

ARCHIVI TEATRALI IN AZIONE, ARCHIVI TEATRALI NELLO SPAZIO

Rimediazione, agentività algoritmica e re-enactment degli archivi performativi digitali

Anna Maria Monteverdi

ARCHIVIO DIGITALE, REALTÀ VIRTUALE, RE-ENACTMENT

Il contributo indaga le strategie con cui l'archivio performativo digitale, per sopravvivere all'obsolescenza tecnologica e alla natura irripetibile dell'evento scenico, accetta di essere continuamente riscritto. Muovendo dalla distinzione tra archivio e *repertoire* elaborata da Diana Taylor e dalle sue successive elaborazioni critiche (Schneider, Giannachi, Lepecki), il saggio propone alcuni dispositivi teorici - la "rimediazione" (Bolter e Grusin) e il "re-enactment" (Giannachi), "l'agentività algoritmica" (Dorsen) e la presenza diffusa in ambiente digitale (Causey, Pinotti) - per leggere tre casi di studio italiani recenti. Il primo riguarda l'archivio di Giacomo Verde, ricostruito tramite l'applicazione VR VERDEGIAC. VR creato con il progetto I_PAD (finanziamento Prin/MUR 2023) e allestito per il Museo CAMeC della Spezia attraverso pratiche di re-enactment artistico che ne traducono la logica d'interazione analogica, in un nuovo formato digitale. Il secondo è l'operazione algoritmica *Fortunata* di Matilde De Feo, un alfabeto generativo video-corporeo in cui un sistema di Intelligenza Artificiale produce un archivio transitorio performativo sempre nuovo a partire da un corpo che lo "agisce", lo "traduce", lo attraversa. Il terzo è il progetto di Kamilia Kard per la Fondazione Changes (PNRR) *Scenografe in VR* che ricostruisce ambientandole in una piattaforma di Metaverso (VRChat) le scenografie di alcune designer teatrali italiane, trasformando la piattaforma stessa in un dispositivo di re-enactment condiviso e socialmente e spazialmente distribuito. I tre casi, pur diversissimi per tecnologia e corpus, convergono verso una stessa conclusione: l'archivio performativo non sopravvive grazie alla fedeltà al proprio dispositivo originario, ma grazie alla propria disponibilità e versatilità a essere riattivato, tradotto, rigenerato e ri-immesso nello spazio (fisico e virtuale).

DIGITAL ARCHIVE, VIRTUAL REALITY, RE-ENACTMENT

*This contribution investigates the strategies through which the digital performative archive, in order to survive technological obsolescence and the unrepeatable nature of the live event, accepts being continuously rewritten. Starting from Diana Taylor's distinction between archive and repertoire and its later complications (Schneider, Giannachi, Lepecki), the essay proposes three theoretical devices — remediation (Bolter and Grusin), algorithmic agency (Dorsen) and distributed presence in digital environments (Causey, Pinotti) — to read three recent Italian case studies. The first concerns Giacomo Verde's archive, reconstructed through the VR application VERDEGIAC.VR and through artistic re-enactment practices that translate its interaction logic, not its technical apparatus, into new media. The second is Matilde De Feo's *Fortunata*, a generative video-bodily alphabet in which an artificial intelligence system produces a transient, ever-new archive starting from a body that traverses it. The third is Kamilia Kard's project, which reconstructs the set designs of several Italian women scenographers in VRChat, turning the platform itself into a shared, socially distributed device of re-enactment. Although technologically and methodologically diverse, the three cases converge on a single conclusion: the performative archive survives not through fidelity to its original device, but through its availability to be reactivated, translated, regenerated and put on in the physical and virtual space.*

Anna Maria Monteverdi

Università degli Studi di Milano, Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali
anna.monteverdi@unimi.it

ARCHIVI TEATRALI IN AZIONE, ARCHIVI TEATRALI NELLO SPAZIO

Rimediazione, agentività algoritmica e re-enactment degli archivi performativi digitali

Anna Maria Monteverdi

L'archivio digitale non è mai un deposito neutro ma, nei termini di Jacques Derrida, è un dispositivo che produce ciò che conserva: un “mal d'archivio” che nell'atto stesso della registrazione decide cosa del passato potrà sopravvivere e in quale forma (Derrida 1995). Gli studi performativi hanno da tempo interrogato cosa accade quando questo dispositivo non si limita a conservare un corpo che ha agito, ma diventa il luogo in cui un'azione può essere rifatta. André Lepecki ha proposto di pensare il corpo stesso come archivio: non più un supporto inerte su cui si depositano tracce, ma una superficie attiva, capace di “rimettere in atto” — *will to re-enact*, nei suoi termini — ciò che apparentemente era scomparso insieme all'evento che lo aveva generato (Lepecki 2010). Interrogarsi sulla possibilità di *performare* un archivio significa innanzitutto, rifiutare l'idea che si tratti di una semplice operazione documentaria: ogni gesto di selezione, catalogazione, digitalizzazione è già un atto intenzionale, volontario e addirittura politico, che include ed esclude, che decide forme di sopravvivenza e memoria.

È qui necessario un confronto con la distinzione, oggi classica, tra archivio e *repertoire* proposta da Diana Taylor (2003). Per Taylor il *repertoire* - il sapere trasmesso per via incarnata, di corpo in corpo - è strutturalmente alternativo all'archivio: richiede presenza, non sopravvive al documento, va riattualizzato rispetto all'irripetibilità dell'evento performativo, effimero per natura. Questa posizione radicalizza un'intuizione già presente in Peggy Phelan (1993), per la quale l'ontologia della performance risiede proprio nella sua irriproducibilità: ogni tentativo di documentarla, replicarla o conservarla la trasforma in qualcos'altro, facendola collassare nella logica della rappresentazione. Applicata rigidamente a installazioni interattive smontate o a dispositivi tecnologici obsoleti, questa griglia condurrebbe a questa conclusione: ciò che resta sarebbe soltanto il pallido archivio di un *repertoire* perduto per sempre. È contro questa riflessione che si muove Rebecca Schneider (2011), per la quale non è il documento ciò che resta della performance, ma la performance stessa, nella sua capacità di essere riattivata da altri corpi, in altri tempi, con altri mezzi. Gabriella Giannachi (2016) offre uno strumento concettuale che permette di superare l'alternativa rigida tra archivio e *repertoire*, leggendo l'archivio stesso come pratica: la conoscenza può essere trasmessa e preservata attraverso l'azione stessa, e archivio e *repertoire* diventano i due poli di un'unica operazione di trasmissione.

A questa domanda sulla natura di ciò che persiste si affianca quella sulla rimediazione, ovvero su cosa accade quando un'opera viene ricostruita in un medium diverso da quello originario – quando, per esempio, un'installazione concepita per sensori al mercurio viene rifatta per un visore di Realtà Virtuale. Jay David Bolter e Richard Grusin (1999) hanno definito “rimediazione” il passaggio di un'opera da un medium a un altro, mostrando come ogni nuovo medium non sostituisca semplicemente quello precedente ma lo assorba e lo riconfiguri, traducendone le logiche rappresentative piuttosto che limitandosi a sostituirne il supporto. Il processo procede lungo due tendenze intrecciate: l'*immediacy*, che mira a far scomparire il medium producendo l'illusione di un accesso diretto, e l'*hypermediacy*, che esibisce invece la propria natura mediale, moltiplicando finestre, strati, rimandi (Monteverdi 2011; Gemini 2022). Ciò che viene rimediato, nei casi qui considerati, non è mai l'apparato tecnico ma la logica d'interazione che quell'apparato rendeva possibile: la rimediazione “funziona” proprio quando non insegue l'illusione di una fedeltà ricostruttiva, ma dichiara, attraverso lo stesso scarto tecnologico che la rende necessaria, che ogni riattivazione è già di per sé un atto interpretativo, non un restauro.

Quando è un sistema algoritmico, e non più soltanto un curatore, a intervenire nella selezione e ricombinazione dei materiali d'archivio, la domanda si complica ulteriormente. Annie Dorsen (2012), riflettendo sul teatro algoritmico, propone una definizione radicale: i

processi computazionali costituiscono il nucleo stesso della drammaturgia, non un suo supporto; il regista non scrive più contenuti ma governa variabili, configurandosi come “curatore di probabilità”. Ne deriva una distanza strutturale tra intenzione e risultato che mette in crisi il controllo autoriale, una distanza che, per Dorsen, diventa risorsa estetica piuttosto che limite. Trasposta sull'archivio, questa asimmetria significa che l'algoritmo non “interpreta” i materiali nel senso umanistico del termine, ma ne produce configurazioni nuove attraverso un calcolo di probabilità che resta, almeno in parte, opaco anche a chi lo ha istruito perché gli algoritmi sono chiusi, inaccessibili, attraversati da *bias* computazionali che restano invisibili a chi li usa.

A questa logica si lega il concetto di *data dramatization* elaborato da Liam Young (2022) per indicare un passaggio fondamentale dalla rappresentazione del puro dato informatico alla sua messa in scena. In questa prospettiva i dati non sono più considerati elementi neutrali, ma materiali dotati di una propria dimensione narrativa, politica ed emotiva; possono diventare materia drammaturgica, qualcosa che può essere percepito, attraversato e interpretato: la *data dramatization* non consiste soltanto nel visualizzare informazioni, bensì nel renderle esperienza sensibile per il pubblico, trasformandole in una forma di *embodied storytelling*. Non è strano che a formulare questa nozione sia un architetto e *critical designer*: il lavoro di Young si colloca all'incrocio tra architettura, cinema e riflessione filosofica e indaga il modo in cui le tecnologie ridefiniscono l'esperienza dello spazio e della realtà. Young sostiene che viviamo in una “machine city” dove i dati sono l'unica lingua parlata dalle infrastrutture e la *dramatization* serve a umanizzare l'astrazione algoritmica, rendendo visibili le strutture algoritmiche invisibili (come i sensori LiDAR o i sistemi di rilevamento urbano). Nel contesto performativo questo si traduce in sistemi in cui input biometrici, movimenti corporei o processi generativi producono immagini e trasformazioni in tempo reale. Ne emerge una relazione dinamica tra corpo, ambiente e sistema computazionale, in cui il significato non è dato a priori, ma si costruisce attraverso l'interazione tra questi elementi. In progetti come *Planet City* (2020), un film d'animazione immersivo visto come uno sguardo su un futuro urbano alternativo, Young sposta la pratica progettuale dalla progettazione architettonica a quella della narrazione immersiva, trattando la costruzione di mondi non come illustrazione di un dato ma come vera e propria messa in forma spaziale, un'operazione che, applicata all'archivio performativo, rende esplicito quanto la progettazione di ambienti navigabili sia già, prima ancora che scenografia, un atto propriamente architettonico. Quando un archivio viene descritto come un insieme di “mappe semantiche” si fa riferimento alla condizione che rende possibile la sua drammatizzazione, trasformandolo da oggetto da guardare in ambiente da abitare attraverso il corpo.

Resta da chiarire cosa significhi, in questo “abitare il dato”, la nozione di “presenza”. Matthew Causey (2006), riprendendo la crisi della presenza già teorizzata da Hans-Thies Lehmann (1999) per il teatro postdrammatico, porta la riflessione sul terreno degli ambienti digitali: l'esperienza performativa in rete produce un corpo post-organico, costantemente ridefinito in relazione a un doppio digitale che lo estende e lo disloca insieme. La realtà virtuale non rappresenta dunque una rottura improvvisa, ma l'esito più radicale di una traiettoria che il teatro aveva già avviato. Questa distribuzione della presenza si inserisce nel più ampio dibattito sull'ontologia del liveness aperto da Philip Auslander (1999), per il quale la liveness non è una condizione ontologica della performance ma una categoria storicamente costruita, definita sempre per differenza rispetto al proprio mediatizzarsi, e ripreso in chiave fenomenologica da Erika Fischer-Lichte (2004), per la quale l'evento performativo si costituisce nel loop di feedback autopoietico tra attori e spettatori, cioè in una compresenza fisica irriducibile a qualsiasi sua registrazione. Tale dibattito può essere precisato ulteriormente attraverso la nozione di “*digital liveness*” elaborata da Laura Gemini (2016; 2022), che lo riprende esplicitamente per problematizzare la tradizionale opposizione tra evento dal vivo e sua mediatizzazione: la *liveness*, per Gemini, non è una qualità intrinseca dell'evento ma un effetto che si costruisce nella relazione tra dispositivo tecnico, pratiche del

pubblico e contesto d'uso, tanto che secondo Gemini si può parlare di "gradienti di liveness" a seconda di come questi tre elementi si combinano.

Resta infine da riconoscere il campo disciplinare proprio di queste operazioni: gli *heritage studies* digitali, nei termini elaborati da Fiona Cameron e Sarah Kenderdine (2007), per i quali il patrimonio digitale non documenta solo un oggetto preesistente ma ne costituisce una forma nuova, dotata di interattività e ricombinabilità che l'oggetto originario non possedeva; si tratta di una teoria che eredita sul piano digitale, la domanda che Tony Bennett (1995) aveva già posto sul piano museale, mostrando come il dispositivo museale non si limiti a esporre un patrimonio preesistente ma costruisca attivamente, attraverso l'ordine stesso dell'esposizione, ciò che il pubblico può vedere oggi. La svolta digitale non introduce dunque, un problema nuovo, ma eredita e intensifica una domanda istituzionale già posta: chi decide l'ordine e la tipologia dei dispositivi attraverso cui il patrimonio si rende visibile?

I tre casi qui discussi mostrano altrettante declinazioni di questa riscrittura dell'archivio. Nel lavoro su Giacomo Verde la riattivazione opera sul fronte della rimediazione interattiva; nel dispositivo *Fortunata* di Matilde De Feo è l'agentività algoritmica a costituire il nucleo dell'operazione; nel progetto di Kamilia Kard è la dimensione spaziale e sociale della presenza distribuita in ambienti virtuali a venire in primo piano.

Il caso Verde: rimediazione e re-enactment

L'archivio di Giacomo Verde è stato ricostruito e reso accessibile nell'ambito del progetto PRIN I_PAD 2023-2025 attraverso un portale digitale e, soprattutto, attraverso un'applicazione di Realtà Virtuale, VERDEGIAC.VR. L'idea originaria prevedeva un'interfaccia concepita come città virtuale, modellata su una mappa semantica generata dai tag dell'archivio: un'impostazione che puntava dichiaratamente sull'hypermediacy. Dopo una fase di test, però, è emerso che ricostruire le installazioni risultava esperienzialmente molto più efficace della semplice riproduzione dei video d'archivio in un ambiente virtuale: le installazioni interattive di Verde, affidate al solo documento, perdevano ciò che le costituiva come opere, cioè l'interazione stessa. È il punto esatto in cui il *repertoire* non può essere semplicemente archiviato come documento, ma deve essere rigenerato come azione. Le opere selezionate per la ricostruzione - tra cui l'installazione performativa *Interno Neve*, dove i fiocchi di neve proiettati su schermi di tulle e attivati da sensori diventano oggetti sospesi attivabili con hand-tracking diretto, e *Bit*, il piccolo teatro digitale in cui un pupazzo (personaggio virtuale) animato da un virtual glove, viene oggi guidato dall'utente attraverso gesti delle mani - mostrano modalità diverse di questa rigenerazione, tutte orientate non a restituire l'apparato tecnico originario ma la logica d'interazione che quell'apparato rendeva possibile. Anche sul piano metodologico la *remediation* qui in gioco si radica in una tradizione di studi che ha già attraversato il rapporto fra teatro tecnologico e teorie, da Manovich, Bolter e Grusin, ai due volumi dedicati a Verde (Monteverdi, D'Amico, Sansone 2022; Monteverdi 2023).

Considerato il rischio dell'oblio dovuto all'eccesso di documenti audiovisivi in formati obsoleti e di siti di web art scomparsi, è di gran lunga più interessante immaginare i nuovi formati in cui l'Archivio può tornare a nuova vita tramite una riproposta delle opere come *re-enactment*, piuttosto che un faticoso restauro del dispositivo fisico. Come ricorda Eugenio Viola (2015), il *re-enactment* "mira a creare un cortocircuito corporeo tra evento passato e presente", a sua volta passibile di potenziali infinite ricostruzioni che dichiarano il debito al modello di partenza, e ne accetta la sfida della sua attualizzazione risemantizzata nel presente. Gabriella Giannachi (2021) aggiunge che il *re-enactment* "è una pratica fondamentale per l'attivazione degli archivi", perché permette di iscrivere la nostra presenza nell'archivio e di conservare opere digitali altrimenti perdute: alcuni musei, come la Tate di Londra, parlano non più di *re-enactment* ma di "attivazione" in un contesto espositivo.

Esempi concreti confermano questa logica per l'archivio di Verde. Clemente Pestelli (aka Guido Segni), come omaggio all'artista subito dopo la sua scomparsa nel 2020, è intervenuto sull'installazione di *Verde Inconsapevole macchina poetica* (2003) creando un'opera di Net Art in cui un algoritmo di sorveglianza collocato sul suo pc descrive quotidianamente ciò che

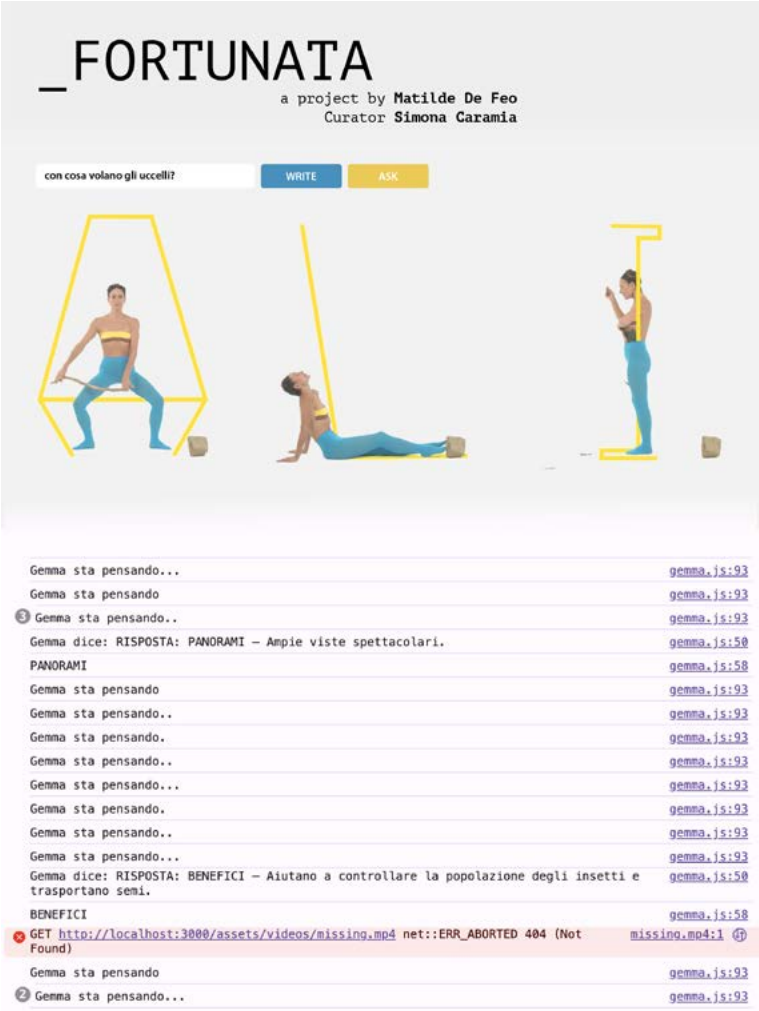
"spia" tra le immagini dell'autore. Lorenzo Antei ha riletto nel 2022 il video *Fine fine millennium* (1987) - feroce critica alla rappresentazione televisiva della guerra (Di Brino 2026; Monteverdi 2023) - generando, con immagini da TikTok e algoritmi di intelligenza artificiale, un'opera sulla guerra in Ucraina vista attraverso i social; l'opera è stata esposta al CAMEC della Spezia in occasione della mostra *Giacomo Verde. Liberare Arte da Artisti* (2022, a cura di Anna Maria Monteverdi).

Per la stessa sede è stata inoltre riattivata l'installazione interattiva Reperto Antropologico (1995) non più funzionante, di proprietà del Museo di Gallarate: risalendo al concept originario dell'opera tramite schede tecniche e disegni d'archivio, il dispositivo a cellule fotoelettriche per cancelli automatici usato da Verde è stato sostituito con un sistema Arduino open source, fedele all'estetica povera dell'artista ma costruito con tecnologie di oggi. L'opera che ha la forma di una sedia a rotelle posta su un disco circolare che ruota non appena ci si siede attivando un mini computer collegato al web, è un esempio di *re-enactment* messo in atto per sfuggire alla "trappola" dell'archeologia dei media: la sopravvivenza dell'archivio non passa attraverso il restauro filologico, ma attraverso la reinterpretazione da parte di altri artisti, in altri media, che dichiarano apertamente il proprio debito nei confronti del modello di partenza nello stesso movimento con cui se ne allontanano. Questa logica corrisponde all'impianto teorico di Lepecki (2010), per cui il "will to re-enact" va letto in chiave deleuziana come attualizzazione di tracce virtuali: ogni ripetizione produce differenza ed è essa stessa atto di creazione, non tentativo di colmare un fallimento della memoria culturale. Il passaggio dall'archivio come deposito documentale a ciò che Gabriele Coassin ha definito "archivio empatico" (Monteverdi 2022) coglie bene, sul piano terminologico, la stessa logica di riattivazione qui discussa: non un fondo da consultare, ma una relazione da rimettere in gioco.

1
Frame da VERDEGIAC.VR,
ricostruzione dell'installazione
Interno Neve di Giacomo
Verde in ambiente di realtà
aumentata. Courtesy I_PAD/
ISTI-CNR



2
Configurazione gestuale
generata in tempo reale
durante una sessione
performativa di *Fortunata* di
Matilde De Feo, Accademia di
Belle Arti di Reggio Calabria



Il caso Fortunata: l'archivio come spazio latente

Con l'opera *Fortunata* (2026) della performer e videomaker napoletana Matilde De Feo lo scarto si fa più radicale: non è più un dispositivo a essere rimediato, ma l'archivio stesso a essere convertito in un ecosistema performativo generativo. Si tratta di un'opera di video performance interattiva e intelligenza artificiale che intreccia il paesaggio calabrese (dall'Aspromonte allo Stretto di Messina) con la poesia verbo-visiva e il linguaggio del Large Language Model.

Il progetto prende forma come un alfabeto video-corporeo: un algoritmo genera parole – fino a otto lettere, legate al lessico geografico calabrese – che la performer traduce in configurazioni fisiche, restituite nello spazio come figure temporanee. Nel dataset lessicale su cui il sistema genera le proprie configurazioni compaiono, tra gli altri elementi, i fiori il cui insieme richiama la parola "fortunata" (fico, ortica, rosmarino, timo, narciso, acetosella), a ribadire il legame tra corpo, natura e linguaggio che attraversa l'intera operazione. La ricerca si colloca in una genealogia che attraversa la poesia verbo-visiva italiana, da Giuseppe Chiari a Tomaso Binga e al suo *Alfabeto Officinale*, trasportata qui dentro un ambiente computazionale dove il codice assume la funzione di partitura. Il titolo richiama la dimensione aleatoria di John Cage e dell'I Ching: l'opera si sviluppa attraverso tre fasi progressive che scandiscono, di fatto, il funzionamento stesso dell'archivio come processo e non come deposito - una prima fase di generazione randomica di neologismi, priva ancora di intervento corporeo; una seconda fase di scrittura corporea guidata dal visitatore, in cui la parola generata viene tradotta dalla performer in gesto; e un terzo livello in cui il sistema, interfacciato con un modello linguistico open-weights, dialoga in tempo reale con le sollecitazioni umane, restituendo risposte non verbali ma anch'esse tradotte in linguaggio corporeo.

Fortunata radicalizza in chiave tecnologica la tesi di Lepecki secondo cui il corpo danzante può costituirsi esso stesso come dispositivo d'archivio. Il "will to archive" che per Lepecki è interno al gesto coreografico viene qui distribuito tra tre agenti - codice, performer, spazio - e l'archivio non precede né registra la performance, ma è generato e consumato nello stesso istante performativo: un cortocircuito che complica la distinzione di Taylor tra archivio e

repertoire, perché qui è l'archivio a essere transitorio e generativo, mentre il repertorio corporeo discende da una struttura computazionale stabile. La nozione di agentività algoritmica di Dorsen fornisce lo strumento più preciso per leggere questa architettura: l'intelligenza artificiale smette di essere strumento per effetti visivi e assume il ruolo di interprete-performer. Questo scarto tra archivio-deposito e archivio-pratica teatrale qui e ora si spinge oltre i termini fin qui utilizzati: non si tratta soltanto di rigenerare un *repertoire* perduto, come nel caso Verde, ma di produrre quella che De Feo definisce esplicitamente una "memoria sintetica" (Caramia, De Feo 2026); il sistema, attraverso la liveness algoritmica, "allucina" un passato coerente con l'estetica dell'artista: non un archivio di immagini preesistenti da recuperare, ma una memoria generata *ex novo* e *ad hoc* a ogni sessione, statisticamente plausibile e mai identica a se stessa. L'opera non si compie finché non c'è un corpo che interagisce con l'algoritmo: una relazione reciproca e co-costitutiva che radicalizza il corpo post-organico di Causey, e in cui l'opacità stessa del sistema algoritmico diventa condizione produttiva, non limite da colmare.

Rispetto al caso Verde, dove la rimediazione traduceva una logica d'interazione storicamente data in un nuovo dispositivo, *Fortunata* sposta dunque il baricentro dell'operazione dalla traduzione alla generazione: non si rimedia più un archivio esistente, lo si rende generativo di se stesso, in una forma di autorialità posthuman come la stessa De Feo la definisce. Questa distribuzione dell'autorialità tra codice e corpo trova un termine utile nella nozione di "mediaturgia", con cui si è provato a definire ciò che accade nell'incontro fra intelligenza artificiale e realtà estesa, quando il sistema algoritmico smette di essere strumento accessorio per diventare co-autore del processo drammaturgico (Monteverdi 2024; 2026).

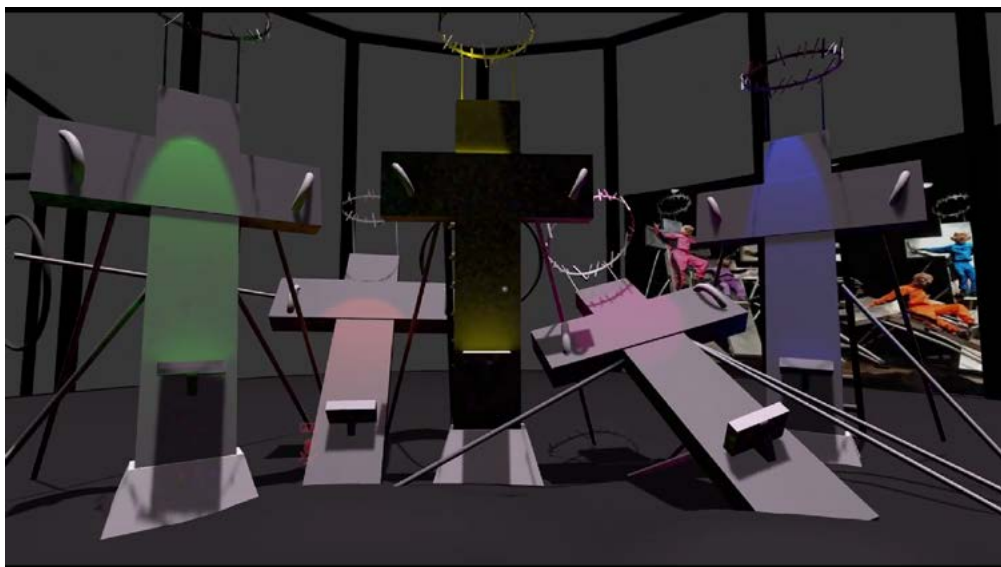
Il caso Kard: la piattaforma come dispositivo di re-enactment condiviso

L'artista italo-ungherese Kamilia Kard, docente in Accademia di Belle Arti a Brera, è tra le figure più note della media e net art internazionale: la sua ricerca riflette sulle differenti manifestazioni dell'identità online, dalla cultura del selfie alla scansione dei corpi, dai video ASMR ai filtri facciali, dalla realtà aumentata al gaming. È in questo orizzonte che si colloca il progetto qui discusso, dedicato alle scenografe italiane raccolte nel volume *Scenografe* (Monteverdi 2023bis), da cui Kard ha selezionato alcune artiste - tra cui Margherita Palli e Daniela Dal Cin- per ricostruirne tridimensionalmente le scenografie più rappresentative all'interno di VRChat, piattaforma di realtà virtuale sociale.

La scelta del medium non è indifferente: VRChat non è un contenitore neutro, ma un ambiente culturale preesistente, con comunità e pratiche sociali consolidate - eventi, incontri, performance live tra utenti - che precedono e orientano qualunque contenuto vi venga ospitato. Collocare l'archivio della scenografia italiana dentro questo ecosistema significa dunque, non limitarsi a esporlo in un nuovo medium, ma immergerlo in un circuito di socialità già esistente, con pubblici che non sono necessariamente quelli abituali della storiografia teatrale. A differenza di un ambiente VR a fruizione individuale come VERDEGIAC.VR o Fortunata, qui la presenza non si distribuisce soltanto tra corpo fisico e avatar, ma si moltiplica nella copresenza di altri utenti - riportando in gioco, in chiave digitale, la distinzione di Taylor tra archivio e *repertoire*: la trasmissione di corpo in corpo si dà ancora, ma tra avatar, in uno spazio che è insieme archivio e repertoire condiviso. Se per Lepecki il "will to re-enact" apparteneva al singolo danzatore che sceglieva di riattivare un'opera storica, in questo caso la volontà individuale viene sostituita da una disponibilità strutturale: non è più necessario che un corpo specifico voglia far rivivere l'archivio, perché è la piattaforma stessa - attraverso la propria architettura multiutente - a tenerlo permanentemente attivo e accessibile a chiunque vi entri.

E' possibile, inoltre, visualizzare gli ambienti VR di *Scenografe* anche su altre piattaforme (via desktop o sul canale Youtube).

Questa dinamica trova una cornice precisa nella nozione di *an-icon* elaborata da Andrea Pinotti nell'ambito del progetto ERC da lui coordinato: immagini che negano paradossalmente il proprio statuto di immagini per presentarsi come la realtà stessa che rappresentano (Pinotti 2021). Pinotti individua tre caratteristiche di queste immagini-non immagini: l'*immersività*,



3-4-5
Ricostruzioni tridimensionali di una scenografia in ambiente VRChat, progetto di Kamilia Kard/Anna Monteverdi per Fondazione Changes/PNRR

che avvolge l'utente a 360 gradi; la *presenza*, per cui l'immagine non rimane più confinata entro i propri limiti, ma si espande nello spazio circostante fino a includere l'utente al proprio interno; l'*immediatezza*, ossia l'invisibilità del *medium* tecnico. Pinotti indica esplicitamente gli ambienti del metaverso come caso esemplare di questa negazione della natura iconica a favore di una pretesa di realtà diretta - un'osservazione che permette di precisare in che senso la scenografia ricostruita in VRChat ecceda la cornice museale che l'ha generata.

La traduzione tridimensionale delle scenografie si accompagna a un'esplicita amplificazione ludica del materiale storiografico: è possibile scomporne le parti, attraversarle con il proprio avatar, attivare aree sensibili che rispondono con suoni, luci, fotografie d'archivio. Il gioco non è qui un accessorio sovrapposto al contenuto, ma la modalità attraverso cui l'utente ripete, in forma libera e non coreografata, un gesto di relazione fisica con lo spazio scenico altrimenti affidato alla sola fotografia bidimensionale del volume a stampa. A questo impianto spaziale e ludico si affianca un secondo strato, più direttamente documentale – interviste alle autrici, realizzate appositamente per il progetto, e altri materiali d'archivio – collocato nello stesso spazio navigabile delle ricostruzioni tridimensionali, anziché in un archivio separato consultabile altrove: la convivenza di archivio e repertoire trova qui una piena verifica spaziale, in cui documentazione e ricostruzione esperienziale coesistono nello stesso ambiente. La nozione di "(A)live Archives" con cui la Giannachi (2016) chiude la sua riflessione riguarda archivi che non si limitano a conservare tracce ma vivono attraverso topografie corporee *networked* e *posthuman*, la cui agency collettiva genera continuamente nuove configurazioni di presenza, esattamente ciò che accade quando più avatar coabitano lo stesso ambiente scenografico ricostruito. Va infine considerata la persistenza extra-istituzionale del dispositivo: a differenza delle stazioni VR allestite per occasioni specifiche, un ambiente VRChat resta accessibile in qualunque momento, indipendentemente da un apparato curatoriale che lo attivi - una condizione che radicalizza l'idea di un archivio come scrittura costantemente disponibile alla riattivazione.

I tre casi qui discussi, pur muovendo da corpus e tecnologie molto diverse — un archivio personale tradotto in dispositivo interattivo, un dataset gestuale reso generativo, un corpus storiografico distribuito su una piattaforma social in VR — convergono verso una stessa conclusione teorica: l'archivio performativo non sopravvive grazie alla fedeltà al proprio dispositivo originario, ma grazie alla propria disponibilità a essere riscritto. Anche sul piano della presenza, del resto, i tre casi mostrano tre diversi gradienti di liveness (Gemini 2016): nel caso di Verde essa si concentra nell'interazione manuale del singolo visitatore con un dispositivo storico riattivato; in *Fortunata* si sposta sulla relazione in tempo reale tra corpo performante e sistema algoritmico, per cui l'opera esiste soltanto nell'istante dell'interazione; nel caso Kard, infine, si costruisce socialmente, nella copresenza di più utenti in un ambiente multiutente persistente. Rimediazione, agentività algoritmica e presenza distribuita non sono tre strategie alternative, ma tre gradi di uno stesso processo attraverso cui il patrimonio delle arti performative, per non scomparire nell'obsolescenza dei propri supporti, accetta di essere continuamente riscritto, ri-negoziato, rimesso in scena.

Riferimenti

- AUSLANDER, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London: Routledge, 1999.
- BENNETT, Tony. *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge, 1995.
- BOLTER, Jay David, and Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- CAMERON, Fiona, and Sarah KENDERDINE, eds. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CARAMIA, Simona, DE FEO Matilde. *Fortunata*. Mantova: Il Rio, 2026.

- CAUSEY, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge, 2006.
- DERRIDA, Jacques. *Mal d'archivio. Una impressione freudiana*. Napoli: Filema, 1995.
- DORSEN, Annie. "On Algorithmic Theatre." *Theater* 42 (2), 2012: 5–17.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2004.
- GEMINI, Laura. "Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo." *Sociologia della Comunicazione* 51 (1), 2016: 43–63.
- GEMINI, Laura, Stefano BRILLI, and Francesca GIULIANI. "Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediated theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic." *Poetics*, 97, 2022.
- GEMINI Laura, BRILLI Stefano. *Gradienti di liveness*. Milano, FrancoAngeli, 2023.
- GIANNACHI, Gabriella. *Archive Everything: Mapping the Everyday*. Cambridge, MA: MIT Press, 2016.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatisches Theater*. Frankfurt am Main: Verlag der Autoren, 1999.
- LEPECKI, André. "The Body as Archive: Will to Re-Enact and the Afterlives of Dances." *Dance Research Journal* 42 (2), 2010: 28–48.
- MONTEVERDI, Anna. *Leggere uno spettacolo multimediale*. Roma: Dino Audino, 2020.
- MONTEVERDI, Anna; D'AMICO Dalila; SANSONE Vincenzo. *Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video (1992-1986)*. Milano: Milano University Press, 2021.
- MONTEVERDI, Anna. "Condividere il sapere creativo di Giacomo Verde. Dall'archivio documentale all'archivio empatico. Anna Maria Monteverdi intervista Gabriele Coassin" *Connessioni Remote* (4), 2022.
- MONTEVERDI, Anna. *Giacomo Verde installazioni, tv interattive, net art, tecnoteatro (1992-2002)*. Milano: Milano University Press, 2023.
- MONTEVERDI Anna. *Scenografe*. Roma: Dino Audino, 2023.
- MONTEVERDI, Anna. "L'archivio videoteatrale di Giacomo Verde". *Biblioteca Teatrale*. 142. Numero speciale su Archivi e memoria teatrale. Nuove prospettive per la fruizione della pratica teatrale, 2024.
- PHELAN, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. London: Routledge, 1993.
- PINOTTI, Andrea. *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*. Torino: Einaudi, 2021.
- SCHNEIDER, Rebecca. *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. London: Routledge, 2011.
- TAYLOR, Diana. *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham, NC: Duke University Press, 2003.
- VIOLA, Eugenio. "Performance." In *Enciclopedia Italiana*, IX Appendice. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani, 2015. <http://www.treccani.it/enciclopedia/performance>
- YOUNG, Liam. "Liam Young, Speculative Architect and Director." Intervista di Emily Safian-Demers. *VML Insight*, 22 giugno 2022. <https://www.vml.com/insight/liam-young-speculative-architect-and-director>