

# Teatro in movimento. Appunti per una digitalizzazione della messa in scena

di Maria Benedetta Curi

## Abstract

This contribution proposes a path of reflection in three “acts” on the meaning of the “theatre” experience, in order to reconsider what is at stake even more for our present time: the first act invites us to take an aesthetical point of view, thanks to some philosophers of the last century who approached the theatrical paradigm within a movement of renewal of thought; in the second act, the perspectives acquired will be placed in resonance with the testimony of two avant-garde artists, such as James Brook and Antonin Artaud, so as to illuminate the common characteristics of their innovative and original proposals; The third act concludes the path with an outlook on the potentialities of this reality thanks to digital experience, as a dimension of empowerment, and not of diminution, through certain techniques (e.g. motion capture) which, besides preserving the beating heart of the theatrical action, seem to be able to amplify its possibilities of communication and involvement, and of putting our communitarian thinking and acting into motion.

*Ma il vero teatro, in quanto si muove e in quanto si avvale di strumenti visivi, continua ad agitare ombre in cui la vita non ha cessato di sussultare.*  
(Antonin Artaud, 2000)

## Preludio

Il significato originario del teatro [...] è che il teatro era un gioco sociale [*ein soziales Spiel*], un gioco di tutti per tutti [*ein Spiel Aller für Alle*]. Un gioco in cui tutti sono coinvolti, partecipanti e spettatori. [...] Il pubblico è, per così dire, il creatore dell'arte teatrale. [...] Nel teatro c'è sempre una comunità sociale. Questo punto non deve essere trascurato dagli studi teatrali. (Hermann, 1981, p. 19)

Così scriveva nel 1920 Max Hermann (1865-1942), storico tedesco considerato il fondatore di una Scienza del Teatro, in un momento storico della cultura europea che si trova ad assistere alla coraggiosa fondazione di *nuovi pensieri* germogliati tra le macerie della Prima Guerra Mondiale (Coda, Curi, Donà, Maspero, 2021, glossa 4, p. 94).

Di questo gioco, o meglio “spettacolo” sociale – apprendo subito l’alone semantico del termine tedesco<sup>1</sup> – vogliamo trattare, procedendo a ritmo di un canovaccio che inizia con un’ambientazione filosofica, con l’entrare in scena di alcune figure protagoniste che possono farsi portavoce di un’*estetica* sintonica con questa tematica; si intermezza con un cambio di scena che interpella alcuni protagonisti dell’arte teatrale contemporanea; arriva al finale con un’ultima ambientazione che desidera illuminare squarci di riflessione sull’attualità e sulle condizioni per il futuro di un’arte che è veramente se stessa quando riesce a interpretare in pienezza, con originalità di visione e strumentazione, tutto il *dramma* esistenziale del suo tempo.

La metodologia *performativa* così all’opera desidera lasciar vedere-e-sperimentare di atto in atto ciò di cui si sta parlando, facendo memoria di quel vedere coinvolgente che accomuna gli albori tanto del *theatron* quanto del *theorein*<sup>2</sup> filosofico.

### Atto I. Pensiero in movimento

Quello che accade in ambito filosofico può esemplarmente dar voce al grande cambiamento che un secolo fa ha cominciato a interessare la nostra scena culturale: l’inizio di un cambiamento paradigmatico e radicale che rimane fino ad oggi attuale e decisivo, provocato dai due eventi bellici mondiali. Con la messa in crisi di una ragione assoluta e totalizzante, culmine della modernità, frantumata dalle grida di quell’uomo che provato fino alla morte si è riscoperto libero al di là delle logiche di sistema, si assiste ad una *dinamizzazione* dello scenario filosofico. Da una prospettiva statica e solitaria di pensiero, autrice di una metafisica di essenze astratte, mute e senza tempo, accade qualcosa. I riflettori vengono improvvisamente puntati su ciò che non poteva ancora essere notato e sperimentato in precedenza: al centro della scena ritroviamo l’esperienza del *tempo*, dell’*alterità*, della *parola*, della *persona* e della *comunità*. Un pensare, tanto più potente quanto capace di *abbandonarsi* all’*A/altro*, può così ricominciare rimettendo al centro la *persona* e la *relazione*, aprendosi al *dialogo* e mettendosi *in movimento* per compiere dei passi nuovi in un

<sup>1</sup> Il termine e il verbo *Spiel/spielen* compaiono nella lingua tedesca tra l’VIII e l’XI nel periodo dell’*Althochdeutsch*, per significare il “movimento leggero” della danza, e in particolare del danzare insieme abbracciati tipico di tutte le culture antiche. Da questa matrice originaria, l’alone semantico del termine, come il *Play/to play* inglesi, si è esteso comprendendo l’interpretare, il suonare, il recitare e il giocare. Cfr. ZELLER, 1974, pp. 105-116. Segnalo inoltre: HUIZINGA, 1938; RAHNER, 2016 [1949]; FINK, 1960; MOLTSMANN, 1971. E i recenti: WACHTER 2006; HEIDEMANN, 2011.

<sup>2</sup> L’etimologia del termine ci rimanda al sostantivo *thé*, che significa “vista”, in senso sia attivo (l’azione del vedere) sia passivo (ciò che viene visto), e al verbo *theáomai*, che nella sua forma media indica un particolare modo di visione partecipata con meraviglia, «guardare a bocca aperta», con meraviglia, in uno stato di coscienza assorto, aperto e contemplativo», cfr. TONELLI, 2015, p. 73; quella stessa meraviglia che secondo Aristotele è l’origine del *theoréin* filosofico (*Metafisica*, A, 2, 982b).

*cammino*<sup>3</sup> condiviso. Questa svolta *etica* di un filosofare fondato sui principi dell'azione e della comunicazione morali (cfr. Habermas, 1985; Otto-Apel, 1992), in alcuni autori comincia a mostrare fin da subito un'eccedenza e un approfondimento che dall'ambito dell'etica sembra svalicare in quello che in epoca moderna è stato nominato l'ambito dell'estetica (cfr. Amoroso, 1993; Modica, 2002): la centralità della parola, e del paradigma verbale e dialogico, chiama ad un ulteriore approfondimento aprendo scenari inauditi. Per dirlo con parole evocatrici:

Il profondo non è fondamento, né abisso; è dramma, lacerazione e in quanto tale sorgente. [...] L'assunzione della sorgente è lacerante, perché la sorgente stessa è in sé dramma: in sé separazione da sé, divisione, deviazione, vibrazione, spinta, getto, eiezione, radiazione. Rivolgersi alla sorgente significa ripetere il dramma: lacerante conflitto delle anime e l'anima stessa come lacerazione. (Zanardi, 2017, p. 110)<sup>4</sup>

Un passaggio che suggerisce come il filosofare che desidera riattingere al fondamento, e riconciliarsi con la sorgente generativa della vita, sia chiamato a spingersi in una profondità tale per cui la drammaticità dell'esistenza possa venire interpretata in tutto il suo splendore di luci, ombre e vibrazioni primordiali. Nella scena filosofica arriva così il momento di scandagliare il "prima" e il "dopo" della parola, al cuore della sua pulsazione originaria, allargando ancora di più le capacità relazionali e di comunicazione del filosofare: ascoltare grida, vibrazioni sonore, illuminare gesti, far brillare i colori, in una dinamizzazione e in un movimento crescente che comincia a segnare coreografie e liturgie corali. Pausa: ascoltare il silenzio, comunicare con gli sguardi, sacrificare la parola nell'umiltà di un gesto.

Per realizzare questo, il filosofare stringe alleanza con l'esperienza artistica in generale, e in particolare modo con alcune arti. Il paradigma "etico" ulteriormente dinamizzato trova così possibilità di una *drammatizzazione* culminando nel paradigma "estetico" della danza, del coro, del teatro. Ed è a questo punto che rientra in scena quanto anticipato nell'ouverture: in quello *spettacolo sociale* [*Soziales Spiel*], filosofia e scienza del teatro nell'epoca contemporanea si ritrovano vicine. Tra gli autori che segnano questo passo, il filosofo tedesco Franz Rosenzweig (1986-1929), considerato uno dei fondatori della filosofia dialogica (cfr. Curi, 2017), nata in ambito cristiano ed ebraico (Rosenzweig, 1991), il quale propone nella sua opera principale pubblicata nel 1921, *La stella della redenzione*, un cammino di rinnovamento del pensare, secondo una regia che si apre con un grido (I parte), passa attraverso l'esperienza del dialogo autentico (II parte) e propone un'*estetica applicata*

<sup>3</sup> Si evidenziano in corsivo alcune parole chiave di alcune correnti della filosofia novecentesca (CODA, CURI, DONÀ, MASPERO, 2021, glossa 4, pp. 94-96).

<sup>4</sup> Cfr. la descrizione del tragico in Pareyson, 1995, p. 478. Per un approfondimento rimando al mio *Nel dramma dell'essere. Opera in tre atti di Luigi Pareyson*, in corso di pubblicazione per la rivista "Il pensare".

alla vita della comunità (III parte), culminante nell'arte più integrale e relazionale: *das Volksspiel* (teatro popolare) (Rosenzweig, 2004). L'Autore, estimatore di dramaturghi d'avanguardia come Goethe, Schiller, Wagner, arriva a parlare di teatro o interpretazione popolare, quando l'arte abbandona la sua purezza e separatezza ideale, che divide anche le arti stesse, per divenire accadimento salvifico da vivere tra fratelli riuniti che camminano, danzano e si guardano (Rosenzweig, 2004, p. 382) «alla luce del volto di Dio» (Rosenzweig, 2004, p. 380). Il paradigma teatrale, col suo strumentario coreutico e corale, ritorna chiave nell'ulteriore crisi avvenuta con la Seconda Guerra Mondiale, tra le macerie di una ragione caduta ancora nel fascino del potere, convinta di potersi autofondare, e per questo richiamata a prendere sul serio fino in fondo il dramma del fondamento. Ispirato da Rosenzweig, il filosofo e teologo, svizzero Hans Urs von Balthasar (1905-1985), studioso e appassionato di letteratura, quanto esperto conoscitore dell'arte teatrale, nel tentativo possente di fornire nuove categorie all'estetica<sup>5</sup> propone nei cinque volumi della sua *Theodrammatik* un'estetica drammatica (Balthasar, 1980) in cui lo strumentario del teatro diventa fondamentale per riuscire, non solo a narrare, ma anche ad agire quell'unico *Spiel pericoreutico*<sup>6</sup> umano-divino a cui tutti abbiamo parte: «Dio ha ormai per sempre inserito la drammatica dell'esistenza sul teatro del mondo nel suo tutt'altro gioco che vorrebbe e vuole giocare anche sulla nostra scena dove noi ci agitiamo. È un gioco nel Gioco<sup>7</sup> [*Spiel*]: il nostro gioco [*Spiel*] gioca nel Suo Gioco [*Spiel*]» (Balthasar, 1980, p. 24)<sup>8</sup>. In risposta all'interpretazione di Balthasar, anche il filosofo e teologo tedesco Klaus Hemmerle (1929-1994), scrive una lettera di auguri per il settantesimo compleanno di Balthasar, tracciando la trama della sua opera nella chiave dello *Spiel*. La domanda fondamentale di una nuova ontologia suona adesso in questo modo: «Perché c'è il *gioco (Spiel)* e non piuttosto il non-*gioco (Nicht-Spiel)*? Perché lo giochiamo, perché

<sup>5</sup> Riporto il passo: «chi dice “estetica”, e intende con accento preferenziale l'atto della percezione o il suo oggetto “bello” e “glorioso”, resta fermo a una situazione statica che non è all'altezza del fenomeno. L'estetica deve buttarsi via e incamminarsi alla ricerca di nuove categorie».

<sup>6</sup> Dal greco *perichoréo*, il termine, secondo alcune interpretazioni, esprime il movimento dell'inabitazione reciproca e del danzare intorno in cerchio, tradotto poi in tedesco con *Spiel*. Già noto alla filosofia greca, il lemma è stato assunto nella teologia dei Padri della Chiesa per esprimere la mutua interiorità nella distinzione della natura umana e divina in Cristo, e la relazione tra le tre Persone della Trinità. L'importanza di questo ritmo in chiave interreligiosa è stata messa in luce dal teologo Raimond Panikkar (2012). Entriamo in un campo molto fertile anche per un incontro tra sapienze e pratiche teatrali interculturali.

<sup>7</sup> Manteniamo la scelta di traduzione dell'edizione italiana, con l'apertura semantica di cui abbiamo parlato all'inizio.

<sup>8</sup> Come in Rosenzweig, questo *dramma* si apre con un grido: il grido del Figlio di Dio sulla croce (BALTHASAR, 1980, p. 25). Di una *drammatica della performance*, piuttosto che di una drammatica della rappresentazione, che fa dell'autorità e inviolabilità del testo il proprio cardine, parla Bergamaschi (2014). Sul grido come parola primordiale e origine dell'“opera” del mondo, cfr. anche Severino (1985, pp. 47-49): «Il grido indica il divenire del mondo, lo esprime, ne è lo specchio come il tuono è lo specchio del lampo. È la parola primordiale. Ma anche ambigua».

non possiamo fare a meno di giocare eppure siamo posti in stato di libertà rispetto al gioco e nel gioco?» (Hemmerle, 2022, p. 117).

A poca distanza, nel 1977, esce il saggio *L'attualità del bello*, del filosofo Hans Georg Gadamer (1900-2002), il quale descrive lo *Spiel*, come «automovimento che tramite il proprio movimento non tende ad uno scopo o a una meta, ma solo al movimento come movimento, che sembra un fenomeno di eccedenza di auto-rappresentazione del vivente – che richiede sempre un giocare e cooperare insieme (*mitspielen*)» (Gadamer, 2022, pp. 24-25), riconoscendo in esso i termini di una semantica e sintattica dell'*opera* in generale, comune a tutte le arti. Allo stesso tempo egli sembra riconoscere nell'arte teatrale contemporanea una particolare fase della dinamica ludica in atto, che richiede di prendere coscienza di ciò che sta avvenendo (Gadamer, 2022, p. 108). Il teatro, infatti,

... è divenuto più spirituale di quanto non fosse mai stato all'epoca in cui la scena era come una camera ottica. In ciò è insita una immediatezza che altrimenti ben di rado è concessa alla nostra esistenza, estremamente specializzata e distorta da mille mediazioni. Che noi qui come comunità portiamo a compimento l'immediatezza di ciò che noi siamo, e di ciò che ci occupa, del ripetuto scambio tra attore e spettatore, mi sembra che sia un'autentica esperienza della perenne festività del teatro. «Al di sopra di noi gioca (*Spiel*) l'angelo» (Rilke). (Gadamer, 2022, p. 109)

A conclusione di questo primo atto, la ricerca della studiosa Erika Fischer-Lichte, giunge a supporto suggerendoci di parlare nei termini di una *estetica del performativo*. Nel suo *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte* (Fischer-Lichte, 2014), costruito in dialogo con Max Hermann, tra gli aspetti caratterizzanti un'estetica della performance, ritroviamo centrale la dinamica di oscillazione liminale che coinvolge la coppia estetico-non estetico, così come altre coppie dicotomiche che per la cultura occidentale sono centrali fin dall'antichità. «Questi spettacoli – infatti – rappresentano proprio per questo una sfida: richiedono di ripensare dalle fondamenta il rapporto tra etico ed estetico e di concettualizzarlo in modo radicalmente nuovo» (Fischer-Lichte, 2014, p. 296). Si tratta di richiamare il pensare all'azione buona e bella e condivisa, o per dirla con Antonin Artaud, di lavorare per una *cultura in azione* (Artaud, 2000), per una *metafisica in atto*: «Metafisica in atto: fare la metafisica del linguaggio, dei gesti, degli atteggiamenti, della scenografia, della musica dal punto di vista teatrale, significa, mi sembra, considerarli in rapporto a tutti i modi in cui possono entrare in contatto col tempo e con il movimento» (Artaud, 2000, p. 171). Con questa battuta comincia il secondo atto. Cambio di scena, escono i nostri esperti filosofi, il movimento dello *Spiel* prosegue lasciando spazio a due protagonisti rivoluzionari e dinamizzatori dell'arte teatrale, a cominciare proprio dal drammaturgo e regista francese<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> In questa sede, per limiti di spazio, non possiamo considerare anche artisti come Stanislavskij e Grotowski.

## Atto II. Teatro in movimento

Il linguaggio teatrale deve essere in grado non di precisare i pensieri ma di *far pensare* [...]. Lo scopo del teatro non è risolvere conflitti sociali e psicologici ma di esprimere obiettivamente verità segrete, di mettere in luce con gesti attivi<sup>10</sup> quella parte di verità sepolta sotto le forme nei loro incontri con il divenire. Fare questo, [...] equivale a restituire al teatro la sua destinazione di origine, a riconsiderarlo nel suo aspetto metafisico e religioso, a riconciliarlo con l'universo. (Artaud, 2000, pp. 186-187)

La portata innovatrice di Antonin Artaud (1896-1948) è stata del tutto avvalorata in filosofia da un autore come Jaques Derrida, il quale ritrovò in lui la teoria, e la pratica, di un teatro sacro, politico, della prossimità (Derrida, 2002, pp. 299-331), capace di risvegliare a quel movimento originario scardinante e drammatico, pre-concettuale e pre-verbale, che anima quel *Jeu* (Derrida, 2002, p. 375)<sup>11</sup> della *Differance*, che è il gioco della vita (Derrida, 2002, p. 323).

Può riuscire in questo arduo compito solo quel teatro *crudele*, che in ogni spettacolo circonda il pubblico e «condanna noi, e con noi lo stato di cose nel quale viviamo, e che deve essere distrutto con diligenza e malvagità, su tutti i piani e a tutti i livelli dove intralcia il libero esercizio del pensiero» (Artaud, 2000, p. 164), operando in maniera alchemica una ricomposizione del *dramma essenziale*, che contiene, in forma insieme molteplice e unitaria, i principi essenziali di ogni dramma (Artaud, 2000, p. 167), attraverso l'*energia del gesto compiuto* (Artaud, 2000, p. 197). «In questo teatro ogni creazione viene dalla scena, trova la sua traduzione e le sue origini in un impulso psichico segreto che è la Parola prima delle parole» (Artaud, 2000, p. 176). Il teatro diviene così quel *Doppio* che non è un'ombra inerme e sbiadita della nostra quotidianità, ma la realtà stessa nella sua essenza più autentica e primigenia (Artaud, 2000, pp. 13-14).

Non ci proponiamo, come stato fatto finora, come è sempre stato richiesto al teatro, di dare l'illusione di ciò che non è; ma al contrario, di fare apparire agli sguardi un certo numero di scene, di immagini indistruttibili, incontestabili, che parlino direttamente allo spirito. [...] Verso questo teatro ideale noi stessi procediamo come ciechi. (Artaud, 2000, pp. 13-14)

Scorrendo nel tempo e nello spazio della scena, sul terreno preparato da Artaud

<sup>10</sup> Cfr. ARTAUD, 2000, p. 133: «Il teatro, che non consiste nulla, ma che si serve di tutti linguaggi – gesti suoni parole luce grida – nasce proprio nel momento in cui lo spirito per manifestarsi ha bisogno di un linguaggio. Per il teatro come la cultura, ciò che conta è dare un nome alle ombre e guidarle».

<sup>11</sup> Riporto il passo: «Il gioco è l'infrazione della presenza. [...] Il gioco è sempre gioco d'assenza e di presenza, ma se lo si vuole pensare radicalmente occorre pensarlo prima dell'alternativa tra la presenza e l'assenza: occorre pensare l'essere come presenza o assenza a partire dalla possibilità del gioco e non viceversa».

(Brook, 2016, p. 38), la sfida di un nuovo teatro viene portata avanti da Peter Brook (1925-2022). Attento interprete di Shakespeare, Brook trova nel maestro della drammaturgia un alleato sempre attuale per cooperare ad un teatro *in movimento*: «credo che le opere di Shakespeare, ingannevolmente racchiuse tra copertine rigide, siano in realtà dei grossi insetti all'interno dei quali ve ne sono di più piccoli e che, quando gli adulti vanno a dormire, iniziano a muoversi» (Brook, 2016, p. 77).

Oltre a *Il punto in movimento* (1947-1984), altri scritti mettono ben in scena la visione teatrale di Brook, a partire dai titoli stessi, come *Lo spazio vuoto* (1968) e *La porta aperta* (1993). Grazie anche al confronto con pratiche teatrali di altri paesi, Brook arriva a parlare di un teatro agito come *spazio vuoto* in cui si intessono in unità le frammentazioni della nostra cultura, e di conseguenza i diversi tipi di teatro che le esprimono. Questo accade:

quando sul piano collettivo, un'esperienza totale, un teatro totale fatto di spettacoli e spettatore rendono insignificante ogni distinzione tra Teatro Mortale, Teatro Ruidoso e Teatro sacro. In questi rari momenti il teatro della gioia, della catarsi, della celebrazione, il teatro della ricerca, il teatro dei contenuti comuni, il teatro vivente sono un tutt'uno. (Brook, 1998, pp. 142-143)

Con la dimensione spaziale, anche quella temporale viene potenziata in un teatro la cui essenza «è contenuta in un mistero chiamato il "momento presente". Il momento presente è sbalorditivo. Come i frammenti spezzati di un ologramma, la sua trasparenza è ingannevole. Quando questo atomo di tempo si apre, l'interezza dell'universo è contenuta nella sua infinita piccolezza» (Brook, 2005, pp. 105-106). Così, in sintonia con i protagonisti di un pensare in movimento, anche Brook invita ad una *estetica pratica*, perché «in teatro in ogni momento il problema pratico è anche una questione artistica. [...] Durante le prove, l'altezza di una sedia, la fattura di un costume, la quantità di luce, la qualità di un'emozione sono sempre importanti: l'estetica è pratica» (Brook, 1998, p. 107).

Concludiamo questo atto con la battuta finale de *Lo spazio vuoto*: «Recitare richiede un grande sforzo. Ma quando lo viviamo come un gioco, allora non è più lavoro. *A play is play*» (Brook, 1998, p. 148). Di nuovo filosofia e teatro, pensatori e artisti, al di là di tempi e spazi e lingue si incontrano in questo spettacolo, nell'evento giocoso più serio che è la vita, e ci invitano ad entrare in scena anche a noi, per reinterpretare tutto ciò a partire dal nostro momento presente, con le sue sfide, scoperte e promesse.

### Atto III. Verso lo spettacolo del futuro (?)

Il movimento dello *Spiel* in gioco tra pensiero e arte, arte e vita, estetica ed etica, arriva fino al nostro oggi e ci spinge avanti. In un momento di cambiamento

epocale, in cui il linguaggio *digit* permette di tradurre la vita, le persone e le relazioni, in chiave numerica, tanto da concepirsi la possibilità di un “grande ripristino” (Bifarini, 2021) con un solo click: è possibile, e in che modo, praticare un’estetica con le caratteristiche che abbiamo incontrato, aderente al presente e responsabile del futuro? È possibile mantenere viva la scintilla dell’evento in tutta la sua portata *drammatica* e generativa di un’autentica cultura della relazione e della comunità?

O riusciremo a tornare con mezzi moderni e attuali a quel concetto superiore di poesia, e di poesia teatrale che è alla base dei miti raccontati dai grandi tragici antichi; [...] o non ci resterà altro che lasciarci andare senza indugi e senza reazioni, riconoscendo di essere ormai definitivamente destinati al disordine, alla carestia, al sangue, alla guerra e alle epidemie. (Artaud, 2000, p. 196)

Così si domandava Artaud, volendo riattualizzare «quella vecchia idea, in fondo mai attuata, dello spettacolo integrale» (Artaud, 2000, pp. 20-21), portata in scena da Wagner<sup>12</sup> nell’Ottocento, per cui Anche Brook ci dà delle indicazioni importanti, aprendoci la porta della quarta parete:

Io ritengo che oggi il teatro debba allontanarsi dall’idea di creare un altro mondo, oltre la quarta parete, in cui lo spettatore possa evadere. Deve invece cercare di rendere più intense le percezioni nel nostro stesso mondo. Se si vuole che l’attore operi a livello del mondo dello spettatore, la messa in scena deve diventare un incontro, un rapporto dinamico tra un gruppo che è stato preparato in modo speciale e un altro gruppo, il pubblico, che non è stato preparato. [...] Il compito del teatro è fornire a questo microcosmo un vivido e fugace assaggio di un altro mondo, all’interno del quale il mondo in cui viviamo viene integrato e trasformato. (Brook, 2016, p. 186)

Allestire un’opera, o meglio, un evento con queste caratteristiche, oggi non può non tenere presente le potenzialità della *Digital performance* al fine di ampliare le dimensioni esperienziali. In un saggio a corredo della riedizione italiana de *L’opera d’arte del futuro* (1849-1852) di Richard Wagner, la studiosa Anna Maria Monteverdi, nota che

in queste nuove produzioni tecnologiche il teatro non nasce dal teatro e soprattutto non si esaurisce nell’atto teatrale, ma acquista una vitalità infinita grazie al digitale potendo espandersi in forma di film, installazione, opera d’arte autonoma. Da una parte ritroviamo una storica poetica di intreccio di linguaggi, dall’altra una proposta estetica più vicina alla tematica del digitale che considera i singoli elementi di un progetto artistico come oggetti (o testi) multimediali come interscambiabili,

<sup>12</sup> «La grande opera d’arte totale dovrà sintetizzare in sé tutti i generi d’arte, per sfruttare ciascuno di essi come semplice mezzo e annientarlo in vista del risultato globale di tutti i generi fusi insieme» (WAGNER, 2017, pp. 92-93).

aperti alle più diverse incarnazioni e tali da poter sperimentare tutti i possibili incastri mediali, in un nomadismo tecnologico senza precedenti. (Wagner, 2017, p. 69)

Ci troviamo forse davanti, oppure già dentro, alla possibilità di cooperare ad una nuova forma di spettacolo integrale, e non in maniera distopica (Muraca, 2021). Il pensiero in movimento – che desidera uscire dalla dimensione soltanto testuale e verbale – e il teatro in movimento – che desidera inscenare la vita vera in tutta la sua drammatica bellezza – si possono ritrovare qui complici allo stesso passo, quando antiche o rinnovate narrazioni mitologiche e filosofiche si incontrano con i grandi artisti del passato e del presente, sperimentando l'utilizzo delle tecnologie all'avanguardia. Una tra queste, la tecnica della *motion capture* (*mocap*) (Delbridge, 2015; Kitagawa, Windsor, 2020), o cattura del movimento, che applicata all'ambito teatrale – attraverso un processo di registrazione e trasposizione in tempo reale dei movimenti degli attori e degli spettatori ad hoc attrezzati – con strumenti come sensori e visori speciali, ancor più rispetto che in altri specifici campi, come quello del cinema, della concertistica, della coreografia, permette l'affaccio in direzione di un'ultima frontiera e parete: quella del *Metaverso*<sup>13</sup>. Non solo la navigazione, ma l'immersione totale in un universo virtuale, al di là, oltre, quello naturale, cui sempre di più anche le attività di intrattenimento stanno guardando. Immaginiamo di essere alla prima di uno spettacolo teatrale, a cui hanno collaborato un dipartimento di studi filosofici, un'accademia d'arte, una compagnia teatrale e un'equipe di lavoro esperto in tecnologie digitali<sup>14</sup>, trasmesso contemporaneamente nel Metaverso. I confini di tutta l'esperienza *metafisica in atto*, così come del palco fisico si dilatano. Ma, è possibile catturare il movimento dell'evento che sta accadendo in tempo reale senza immobilizzarlo, senza che ne risulti quindi un depotenziamento? È possibile mantenere valide le regole del *gioco sociale*, senza che sia la logica del singolo a prevalere? Si possono tenere unite insieme in una oscillazione virtuosa (Fabris, 2007, p. 7) la vita reale e quella virtuale? E ancora, si può rendere tutto ciò un laboratorio di ricerca inter- e transdisciplinare, per essere coprotagonisti di una cultura che non sia decisa in primis da logiche economiche di mercato? Senza poter entrare con cognizione nel dettaglio tecnico, ci muoviamo verso alcune considerazioni conclusive riguardanti la polarità estetica ed etica in gioco. Se dal versante etico si ode dell'importanza di elaborare prima di tutto un'etica *del* virtuale e non solamente un'etica *nel* virtuale (Fabris, 2007, p. 14), col rischio che si perda cioè il legame e la distinzione con il fuori, una performance teatrale, in tutte le sue fasi di lavorazione, può costituire proprio quell'esperienza

<sup>13</sup> Parola coniata dallo scrittore americano NEAL STEPHENSON nel romanzo *Snow Crash*, 1992. Cfr. BALL, 2022; CAPPANNARI, 2022; GALANSINO, TABACCHI, 2022; MONTAGNA, 2022; Amendola, Gisolfi (a cura di), 2022.

<sup>14</sup> Cfr. il lavoro dell'Università di Salerno nell'ambito del Digital Humanist: <https://digitalhumanist.unisa.it/it/>.

esistente e attimale, esterna e al tempo stesso connessa, a partire da cui è possibile orientare e regolamentare anche la performance digitale; d'altro canto, la ritmica comunitaria caratterizzante la dinamica del teatro che abbiamo appena conosciuto, per essere preservata e partecipata in pienezza anche nell'ambiente digitale, ha bisogno del sostegno dell'etica e della sua capacità normative (Fabris, 2022). Espressione est-etica di questo reciproco rimando potrebbe essere il recupero della forma di scrittura partecipata di un *manifesto*, tipica dell'avanguardia novecentesche, e in questo periodo cruciale ritornata in auge in più settori, e insieme a questo, della pratica di stringere un giuramento (Chehadé, 2020) o patto di adesione, quale azione reciproca fondante la comunità, in modo da consentire una partecipazione consapevole e aperta creativamente a ciò che si sta realizzando *tra noi*. Che sia un singolo evento, o via via uno stile di fare pensiero e fare teatro *veri, in quanto si muovono e in quanto si avvalgono di strumenti visivi*. Sull'esempio di manifesti e patti digitali già elaborati e fruibili<sup>15</sup>, anche un'est-etica dello spettacolo (*Spiel-Jeu-Play...*) potrebbe invitare realmente i prossimi, e virtualmente i distanti, a prendersi per mano, sfiorando o intrecciando le dita, come nelle antiche danze corali (Brook, 1998, pp. 132-133), in una gestualità doppiamente digitale, tanto numerica quanto corporea, per coreografare i movimenti, talvolta i travagli, dell'unico e sempre originale dramma generativo e rigenerativo che è cultura.

*La danza e di conseguenza il teatro  
non hanno ancora cominciato ad esistere [e forse anche il Metaverso. N.d.a.].  
(Antonin Artaud, 2000)*

<sup>15</sup> Cfr. il Manifesto e la proposta di Patto Digitale del Centro di Ricerca “Benessere Digitale” in capo all'Università di Milano-Bicocca (MARCO GUI, BRUNELLA FIORE, *et. al.*): <https://pattidigitali.it/>.

**Bibliografia**

- Amendola A., Gisolfi E. (a cura di), *Metaverso*, Quaderni III, Stratego Edizioni, Salerno, 2022.
- Amoroso L., *Il battesimo dell'estetica*, ETS, Pisa, 1993.
- Artaud A., *Il teatro e il suo Doppio*, Einaudi, Torino, 2000.
- Ball B., *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Garzanti, Milano, 2022.
- Balthasar (von) H.U., *Introduzione al dramma*, Teodrammatica I, Jaca Book, Milano, 1980.
- Bergamaschi M., *Performance umano-divina*, Mimesis, Milano, 2014.
- Bifarini I., *Il grande reset. Dalla pandemia alla nuova normalità*, FAG, Milano, 2021.
- Brook J., *Lo spazio vuoto*, Bulzoni, Roma, 1998.
- Brook J., *La porta aperta*, Einaudi, Torino, 2005.
- Brook J., *Il punto in movimento*, Arnando Editore, Roma, 2016.
- Cappannari L., *Futuri possibili. Come il metaverso e le nuove tecnologie cambieranno la nostra vita*, Giunti, Firenze, 2022.
- Chehadé F., *Il giuramento digitale per Internet*, "Città Nuova", suppl. n. 4/2020.
- Coda P., Curi MB., Donà M., Maspero G., *Manifesto. Per una riforma del pensare*, Città Nuova, Roma, 2021.
- Curi M.B., *Pensare dall'unità. Franz Rosenzweig e Klaus Hemmerle*, Città Nuova, Roma, 2017.
- Delbridge M., *Motion Capture in performance: An introduction*, Palgrave Pivot, London, 2015.
- Derrida J., *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino, 2002.
- Fabris A., *Etica del virtuale*, Hoepli, Milano, 2007.
- Fabris A., *Lo spazio delle humanities negli ambienti tecnologici*, "Paradoxa", n. 3 estate 2022.
- Fink E., *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopefulmonster, Torino, 1992.
- Fischer-Lichte E., *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma, 2014.
- Gadamer H.G., *L'attualità del bello*, Marietti, Genova, 2002.
- Galansino A., Tabacchi S., *Let's Get Digital! Nft e nuove realtà dell'arte digitale*, Fondazione Palazzo Strozzi, Marsilio Arte, Venezia, 2022.
- Heidemann I., *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, De Gruyter, Berlino-Boston, 2011.
- Habermas J., *Etica del discorso*, Laterza, Bari, 1985.
- Hemmerle K., *Tesi per un'ontologia trinitaria*, a cura di M.B. Curi e E. Prenga, Città Nuova, Roma, 2022.
- Hermann M., *Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts*, in Klier H., *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1981.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2022.

- Kitagawa M., Windsor B., *Mocap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*, Routledge, Londra, 2020.
- Klier H., *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1981.
- Modica M., *Che cos'è l'estetica*, Editori Riuniti, Roma, 2002.
- Moltmann J., *Sul gioco. Saggi sulla gioia della libertà e sul piacere del gioco*, Queriniana, Brescia, 1988.
- Montagna L., *Metaverso. Noi e il Web 3.0*, Mondadori, Milano, 2022.
- Muraca F., *Le immagini al potere. L'uomo nell'era dell'intrattenimento totale*, Città Nuova, Roma, 2021.
- Otto-Apel K., *Etica della comunicazione*, Jaca Book, Milano, 1992.
- Panikkar R., *Il ritmo dell'essere*, Jaca Book, Milano, 2012.
- Pareyson L., *Ontologia della Libertà*, Einaudi, Torino, 1995.
- Rahner U., *Der spielende Mensch*, Johannes Verlag, Einsiedeln, 2016.
- Rosenzweig F., *Il nuovo pensiero*, in *La scrittura. Saggi dal 1914-1929*, Città Nuova, Roma, 1991.
- Rosenzweig F., *La stella della redenzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2004.
- Severino E., *Il parricidio mancato*, Adelphi, Milano, 1985.
- Tonelli A., *Eleusis e Orfismo. I misteri e la tradizione iniziatica greca*, Feltrinelli, Milano, 2015.
- Wachter A., *Das Spiel in der Aesthetik. Systematische Überlegungen zu Kants Kritik der Urteilskraft*, Walter de Gruyter, Berlin, 2006.
- Wagner R., *L'opera d'arte del futuro. Alle origini della multimedialità*, goWare, 2017, Firenze, Edizione del Kindle.
- Zanardi M. (Ed.), *Sulla danza*, Cronopio, Napoli, 2017.
- Zeller R., *Spiel und Konversation im Barock. Untersuchungen zu Harsdörffers "Gesprächspielen"*, Walter de Gruyter, Berlin-New York, 1974.