

Teatro e multimedia

Antonio Pizzo

antonio.pizzo@unito.it

La diffusione di Internet e la trasformazione dei PC in dispositivi multimediali, ha conciso, nella metà degli anni Novanta, con l'integrazione tra lo spettacolo teatrale e i nuovi strumenti della tecnologia digitale. Restano però ancora da definire i modi in cui l'avanzamento tecnologico diventa sia evoluzione del linguaggio, sia un'ulteriore modalità di rappresentazione del mondo contemporaneo. Per adesso sono ancora carenti gli strumenti metodologici, e risultano troppo frammentati i casi connessi per tracciare una compiuta analisi storica.

Il Novecento ci ha abituato a poetiche, stili, discipline artistiche, che hanno fatto della contaminazione il proprio statuto estetico, e di conseguenza la critica ha spesso dovuto utilizzare categorie analitiche e metodologiche mutate da differenti ambiti o settori. Il crollo delle grandi narrazioni, che secondo Lyotard individuava la cultura contemporanea, ha trasformato il sapere in un'abilità interdisciplinare¹. Quest'ultima è spesso caratteristica negli studi teatrologici. È dunque ancor più necessario delimitare i confini del nostro discorso cercando di resistere ai potenziali pericoli d'indeterminatezza.

Come comunicheremo con il frigorifero dal nostro ufficio e gli diremo di ordinare al supermercato ciò che manca; come la lavatrice selezionerà da sola il programma più appropriato a seconda degli indumenti; come il nostro WC invierà le analisi delle nostre urine al medico; come comunicheremo con gli altri grazie alle nuove tecnologie: nulla di ciò individua il centro del nostro specifico interesse.

Le forme di collaborazione tra multimedialità e teatro si collocano all'incrocio di due strade differenti. Da un lato possono sviluppare le possibilità dello spettacolo a costituirsi come evento di massa secondo il percorso già iniziato dal teatro in televisione: le informazioni avranno modo di essere divulgate a un pubblico vasto e indistinto. Dall'altro lato, alcuni esperimenti cercano di assimilare la qualità di evento di selezione, individuando un gruppo di spettatori limitato e costruendo la propria attività performativa in diretta relazione con essi. L'alternarsi di queste scelte definisce un'area in cui si muovono molti dei casi più recenti. Il primo caso corre il rischio di tradursi in qualcosa di radicalmente diverso: l'opera teatrale, trasferita in altro contesto, vede inevitabilmente modificato il proprio linguaggio. Quando, ad esempio, osserviamo le produzioni RAI delle commedie di Eduardo De Filippo, sappiamo di trovarci di fronte a un rifacimento per il nuovo mezzo e, sostanzialmente, a una nuova edizione dell'opera. Per quanto il potere illusorio della scatola televisiva ci possa indurre a non mettere a fuoco l'operazione di traduzione in corso, è lo stesso Eduardo a testimoniare come tale operazione sia avvenuta, e in forma cosciente². Eduardo aveva addirittura sviluppato una sorta di teoria del video teatro secondo quello che definiva "lo spettatore col binocolo"³.

Ma tutto ciò appartiene all'ambito della traduzione e trasposizione (anche multimediale ovviamente); riguarda le possibilità di documentazione, riproduzione, commercializzazione di un evento che è già accaduto, e soprattutto non va oltre i problemi già posti negli anni Ottanta⁴.

Se al nostro orizzonte poniamo l'esigenza di sondare le possibilità estetiche di un teatro che s'integri con i linguaggi multimediali, è necessario condurre l'oggetto del nostro studio nell'ambito dell'evento e non della sua riproduzione. Mediante metodologie tipiche delle discipline dello spettacolo potremo ricondurre i diversi esperimenti nell'ambito del teatro.

In quanto tali eventi nascono dalla contaminazione tra attività teatrale e nuova tecnologia digitale, dovremo, innanzitutto, considerare i modi in cui quest'ultima si articola e si manifesta.

I caratteri del multimediale

L'influenza che le tecnologie digitali hanno esercitato sulla cultura contemporanea, è stata spesso riassunta nell'ammiccante definizione di "rivoluzione digitale"⁵. All'interno dell'acceso dibattito sulla questione, sono apparse posizioni che esulano dallo specifico tecnologico, e discutono radicalmente le implicazioni culturali e filosofiche di questi cambiamenti. Scienziati informatici, ingegneri, architetti, ma anche filosofi e artisti, tentano di proporre analisi e ipotesi storiografiche circa il fenomeno.

Sarà vero che l'introduzione del pixel⁶ rivoluziona la nostra cultura, tanto quanto fece l'invenzione del carattere mobile della stampa nell'Europa del Quattrocento? È solo una delle possibili considerazioni circa l'impatto di questa tecnologia sul modo in cui noi comunichiamo, viviamo, cresciamo⁷.

Gran parte di queste ipotesi proviene da scienziati interni o vicini al Medialab di Boston. Già nelle opinioni che il suo fondatore, Nicholas Negroponte, esprimeva nel 1995, esistono i termini per una discussione teorica sulle modalità in cui la cosiddetta "rivoluzione digitale" interviene nella cultura contemporanea⁸. Nel saggio, *Essere digitali*, l'autore ipotizza che un elemento determinante in questo senso sia lo spostamento della nostra attenzione dalla materia (cioè gli atomi) ai *bit*. La società della post-informazione (come lui la definisce) alza sempre di più il livello di scambio di *bit*, dati digitali (le sequenze di 1 e 0 – il codice binario). L'insieme dei *bit* può rappresentare una molteplicità di informazioni a seconda di come li si interpreta.

Nel 1995 Negroponte sosteneva che nel mondo digitale il medium non era più il messaggio ma solo una delle possibili realizzazioni. Un messaggio può avere differenti rappresentazioni automaticamente ottenibili dalla manipolazione degli stessi dati. Nel futuro il *broadcaster* ci invierà sequenze di *bit* che potranno essere adattati dal ricevente, a suo piacimento⁹.

Questa malleabilità, questa trasformabilità, introduce il discorso sulla fluidità dell'informazione digitale: la multimedialità è definita non soltanto dalla compresenza di più media contemporaneamente, ma anche dall'immediata navigabilità da uno all'altro. È opportuno quindi riconoscere in questa fluidità il principale frutto della "rivoluzione digitale" e, di conseguenza, adoperare il termine di multimediale digitale (*digital multimedia*) al posto di quello più generico di multimedia. Naturalmente questa fluidità dei *bit* deve essere descritta in termini appropriati in modo da individuarne le caratteristiche peculiari. In un saggio dedicato alla narrativa ipertestuale, Janet Murray ha efficacemente esposto i termini di *Immersione*, *Interattività* (*agency*) e *Trasformazione* come vere e proprie categorie di una nuova

estetica del digitale¹⁰. Nelle opinioni dell'autrice, quindi, il *digital multimedia* esiste come un ambiente di elevata fascinazione, nel quale lo spettatore (*user*) si muove con un massimo grado di libertà, costruendo autonomamente i propri percorsi di senso e di narrazione; ogni sua scelta diventa azione e causa una continua trasformazione. In questa prospettiva l'ambiente digitale assume i tratti di un immenso caleidoscopio che si modifica costantemente a seconda dei nostri comandi.

Emerge così un'idea di digitale come ambiente dai contorni sfumati, in cui l'indefinitezza dei confini interni ed esterni diviene un elemento caratterizzante e significativo.

In un breve e denso saggio, Pierre Lévy ha individuato nel termine *virtualizzazione* un processo che investe sempre più il nostro mondo e lo ha inserito all'interno di una dinamica del pensiero quale costante nell'evoluzione della società occidentale. L'essere digitale diventa così una delle possibili *virtualizzazioni*, forse la più evidente e violenta, ma comunque organica al progredire umano. Nella prospettiva adottata da Lévy, il virtuale non è sinonimo di astratto o fittizio ma assume i tratti di un differente grado del reale, una nuova identità¹¹. Ecco dunque che il senso di mutabilità e trasformazione acquista ulteriori significati, nel modo stesso in cui noi consideriamo la nostra esperienza reale.

Solo nel reale le cose sono nettamente delimitate. La virtualizzazione, passaggio alla problematica, spostamento dell'essere sull'interrogazione, è necessariamente una rimessa in discussione dell'identità classica, pensata servendosi di definizioni, di determinazioni, di esclusioni, di inclusioni e di terzi esclusi. Per questo la virtualizzazione è sempre eterogenesi, divenire altro, processo di accoglimento dell'alterità. Non bisogna naturalmente confondere l'eterogenesi con il suo contrario e minaccioso, la sua sorella nemica, l'alienazione, che definirei come reificazione, riduzione all'oggetto, al "reale"¹².

Il processo individuato dal filosofo è ulteriormente definito in quanto *problematizzazione*, una modalità del reale che si fonda sulla sua continua possibilità di rispondere in modi diversi, in trasformazione caleidoscopica - per usare un termine della Murray - alle esigenze e sollecitazioni dell'assoluto presente.

In sintesi, nelle opinioni di Lévy, il virtuale non è sinonimo di irreale, i processi di *virtualizzazione* non smaterializzano, quanto invece *problematizzano* l'essere reale mediante una continua messa in atto di soluzioni nel presente. Il reale è uguale a se stesso, mentre il virtuale si "attualizza" sempre in modi differenti, è sempre diverso in quanto evento.

Secondo Lévy le varie "invenzioni tecnologiche", sono formalizzazioni innovative di problemi già esistenti e posti nel passato. Non hanno quindi i caratteri della rivoluzione ma dell'evoluzione. La definizione di regole grammaticali per il linguaggio è, ad esempio, un atto *virtualizzante*, di conseguenza la scrittura è *virtualizzazione* della parola. Come si vede il processo non dematerializza, anzi, in questo caso, il suono si fa oggetto nella stampa del segno significante. Osserviamo in proposito quanto l'autore sostiene a proposito dell'ipertesto.

L'ipertesto, l'ipermediale e il multimediale interattivo proseguono quindi un processo secolare di artificializzazione della lettura. Se leggere significa selezionare, schematizzare, costruire una rete di rimandi interni al testo, associare ad altre informazioni, integrare le parole e le immagini alla propria memoria personale in perenne ricostruzione, *allora si può davvero affermare che i dispositivi ipertestuali costituiscono una sorta di oggettivazione, di esteriorizzazione, di virtualizzazione dei processi di lettura*¹³.

Assistiamo a un processo che ha nel multimediale digitale un'espressione macroscopica, ma non apre una frattura con ciò che lo ha preceduto. Anzi partecipa a una più ampia e lenta trasformazione culturale. Già *l'Enciclopedia* di Diderot, ispirata a una laica sistematica del sapere, nel tentativo di fornire un quadro delle conoscenze umane dovette necessariamente abbandonare la concezione unitaria e gerarchica di matrice teologica e medievale¹⁴. All'idealismo tedesco, che riconosceva nell'*Enciclopedia* hegeliana un tentativo all'insegna della filosofia speculativa, circa due secoli dopo fa da contraltare la condizione contemporanea che coincide con le banche di dati. Esse vanno ben oltre la capacità di ciascun utente; piuttosto che proporre un insieme amministrano la dispersione del sapere ed esprimono in pieno la natura per l'umanità postmoderna¹⁵. In questo caso l'uso della tecnologia digitale segue una direzione preesistente. Nell'esperienza delle generazioni che ci hanno preceduto, l'utilizzo degli strumenti di orientamento tipici di una enciclopedia (i dizionari, i lemmari, gli apparati, i glossari, gli atlanti, le tabelle, i sommari e i rimandi alla fine delle voci) già frammentavano il discorso e sollecitavano una lettura di tipo ipertestuale¹⁶.

A partire da queste considerazioni, il filosofo francese costruisce una linea, diremo, riformista, sul digitale. Dando seguito alle ipotesi circa il villaggio globale e la società della comunicazione totale, l'autore esibisce una possibile affinità con l'antirazionalismo di James Hillman, il filosofo e psicanalista junghiano che, in contrasto con la concezione neuro-fisiologica o storico sociale della mente, ha individuato nel mito e nell'archetipo i fondamenti di ciò che ha definito "anima del mondo", nel tentativo di affrancare il concetto di anima dal soggettivismo (l'idea del *mio*) e scioglierlo nel mare più ampio (e indistinto) del sentire collettivo¹⁷. Se però in Hillman ciò s'inserisce fondamentalmente nella ricerca di un nuovo modello di psiche, in Lévy l'orizzonte diventa più pragmatico e rivela un ottimismo scientifico verso la sociologia. Del resto il filosofo francese ha dedicato molta attenzione all'elaborazione dell'idea di intelligenza collettiva che, seppur non connessa esclusivamente alle società di massa, si rivela in forme macroscopiche proprio in essa¹⁸. Ma ciò non assume necessariamente i toni di irregimentazione e spersonalizzazione che Fritz Lang espone nel suo *Metropolis* del 1926, dove gli individui sono trasformati in una sorta di formiche operaie.

La prima differenza, dalla quale derivano tutte le altre, è che l'intelligenza collettiva pensa in noi, mentre la formica è una parte semiopaca, quasi non olografica, un ingranaggio privo di coscienza del formicaio intelligente. Noi godiamo singolarmente dell'intelligenza collettiva, la quale aumenta e modifica la nostra stessa intelligenza. Ciascuno di noi, a suo modo, contiene e riflette parzialmente l'intelligenza del gruppo. La formica, invece, ha solo una debolissima percezione o visione dell'intelligenza collettiva dalla

quale non riceve alcun incremento mentale. Obbediente beneficiaria, essa vi prende parte solo ciecamente¹⁹.

Secondo Lévy quindi “il progresso umano verso la costituzione di nuove forme d'intelligenza collettiva si oppone radicalmente al polo del formicaio”²⁰; l'essere umano non è vittima del progresso ma artefice, ne compone la parte spirituale e si sostanzia nell'agire progettuale. Non siamo di fronte ad una legge della storia quanto ad un progetto che può essere incrementato o gettato nell'oblio. L'essere digitale, che per Negroponte era un dato di fatto in quanto implicito nel divenire della storia, qui diventa una scelta in quanto esplicito nel divenire del pensiero. In una zona liminare tra storia del pensiero e scienze sociali, i nuovi media digitali, l'invenzione del cyberspazio, la realtà virtuale, intervengono sui processi che regolano la creazione di forme nuove e più evolute di intelligenza collettiva. Fino a definire ciò che, a prima vista, appare come un ossimoro: “il collettivo intelligente”. Il passaggio da intelligenza collettiva a una sua trasformazione “virtuosa” di collettivo intelligente può essere discorso complesso che esula dagli scopi di questo studio, ma è per noi rilevante nel momento in cui ne è condizione necessaria lo spostamento dal divenire storico (l'intelligenza collettiva come evoluzione dell'umanità) all'assoluto presente (il collettivo intelligente come evento qui ed ora)²¹. I fenomeni di *virtualizzazione* appaiono così indissolubilmente collegati alla nozione di evento, atto.

[...]il reale *assomiglia* al possibile mentre l'attuale *risponde* al virtuale. Il virtuale, dall'essenza problematica, è una sorta di situazione soggettiva, di configurazione dinamica di tendenze, forze, finalità e limitazioni che si risolvono in un'attualizzazione. L'attualizzazione è un *evento*, nel senso forte del termine. Si compie un atto che non era predefinito in alcun luogo e che a sua volta modifica la configurazione dinamica nella quale assume significato. L'articolazione dell'attuale e del virtuale anima la dialettica stessa dell'evento, del processo, dell'*essere come creazione*²².

Qualunque sia quindi la linea di lettura circa le caratteristiche del multimediale digitale, in chiave più pragmatica e rivoluzionaria o filosofica e riformista, le definizioni inducono il discorso verso l'accadere, e di conseguenza, allo spettacolo teatrale.

Dunque il digitale è una delle possibilità del virtuale, e a quest'ultimo, secondo le linee tracciate da Lévy, è possibile far afferire lo spettacolo sulla scena considerato quale attualizzazione di un problema drammaturgico. L'opera pensata dall'autore o dal regista si attualizza, secondo una dinamica di soluzioni, in uno spettacolo; questo, a sua volta, non è fissato e può modificare di contro quella “configurazione dinamica” che lo ha definito: lo spettacolo esiste e si trasforma di sera in sera.

La metafora teatrale

Resta certo da definire in quali forme tutto ciò si articola nella pratica teatrale; come sono utilizzate le tecnologie del multimediale digitale e quale sia il loro contributo linguistico di quest'ultimo: soprattutto se esiste una prospettiva estetica che tale contaminazione schiude.

Abbiamo visto che l'affinità sembra emergere, già sul piano teorico, per quanto riguarda la natura di evento. Il computer gestisce procedure, processi e pertanto, ogni volta che lo avviamo assistiamo a un evento (audio-video-cinetico) che sta avvenendo qui ed ora (la decodifica delle informazioni). All'interno di questo evento, noi siamo attori e interagiamo con gli oggetti sullo schermo (le icone, i menù a discesa, i tasti di comando) o anche con altri esseri umani se siamo connessi in rete. In questa interazione dobbiamo imprescindibilmente accettare una serie di convenzioni (limitazioni) per rendere efficace la nostra partecipazione: eliminare un documento dal nostro *desktop* vorrà dire compiere una azione coerente all'interno del codice di comportamento che abbiamo negoziato con la macchina, cioè *clickare* con il mouse e trascinare l'icona nel cestino. Non è solo un meccanismo del "questo per quello" per cui se schiacciamo l'interruttore, si accende la lampadina. È un contesto in cui tali rapporti di causa ed effetto si moltiplicano e definiscono un ambiente di regole coerenti, tali da consentire ampi margini per la nostra libertà di intuizione. Ma soprattutto è un ambiente al quale possiamo partecipare solo attraverso una negoziazione di norme e funzioni cosicché instauriamo un patto comunicativo, un livello a metà strada tra noi e la macchina. In altre parole definiamo un palcoscenico su cui agire²³. I processi che il computer mette in atto sono influenzati dal grado e dalla coerenza della nostra attività. Nel confronto con il computer, le sue funzioni, i suoi comportamenti, possono dimostrare un grado di complessità che va oltre il nesso diretto di causa-effetto e definire una vera e propria capacità di azione.

Di simili questioni si occupano gli studi di *interface design*, vale a dire la progettazione dell'interazione tra l'uomo e il computer non limitata al *graphic design* ma interessata ai noti teorici della comunicazione. Sorprendentemente, anche nell'analisi delle posizioni più recenti in questo campo, non è difficile imbattersi in argomentazioni che sembrano riferirsi ai modi propri dell'evento teatrale. Brenda Laurel ha intitolato, fin dal 1993, *Computer as theatre* un suo noto lavoro dove ipotizza che i rapporti instaurati dalla rappresentazione teatrale, tra scena e pubblico, possano essere utili per analizzare il rapporto tra noi e ciò che avviene sullo schermo del computer.

L'obiettivo centrale di questo libro è di suggerire le maniere per cui possiamo adoperare la nozione di teatro, non semplicemente come una metafora ma come un modo di concettualizzare la stessa interazione uomo-computer²⁴.

Il discorso della Laurel è ampio e certamente orientato verso le scienze della comunicazione. Al di là dei risultati a volte discontinui, resta importante lo sforzo, non isolato, di sottrarre lo studio e la ricerca alle discipline preesistenti e fino ad allora entrate pesantemente in gioco: da un lato l'ingegneria elettronica e l'informatica, dall'altro la psicologia e la semiotica.

L'intento, quindi, è di definire una metodologia di analisi, un *background* culturale specifico, partendo dall'ibridazione con l'ambito che, nell'ottica della scrittrice, appare clamorosamente nuovo nel dibattito.

Questa confusione circa la natura dell'attività uomo-computer può essere diminuita pensandola nei termini di teatro, dove la speciale relazione tra rappresentazione e realtà è già ampiamente stabilita, non solo in termini

teorici ma anche nel modo in cui la gente progetta e sperimenta i lavori teatrali²⁵.

Circa la legittimità dell'approccio "artistico", piuttosto che "scientifico", alla progettazione multimediale, è la stessa autrice a chiarire che abbandonare gli stretti confini della logica produttiva e funzionalistica dell'ingegneria può schiudere una nuova via per applicativi più efficienti e innovativi sul piano del linguaggio²⁶.

[...] abbiamo al minimo due ragioni per considerare il teatro come un punto di partenza fecondo per pensare e progettare le esperienze uomo-computer. Primo, c'è una significativa sovrapposizione negli obiettivi fondamentali dei due domini – cioè a dire che entrambi rappresentano azioni con agenti multipli. Secondo, il teatro suggerisce le basi per un modello di attività uomo-computer che appare familiare, comprensibile ed evocativo²⁷.

La rappresentazione digitale

Teatro, cinema e video, costruiscono i propri significati mediante la rappresentazione di azioni (dicono, si esprimono, agendo). Uno spettacolo teatrale, un film, un programma televisivo, dicono il proprio testo con le azioni, ne costruiscono la semiosi: pongono allo stesso momento il livello locutorio e illocutorio²⁸. Il multimediale digitale opera nello stesso senso: rappresenta con azioni. Ma quale rapporto instaura con l'oggetto della rappresentazione?

Il processo di produzione dell'audiovisivo (selezione, decontestualizzazione e ricontestualizzazione) induce una tale trasformazione degli elementi della realtà profilmica (il referente), che la rappresentazione prende forma a partire dalla nuova rete di relazioni e rapporti (interna al linguaggio audiovisivo), al punto da alienarli rispetto alla loro collocazione originale (mondo reale). È possibile affermare che il referente della rappresentazione audiovisiva cessi di essere la sostanza filmata, per coincidere invece con la nuova realtà creata dalla messa in scena²⁹.

Le rappresentazioni digitali esasperano questa separazione dal reale fino a una totale autoreferenzialità. Il modello matematico si colloca all'interno del processo rappresentativo tra i segni e i loro referenti, costituisce un diaframma che allontana di molto i due termini. Le immagini generate dalla procedura digitale saranno inevitabilmente autoreferenziali; al di là di una mera simulazione del reale, questi segni rimandano soltanto all'algoritmo che li ha generati³⁰. Addirittura ciò che osserviamo sullo schermo del computer può non avere alcuna relazione con il mondo reale (se non di simulazione, appunto, ma in tal caso è forte la componente interpretativa più che significativa). Quando osserviamo un mondo in grafica tridimensionale, non esiste alcun oggettivo referente alle spalle se non l'idea del creatore. Non possiamo neanche supporre una relazione distante tra quello che vediamo e quello che realmente esiste. Nell'osservare un albero in televisione, potremo certamente cogliere un significato dato dallo specifico contesto (montaggio ad esempio) in cui viene collocato, ma non possiamo dimenticare che quell'albero

“è stato” in qualche altro tempo e in un altro luogo. Sussiste, implicitamente, un’operazione di rappresentazione della distanza.

Nel computer, l’immagine dell’albero è un evento in quanto prende forma nel momento in cui lo osserviamo: uno speciale *script vrmf*³¹, ad esempio, sarà letto all’istante dal *plug in*³² necessario, così da generare ciò che guardiamo, al di fuori di qualsiasi referenzialità. Quell’albero è proprio in quel momento e in quel luogo, come se ci trovassimo in un bosco ad osservarlo direttamente. Lo schermo del computer non mostra oggetti ma genera il nostro stesso sguardo, l’atto della visione, poiché avviene unicamente nella polarità tra oggetto e soggetto, è costitutivamente un atto interpretativo: la cosa prende la sua forma apparente solo davanti ai nostri occhi. Una simile autoreferenzialità è altrettanto insita nel teatro. L’attuarsi nel qui ed ora dello spettacolo teatrale impedisce, o rende minima, quella rappresentazione della distanza di cui abbiamo detto per gli audiovisivi. Lo spettacolo, pur se allude a storie lontane, pur se racconta fatti accaduti in passato e in luoghi differenti, accade sempre nel momento in cui noi vi assistiamo. Gli attori e la scena generano l’evento “qui e ora”: Amleto “è” ogni volta che lo vediamo. “Il dramma è primario. Non è la rappresentazione (secondaria) di qualcosa (di primario); ma rappresenta se stesso, è se stesso”³³. Quella successione di presenti che Szondi individua come radice del dramma, può essere contraddetta dalla scrittura del testo, ma non nella sua qualità di costituirsi segno sulla scena.

All’interno di questa polarità dei media - (cinema, audiovisivi, teatro, digitale), divisi secondo la rappresentazione della distanza dall’oggetto preesistente (lì ed altrove dell’immagine riprodotta) e l’assenza di tale distanza (assoluto qui ed ora della propria semiosi) - la realtà virtuale, la *computer graphic* e le altre rappresentazioni digitali appartengono a quest’ultimo lato del polo insieme, come si è visto, al teatro e, in termini più generali, alla performance.

Emergono così, anche all’interno di una primissima e non esaustiva riflessione, occasioni di contatto sul piano teorico, per cui la contaminazione tra l’evento *live* (spettacolo, performance di danza, ecc.) e il multimediale digitale non appare come una dialettica dei contrari quanto come un più delicato e sfumato attrarsi tra simili.

Naturalmente tali premesse non possono avere alcun carattere assiomatico. Del resto l’attuale avanzamento della ricerca in questo senso appare alquanto scarno e frammentato, e mancano ancora studi specifici sullo spettacolo e il digitale.

Theatre in cyberspace, potrebbe essere un ammiccante modo di nominare la questione, ed è il titolo dato a una recente raccolta di saggi³⁴. Il libro è stato uno dei primi tentativi di dare un luogo alla questione fino ad allora relegata alle *news lists* di alcuni specialisti o, addirittura, alle sperimentazioni negli istituti di ricerca.

A parziale giustificazione di questa condizione della ricerca sulle possibili relazioni tra teatro e multimediale digitale bisogna addurre un’ulteriore difficoltà. L’indeterminatezza sembra essere uno dei caratteri fondanti del multimediale digitale. Il teatro, dal canto suo, è sempre esistito nei termini di un’attività fortemente problematica all’interno della nostra cultura, come testimonia la singolare ritrosia a rientrare in una definizione estetica (in senso moderno di distinzione e unità delle arti).

Considerata, pertanto, la difficoltà di una definizione teorica del problema, è opportuno optare per un approccio induttivo che analizzi i singoli

e differenti fenomeni e verifichi le possibilità d'ipotesi unitarie. Non credo sia utile definire un nuovo "genere digitale" dello spettacolo. Potremo, bensì, analizzare le caratteristiche del multimediale digitale e di come queste permettano allo spettacolo teatrale di arricchirsi di nuovi spunti, di continuare, nei casi migliori la propria opera di rappresentazione del presente.

La contaminazione tecnologica

L'evento teatrale è sostanzialmente un atto interpretativo e, di conseguenza, acquista valore solo all'interno della cornice in cui avviene. In quanto fondato sulla relazione attore-pubblico, il teatro avviene sempre all'interno di particolari coordinate politiche e sociali, non può essere astratto dalle specifiche condizioni economiche e dall'evoluzione tecnologica. Proprio quest'ultima appare indissolubilmente legata alla pratica teatrale. La macchina è stata ed è oggetto e agente di comunicazione sulla scena. In molti casi l'invenzione tecnologica può essere limitata alla sfera della scenotecnica e non costituisce un elemento fondamentale nel progresso del linguaggio; in altri casi, e certamente in molti esperimenti del Futurismo italiano, la presenza di dispositivi meccanici ha assunto i caratteri di una vera e propria rivoluzione estetica³⁵. Alla stessa stregua le scene contemporanee sperimentano l'innovazione tecnologica. Nel nostro discorso selezioneremo con il termine di *contaminazione* quei tentativi che immettono nuovi elementi significanti nel linguaggio.

Il cinema, la radio e la televisione hanno in questi ultimi decenni abituato il pubblico a forme ibride di "spettacolo". Il radiodramma affonda le proprie radici nella drammaturgia e, anche se rinuncia alla fisicità del corpo, immerge lo spettatore in un - si spera - affascinante ambiente sonoro. D'altro canto, la drammaturgia, le scene, i personaggi di un certo cinema, come ad esempio *Querelle de Brest* (1982) di Fassbinder, sono in debito verso un immaginario teatrale più che cinematografico. All'opposto lo spettacolo *Polygraphe* (2000) di Robert Lepage propone una scena capace di imitare la struttura narrativa e la visione dello schermo cinematografico. Sempre Lepage, in *The far side of the Moon* (2001), gioca sulla continua trasformazione della scena (un oblò sul fondo che è sportello di lavatrice, acquario, strumento medico, televisore; l'asse da stiro con cui simula un intero set di attrezzi da *body building*), tanto che le caratteristiche fisiche degli oggetti sembrano venire improvvisamente meno. Gli oggetti e gli ambienti della scena sembrano in continua definizione e si mostrano sempre diversi da ciò che sono: fino ad essere nulla se non ciò che si deduce dall'interazione con l'attore. Ecco che la scena inventata da Lepage lascia intravedere similitudini con la realtà virtuale, nella quale le cose possono essere plasmate a nostro piacimento. L'attore pertanto si muove sulla scena come in un universo virtuale, in cui le allusioni realistiche sono sempre disposte, ad un suo comando, ad un suo gesto, a tramutarsi in altro, finché lo stesso attore potrà illudere - e illudersi - di fluttuare nell'aria. Il mondo reale perde la fissità della materia (*atoms*) e acquista la caleidoscopicità del *bit*.

Sempre di contaminazione potremo parlare a proposito dei rapporti che negli ultimi decenni il teatro ha instaurato con la televisione. Mentre, nei casi sopracitati, il discorso sulla natura artistica non mette mai in dubbio la loro "appartenenza" a uno specifico "contenitore" (radio, cinema, teatro), la

questione è stata più a lungo dibattuta sul versante del video teatro. Nella contaminazione con la tecnologia elettronica, l'evento teatrale ha ridiscusso il proprio sistema di segni, ha elaborato nuovi codici della scena. Basti ricordare *La camera astratta* (1987) di Barberio Corsetti, per citare un caso italiano, in cui l'oggetto televisore e l'immagine video diventavano assolutamente presenti nell'atto performativo degli attori in carne ed ossa sulla scena, ponendo in essere una stridente dialettica tra corpo fisico e corpo elettronico, luoghi della scena e luoghi del video. La presenza dei monitor, l'immagine televisiva, erano fondamentalmente debitrice alle video installazioni d'arte contemporanea. Era uno spettacolo che, pur adoperando le tecnologie di ripresa televisiva, sia in *real time* sia in registrazione, non era assimilabile al prodotto televisivo, bensì proponeva una teatralità nuova e spuria.

Del resto, già in diversi esperimenti degli anni Ottanta si era assistito ad una sorta di fascinazione tecnologica della scena teatrale, e già allora era apparso chiaro che i risultati migliori si ottenevano quando la tecnologia riusciva a convertirsi da protesi ad estetica³⁶. Era il "mito tecnologico", in una dialettica delle sovrapposizioni senza fine tipica della moda postmoderna. Era un sistema per riappropriarsi della pratica teatrale, di là dalle pulsioni eversive dei decenni precedenti, ma rifiutando, nello stesso tempo, il ritorno ai cliché della tradizione. Erano sintomi di una riflessione sul senso del teatro che non poteva più essere politica e non trovava altre vie che la contaminazione con ciò che era tradizionalmente fuori dal teatro (le luci laser, il video, le proiezioni, ecc.).

La massiccia presenza della tecnologia diventava a volte la maniera per riconfermare le possibilità di eversione e innovazione linguistica del teatro (come negli esperimenti del gruppo Falso Movimento, fondato a Napoli nel 1977 dal regista Mario Martone), e altre volte offriva una via per uscire dai confini dello psicologismo della drammaturgia classica per proporre un teatro "analitico – esistenziale" (come nelle produzioni di Magazzini Criminali a partire dal 1980 a Firenze per opera del regista Federico Tiezzi e dell'attore Sandro Lombardi). Alcuni esperimenti infine si inserivano in un percorso di ricerca particolare, su esempi già sviluppati dalle Avanguardie artistiche del Novecento, che riguardavano la funzione dell'attore sulla scena e l'opportunità di sostituire la sua presenza in carne ed ossa con un elemento dinamico di altro tipo (fantoccio meccanico, effetto scenografico, percezione luminosa). In questi casi si trattava di elaborare la presenza dell'attore umano introducendo una sorta di alter ego elettronico. (come abbiamo visto nello spettacolo di Barberio Corsetti). In molti casi si trattava in generale di ricongiungere lo spettacolo teatrale con i caratteri fondamentali dell'esperienza contemporanea.

La Nuova Spettacolarità, trasferendo all'interno dello spazio teatrale gli elementi caratteristici dell'esperienza contemporanea della metropoli (fiction, fumetto, televisione...) ne opera una sorta di "ritribalizzazione" combinandoli nei modi immediati dello spettacolo³⁷.

La Nuova Spettacolarità ha assunto così i tratti di un movimento organico, seppur nelle diversità interne, che ha tentato una riqualificazione del linguaggio teatrale alla luce di quel gusto per la contaminazione di stili e poetiche proprie del periodo. Il teatro si proponeva implicitamente come

momento di riflessione organizzata sulla frammentazione contemporanea e tentava di ricondurre il tutto alla centralità dell'esperienza immediata.

Proprio questo tentativo doveva segnare la differenza tra gli esperimenti degli anni Ottanta e i successivi episodi di contaminazione digitale nel panorama del teatro contemporaneo. In questi ultimi è difficile riconoscere una rifondazione estetica del teatro. In alcuni casi l'utilizzo della tecnologia digitale nasce come soluzione pratica a problemi di messa in scena, in altri casi come tentativo di risposta a istanze già poste, come abbiamo accennato, dalle Avanguardie del Novecento, in altri casi ancora mette in discussione la necessità che la rappresentazione (definendosi tramite Internet sullo schermo del PC) debba costituirsi in un luogo determinato.

Se però nelle sperimentazione tecnologiche degli anni Ottanta le contaminazioni erano irriducibilmente interne all'idea di teatro, qui il panorama diventa più sfumato. La labilità propria del mondo digitale sembra invadere i confini del palcoscenico e li ridisegna. I vari tentativi minano alle basi i fondamenti dell'esperienza teatrale, su più fronti, nelle forme più differenti.

Una prospettiva estetica può essere rintracciata solo a partire, ancora una volta, da questa perdita³⁸. Non solo quindi un problema di contaminazione della scena, ma un attacco all'indipendenza delle arti e delle loro estetiche. L'irriducibilità ad un centro dell'esperienza umana ed esistenziale nel mondo contemporaneo trova corrispondenza nell'attacco alle caratteristiche fondanti del teatro. Qui si mette in discussione che l'attore sia di carne ed ossa, che possa avere un luogo dove essere e che il pubblico debba essere lì con lui come unica possibilità per dividerne l'esperienza. Resta la condizione della presenza in tempo reale. Cambiano i modi in cui attore e pubblico sono presenti l'un per l'altro durante un determinato lasso di tempo. L'attore cinematografico è parte di un complesso processo produttivo che crea un diaframma tra la sua attività performativa e l'opera che verrà mostrata al pubblico. Negli esperimenti di contaminazione tra digitale e teatro la rappresentazione non è mai riprodotta ma avviene sempre nel momento in cui il pubblico vi assiste. La combinazione tra informazioni digitali e comunicazione di rete sottrae centralità al rapporto fisico consolidato tra scena e platea.

Nella relazione tra teatro e multimedia sono operativi quei dispositivi di frammentazione individuati da Lyotard nella condizione postmoderna. L'empirismo della sperimentazione tecnologica, è conseguente alla teoria della instabilità in cui l'evoluzione, dileguati i sogni delle Avanguardie, è discontinua, catastrofica, non rettificabile, paradossale: si produce l'ignoto senza una utopia artistica e privi di un modello di legittimazione se non quello della differenza come paralogia³⁹.

Dunque sarà proprio l'idea d'esperienza estetica costituita dalla compresenza fisica diretta di opera e fruitore ad essere messa in discussione. Se già Benjamin aveva posto il problema della perdita dell'"aura" dell'opera d'arte a causa delle tecnologie di riproduzione, il digitale sembra sottrarre ogni pertinenza alle questioni sulla distinzione tra originale e copia. E Lévy ne segue le tracce suggerendo che la contemporanea invenzione del cyberspazio "confonde i concetti d'unità, d'identità e di localizzazione"⁴⁰. Ricordiamo, ad esempio, come Benjamin individua il passaggio dal valore culturale a quella espositivo dell'opera d'arte.

Così come nelle età primitive, attraverso il peso assoluto del suo valore culturale, l'opera d'arte era diventata uno strumento della magia, che in certo modo soltanto più tardi venne riconosciuto quale opera d'arte, oggi, attraverso il peso assoluto assunto dal suo valore di esponibilità, l'opera d'arte diventa una formazione con funzioni completamente nuove, delle quali quella di cui siamo consapevoli, cioè quella artistica, si profila come quella che in futuro potrà venir riconosciuta come marginale⁴¹.

L'idea dell'opera d'arte come un insieme di funzioni che possono variare in relazione al contesto storico e tecnologico serviva a Benjamin per illuminare di nuova luce le polemiche circa l'appartenenza o meno della fotografia (e poi del cinema) all'ambito dell'arte. Su quella base il filosofo poteva ribaltare i termini della riflessione e chiedersi se l'invenzione della fotografia avesse o meno modificato il carattere complessivo dell'arte⁴². Da parte nostra, quindi, prenderemo in considerazione l'eventualità che l'avanzare dei nuovi linguaggi multimediali nel campo dell'arte rappresentativa, innovi non solo le forme della rappresentazione ma la stessa esperienza estetica: è possibile trasporla dall'*hic et nunc* verso un "adesso" senza luogo fisico, un ipotetico *bit et nunc*?

La fluidità tipica del multimediale digitale, così organica all'esperienza caleidoscopica contemporanea, non interviene esclusivamente sullo specifico teatrale ma investe le differenze e le barriere, proponendo una forma di rappresentazione sempre più irriducibile allo specifico televisivo, cinematografico o teatrale. Ciò sta accadendo per il teatro, e contemporaneamente per il cinema e la televisione, ed è coerente con la continua messa in discussione delle coordinate utilizzate per l'analisi dei fenomeni artistici, persistente in tutto il Novecento.

Quel "malessere teorico" che ha attraversato il pensiero di molti operatori teatrali tra Otto e Novecento, quella sorta di "angoscioso sospetto sul carattere artistico dell'attività teatrale", quel costante disagio negli studi contemporanei sul teatro come fenomeno artistico, non è risolto, bensì acuito e riproposto dalla contaminazione digitale⁴³.

Nel mondo digitale l'agire umano mette sempre in moto un evento, può coincidere con l'attualizzazione di una volontà, apre le porte alla *virtualizzazione*. La navigazione nel mare del cyberspace ha un carattere performativo: bisogna essere abili ad impostare e risolvere problemi. Tra le pieghe del tecnicismo spinto ritroviamo una sorprendente quantità d'intuizione e immaginazione.

Il sovrappiù di performatività, a parità di competenza, nella produzione, e non più nell'acquisizione, del sapere, dipende dunque finalmente da questa "immaginazione", che consente sia di effettuare una nuova mossa, sia di cambiare le regole del gioco⁴⁴.

L'azione del lettore di un ipertesto contiene una dose di quella che noi tradizionalmente definiamo creatività. Ogni volta che un lettore scorre i testi nella rete, costruisce un proprio percorso, stabilisce collegamenti, definisce un viaggio individuale, instaura così una dialettica tra autorialità e lettura, trasforma la fruizione in azione.

Le collazioni e i rimandi, i percorsi di senso originali che il lettore inventa possono essere incorporati alla struttura stessa dei vari insiemi. Con l'ipertesto ciascuna lettura è un atto di scrittura⁴⁵.

Questa confusione tra lettore e autore è espressione di una crisi già esistente. Ne abbiamo riconosciuto i prodromi nelle enciclopedie, e l'aveva già notata Benjamin, per il quale "la distinzione tra autore e pubblico è in procinto di perdere il suo carattere sostanziale. Diventa semplicemente funzionale. E funziona in modo diverso a seconda dei casi"⁴⁶. Allo stesso modo, la difficoltà a separare attore e spettatore nelle performance digitali può essere interpretata come riproposizione di una crisi già presente, ad esempio, nelle ricerche sugli happening.

Nel caso sia della scrittura sia del teatro, la prospettiva non riguarda la morte dell'arte, bensì una ridefinizione dei compiti dell'autore, in un caso, e dell'attore, nell'altro. Sono problemi strettamente connessi all'individuazione del valore dell'opera d'arte stessa, a volte nei termini di una differente dialettica tra *originale* e *copia*, a volte nei termini di *presenza* e *distanza* nell'esperienza artistica contemporanea.

Dunque i tentativi di contaminazione tra spettacolo teatrale e tecnologie digitali in questi ultimi decenni, lungi dal definire un "nuovo genere teatrale", sono parte di una più ampia e complessa sfida estetica del prossimo millennio, laddove una tecnologia si propone non come un nuovo mezzo di comunicazione ma piuttosto come uno strumento per riaggiornare i media esistenti alla luce di un nuovo luogo dell'evento artistico.

L'arte, qui, non consiste più nel comporre un "messaggio" ma nel congegnare un dispositivo che consenta alla parte ancora muta della creatività cosmica di far sentire il proprio canto. Il nuovo artista non narra più una storia, è architetto dello spazio degli eventi, ingegnere di mondi per i miliardi di storia future. Scolpisce aderendo al virtuale stesso⁴⁷.

¹ Nelle opinioni dell'autore "l'idea di interdisciplinarietà appartiene all'epoca della delegittimazione ed al suo empirismo spinto"; Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli, 2001, p. 96.

² Sull'accettabilità di superficie delle immagini televisive, e circa i suoi effetti illusivi (o ingannevoli) cfr. Gian Paolo Caprettini, *La scatola parlante*, Roma, Editori Riuniti, 1996.

³ Di questa teoria per il teatro in televisione dà ampia testimonianza il libro di Paola Quarenghi, *Lo spettatore col binocolo. Eduardo De Filippo dalla scena allo schermo* (Roma, Edizioni Kappa, 1995) dove, a p. 48, viene parzialmente riportata l'intervista rilasciata da Eduardo al "Radiocorriere TV" nel 1977, in cui afferma: "quando faccio un primo piano, secondo me significa il binocolo dello spettatore che va a colpire il punto che lo interessa".

⁴ Per le relazioni tra teatro e immagine elettronica sono state oggetto di varie analisi che non vogliamo in questa sede ripercorrere. Tra i numerosi interventi sull'argomento ricordiamo, in particolare, i due volumi di Valentina Valentini, *Teatro in immagine*, Roma, Bulzoni, 1987, la raccolta curata da Anna Sica e Renato Tomasino, *Il villaggio virtuale*, Palermo, Palumbo, 1998, e il saggio di Mario Costa, *L'estetica dei media*, Roma, Castelvechi, 1999.

⁵ Cfr. Paolo Ferri, *La rivoluzione digitale*, Milano, Mimesis, 2001.

⁶ Il termine pixel deriva da un neologismo inglese che unisce *pix* (un informale abbreviazione di *picture*) e le prime due lettere di *element*. In tutti i dispositivi di visualizzazione, individua l'unità minima per la creazione delle immagini. Data una

dimensione dello schermo, più piccolo sarà il pixel, migliore apparirà la qualità della risoluzione grafica.

⁷ Parte di queste argomentazioni si trovano nel famoso saggio di Marvin Minsky, *La società della mente*, Milano, Adelphi, 1989. Per la rivoluzione del pixel rimandiamo alle tesi radicali sostenute da James Bailey (senior manager della Thinking Machines Corporation di Boston), in un suo scritto *The Leonardo Loop: Science Returns to Art* in "Technos Quarterly" Vol. 7, No. 1, primavera 1998, e confermate nell'intervento *Nuovi strumenti di pensiero* alla conferenza "Expanding perceptions", Torino, I.S.I., Villa Gualino, 24-27 ottobre 2001. Cfr. dello stesso autore, *After Thought: The Computer Challenge to Human Intelligence*, New York, Basic Books, 1996.

⁸ Nicholas Negroponte, professore al MIT (Massachusetts Institute of Technology - Harvard) fin dal 1966, ha fondato la struttura di base del Media Lab nel 1980 insieme all'allora presidente del MIT Jerome Wiesner. Il progetto nacque come sviluppo del gruppo di architettura delle macchine, e con l'intervento di un ampio spettro di docenti provenienti da differenti discipline. Nel 1985 ebbe la sua sede ufficiale al Wiesner Building, progettato da I.M. Pei, dove tuttora si trova. Le ricerche teoriche e pratiche sviluppate in questo centro hanno, da allora, fortemente influenzato l'evoluzione del multimedia.

⁹ *Ibidem*, p. 69.

¹⁰ Cfr. Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

¹¹ "La virtualità non ha assolutamente niente a che fare con quel che se ne sente dire alla televisione. Non è affatto vero che si tratta di un mondo falso o immaginario. Anzi, la virtualizzazione è la dinamica stessa del mondo comune, è ciò in virtù del quale noi condividiamo una realtà. Lungi dal circoscrivere la dimensione del falso, il virtuale è precisamente la forma di esistenza da cui nascono sia la verità sia la finzione". Piere Lévy, *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1997 (titolo originale, *Que'est-ce que le virtual?*, Parigi, 1995), p. 140.

¹² *Ibidem*, p. 15.

¹³ *Ibidem*, p. 34.

¹⁴ *L'Enciclopedia o Dizionario ragionato delle scienze, delle arti e dei mestieri* fu un'opera collettiva curata da Denis Diderot (1713 - 1784) e pubblicata a Parigi tra il 1751 e il 1772, alla quale collaborarono le maggiori personalità intellettuali del tempo tra cui Jean-Jacques Rousseau (1712 - 1778), Voltaire (1694 - 1778) e Jean-Baptiste Le Rond d'Alembert (1717 - 1783).

¹⁵ Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 94.

¹⁶ Sulle questioni dell'ipertesto rimandiamo a Gianfranco Bettetini, Barbara Gasparini, Nicoletta Vittadini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani, 1999, dove si ribadisce la congiunzione tra tradizione enciclopedica e fenomeno ipertestuale: "L'analogia tra struttura enciclopedica e struttura ipertestuale si esplica quindi nel fatto di configurarsi non solo come contenitore di tanti saperi, ma anche come modello di articolazione di quei saperi, per renderli accessibili e usabili. Il punto nodale di simili forme culturali sta dunque nell'esibizione delle modalità di conoscenza, che si qualificano come modalità di tipo associativo e connettivo", p. 47.

¹⁷ Cfr. James Hillman, *L'anima del mondo e il pensiero del cuore*, Milano, Garzanti, 1993.

¹⁸ Cfr. Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.

¹⁹ Piere Lévy, *Il virtuale*, cit., p. 102.

²⁰ *Ibidem*, p. 104.

²¹ Lévy pone la questione: "Come passare dall'intelligenza collettiva, che inerisce allo stato dell'umanità, ai collettivi intelligenti, che ottimizzano deliberatamente le loro risorse intellettuali qui e ora?". *Ibidem*, p. 113. La risposta la trova nell'esempio dello stadio in cui il pubblico funziona come intelligenza collettiva, mentre la squadra che gioca è un esempio di collettivo intelligente in cui le abilità dell'uno si arricchiscono di quelle dell'altro causando così un circolo virtuoso dell'intelligenza.

²² *Ibidem*, p. 129.

²³ Sulla definizione del patto comunicativo nel cinema e nel teatro rimandiamo all'intervento di Francesco Casetti e Vincenzo Buccheri, *Il contratto spettatoriale nel cinema e nel teatro*, in Fabrizio Deriu (a cura di) *Lo schermo e la scena*, Venezia, Marsilio, 1999.

Per un ulteriore approfondimento della nozione di patto cfr. Francesco Casetti, *The Communicative Pact*, in Müller, *Towards a Pragmatics of the Audiovisual*, Münster, Nodus Publikationen, 1994.

²⁴ Brenda Laurel, *Computer as Theatre*, Reading MA, Addison Wesley Longman, 1993, p. 20. Le posizioni teoriche assunte da Laurel muovono dalla famosa affermazione di Shakespeare, "All the World's a stage" (*Come vi piace*, atto II scena VI), per concludere che tutto il mondo dei computer si configura come un enorme palcoscenico per le nostre azioni.

²⁵ *Ibidem*, p. 32.

²⁶ Non a caso l'autrice pone esplicitamente la questione di una ipotetica "mancanza di serietà" di un approccio "teatrale" alla creazione di un'interfaccia uomo macchina. Da ciò conclude poi che la percentuale di indeterminatezza e di illogicità, implicita nell'operazione teatrale, può essere utile al programmatore per rendere più "amichevole" l'applicazione, *ibidem*, p. 28.

²⁷ *Ibidem*, p. 21.

²⁸ La semiotica distingue, per ogni performance di significazione, le seguenti componenti: locutiva; quanto viene detto, il senso potenzialmente prodotto dal testo; illocutiva; l'azione che si compie esprimendo qualcosa: promessa, minaccia, ecc.; perlocutiva; l'effetto ottenuto dicendo sul destinatario. Cfr. Gianfranco Bettetini, *L'audiovisivo dal cinema ai nuovi media*, Milano, Bompiani, 1996.

²⁹ *Ibidem*, p. 84.

³⁰ *Ibidem*, p. 88.

³¹ Acronimo di Virtual Reality Mark-up Language. È uno dei linguaggi per disegnare simulazioni di ambienti tridimensionali in cui navigare liberamente.

³² Termine inglese che generalmente individua un dispositivo di connessione elettrica. Nella terminologia informatica è un modulo software da associare a un applicativo, come il *browser* web ad esempio, per poter visualizzare o riprodurre determinati formati di file (audio, video, grafica, 3D, ecc.).

³³ Peter Szondi, *Teoria del dramma moderno*, Torino, Einaudi, 1962, p. 11.

³⁴ Stephen A. Schrum (a cura di), *Theatre in Cyberspace, Issues of teaching, acting and directing*, New York, Peter Lang, 1999.

³⁵ Cfr. Paolo Fossati, *La realtà attrezzata*, Torino, Einaudi, 1977.

³⁶ Cfr. Annamaria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni Ottanta. Tre esempi*, Napoli, I.U.O., 1992.

³⁷ *Ibidem*, p. 13.

³⁸ Simili problemi ha posto Lorenzo Mango in un suo saggio sulla sperimentazione teatrale, così da poter dichiarare: "È ancora il senso di *perdita* a dominare questa nuova definizione. La *disseminazione* e l'*affioramento* non consentono, infatti, di proporre un ordinamento cartesiano, mancando i presupposti di consequenzialità e di organizzazione generale [...] È una costruzione per punti, vale a dire che è una struttura al cui interno convergono spinte contrapposte, nate dalle tensioni dei diversi frammenti teatrali. L'ipotesi è quella di un campo di energia vuoto attivato da tronconi isolati gli uni dagli altri di modo che il percorso che se ne deduce non è unitario ma ibrido ed anfibio" (*La scena della perdita. Il teatro fra avanguardia e postavanguardia*, Roma, Edizioni Kappa, 1987, p. 83.)

³⁹ Cfr. Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 109. La paralogia in psicologia è un disturbo della struttura e dei processi del pensiero per cui i contenuti del ragionamento vengono espressi in modo disordinato e illogico. In filosofia viene definito paralogismo un ragionamento con un'apparenza di validità ma privo di fondamenti.

⁴⁰ Pierre Lévy, *Il virtuale*, cit., p. 38.

⁴¹ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000, p. 28.

⁴² *Ibidem*, p. 30.

⁴³ Cfr. Claudio Vicentini, *Introduzione* a Oscar G. Brockett, *Storia del teatro*, Venezia, Marsilio, 1988.

⁴⁴ Jean-François Lyotard, *op. cit.*, p. 95.

⁴⁵ Pierre Lévy, *Il virtuale*, cit., p. 36.

⁴⁶ Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 36.

⁴⁷ Pierre Lévy, *Il virtuale*, cit., p. 141.