantiated the aesthetic of performance as relation between performer and spectator, might be reconsidered in the light of the artificial agency of the algorithm.

ITA

Negli ultimi due tre decenni, abbiamo osservato la sperimentazione di algoritmi di Intelligenza Artificiale come strumento per le performance. Dai primi test, per lo più svolti nei laboratori universitari, alle prime performance pubbliche in cui l'IA ha avuto un ruolo, la pratica ha prodotto evidenze sufficienti per considerarne le implicazioni, sia dal punto di vista del design sia da quello della ricezione. I ricercatori informatici hanno utilizzato le performance e il dramma per testare il potenziale dell'IA. Gli artisti hanno usato l'IA come una nuova critica per ciò che concerne la presenza e l'assenza del corpo. Quando i robot sono diventati importanti nella nostra società, hanno mosso i primi passi sul palcoscenico; gli agenti artificiali hanno dialogato con gli attori; gli algoritmi hanno gestito l'interazione tra i partecipanti a le performance interattive.

Pertanto, possiamo intravedere una nuova e multiforme pratica nel teatro, e ciò potrebbe sviluppare ulteriormente la nozione di evento dal vivo. Tuttavia, l'analisi di questa pratica non è rilevante solo per i creatori, ma può aprire una nuova critica dal punto di vista del pubblico. In effetti, la nozione di "qui e ora" che istanzava l'estetica della performance come relazione tra performer e spettatore, potrebbe essere riconsiderata alla luce dell'agenzia artificiale dell'algoritmo.

### **José Maria Paz Gago** **From Performance to Simulation**

ITA

La massiccia incursione delle tecnologie audiovisive, prima analogiche e poi digitali, durante la seconda metà del XX secolo, ha modificato lo spettacolo teatrale, invaso da proiezioni e schermi con funzionalità più o meno artisticamente rilevanti (Paz Gago 2006a e 2013). L'emergere di tecnologie molto più avanzate e sofisticate come la realtà virtuale, già nel 21 ° secolo, sta provocando una metamorfosi ancora più profonda dello spettacolo. La questione centrale è se trasformerà la sua stessa natura semiotica. Attori sostituiti dai loro avatar virtuali (*Avattori*), scenografie di proiezione immersiva (Chroma key Video), ricezione attraverso dispositivi sensoriali ... colonizzano spettacoli come quelli che verranno analizzati. La trasformazione è così radicale che, per la prima volta, la modalità di Rappresentazione potrebbe venire sostituita dalla modalità Simulazione.

ENG

The massive incursion of audiovisual technologies, first analog and then digital, during the second half of the 20th century, modified the theatrical spectacle, invaded by projections and screens with a more or less artistically relevant functionality (Paz Gago 2006a and 2013). The irruption of much more advanced and sophisticated technologies such as virtual reality, already in the 21st century, is causing an even deeper metamorphosis of the spectacle. The central question is whether it will transform its very semiotic nature. Actors replaced by their virtual avatars (*Avactors*), immersive projection scenographies (Chroma Key Video), reception through sensory devices ... colonize the

performances that will be analyzed here. The transformation is so radical that, for the first time, representation may be entirely replaced by simulation.

**Simona Brunetti**

***Connections: A Virtual Theatre Experiment in a medieval village***

***Connessioni: un esperimento di Teatro Virtuale in un borgo medievale***

A Lari, un suggestivo borgo medievale in provincia di Pisa, il 23 e 24 luglio 2020, in occasione della XXII edizione del Collinarea Festival, è stato presentato l'evento *Connessioni* ideato e coordinato da Loris Seghizzi, direttore artistico della manifestazione, in cui l'intero paese è stato cablato con la fibra ottica per mettere in scena il primo esperimento di palcoscenico dislocato e distaccato. Il distanziamento imposto dalla recente pandemia di Covid-19 ha ricreato nelle vie della cittadella posta sulle colline toscane una performance politopica, coordinata come in uno studio televisivo da una regia centrale sita nel locale Teatro Comunale. Attori, musicisti, tecnici, videomapping e sonorizzazioni di esibizioni artistiche hanno lavorato contemporaneamente in modo tradizionale e interattivo, sia per un pubblico selezionato e presente nel luogo della specifica esibizione, sia per altri due gruppi di spettatori disposti in spazi caratteristici della città. Ognuno dei tre siti allestiti per l'evento accanto al palcoscenico per un'esibizione dal vivo proponeva la proiezione di cosa accadeva negli altri luoghi, in un polifonico intrecciarsi di voci e azioni interattive. L'intervento si propone di descrivere e riflettere sulle tre *performances* proposte, con una particolare attenzione alla riscrittura contemporanea dell'*Aiace* di Sofocle frutto del lavoro congiunto delle compagnie Civillieri Lo Sicco e Scenica Frammenti.