

# Nuovo teatro digitale

Virginia Stefanini

[Ricerca seminariale realizzata per il Corso di Teoria e tecniche delle comunicazioni di massa (prof. Pier Luigi Capucci), DAMS, Università di Bologna, A.A. 2000/2001]

Il teatro non ha bisogno del digitale<sup>1</sup>.

Nella definizione più essenziale di teatro, indicata da molti come la presenza simultanea e la relazione che si stabilisce fra i due elementi necessari all'innescarsi dell'evento teatrale, l'attore che si esibisce e lo spettatore che guarda, non c'è nulla che afferisca all'ambito del tecnologico, del meccanico, numericamente calcolabile, quindi digitale.

Allo stesso tempo, non potendo trascurare il fatto che l'incontro fra teatro e nuovi media sia in corso e stia producendo dei frutti, non risulta affatto facile tracciarne un profilo preciso, da un lato a causa della velocità di sviluppo delle tecnologie impiegate dai nuovi mezzi di comunicazione, dall'altro perché i risultati stentano ancora a trovare visibilità se non presso gli addetti ai lavori, sebbene supportati, come nel caso del teatro in Internet, da canali di comunicazione largamente accessibili.

Ho preferito quindi concentrare l'attenzione su un'analisi, di sicuro non esauriente anche dove supportata dagli esempi che saranno mano a mano inseriti, di come le modalità di comunicazione introdotte dai nuovi media e dalle tecnologie che li supportano, stiano incontrando l'arte teatrale, invitandola a ripensare ai propri modi attraverso alcune tematiche fondamentali come quelle di interattività, di realtà "aumentata", di simulazione tecnologica: "L'incrocio o l'ibridazione dei media libera un gran numero di forze ed energie nuove come accade con la fissione o la fusione. [...] L'ibridazione o mescolanza di questi agenti offre un'occasione particolarmente favorevole per renderci conto delle loro componenti strutturali e delle loro proprietà."<sup>2</sup>

## La variabile interattiva

Per cominciare una discussione che si incentri sui nuovi mezzi di comunicazione, è utile per prima cosa definirne alcuni principi.

Secondo un'analisi molto chiara di Lev Manovich, i nuovi media tecnologici presentano una struttura frattale: "Le diverse componenti comunicative [...] sono rappresentate da un insieme di campioni discreti (pixel, poligoni, voxel, caratteri). Questi elementi si uniscono per formare oggetti ad un livello di scala superiore, ma mantengono sempre la propria identità separata."<sup>3</sup> Questa combinazione, che rende i media descrivibili matematicamente e pertanto manipolabili algebricamente, porta come prima conseguenza alla possibilità di automatizzare molti aspetti della creazione formale delle informazioni, secondo un processo molto lontano, come già sottolineato, da quello necessario alla pratica teatrale.

Deriva però da questa organizzazione numerica un'altra componente dei nuovi media, che potrebbe in qualche modo creare un primo ponte verso la teatralità: la variabilità, la

---

<sup>1</sup> Questa affermazione iniziale ricalca, adattata all'argomento in questione, l'incipit dell'introduzione di A. Menicacci ed E. Quinz in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001.

<sup>2</sup> Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1990, p.58

<sup>3</sup> Lev Manovich, "Nuovi media: istruzioni per l'uso. Come i media sono divenuti nuovi" in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001, p 29

condizione secondo la quale “un nuovo oggetto mediale (come un sito web) non è qualcosa di fisso, può esistere in molte differenti versioni (potenzialmente infinite).”<sup>4</sup> Senza doversi addentrare maggiormente nell’analisi, si può cominciare a dire che anche l’“oggetto” teatrale non si ripropone mai uguale, ma si ricrea ogni volta nuovo davanti agli occhi di chi lo fruisce, anzi viene creato, unico come ogni punto di vista, proprio dallo sguardo dello spettatore e dalla relazione che esso stabilisce. Una variabilità, lì dovuta alla combinabilità numerica, qui all’irripetibilità dell’evento in sé, messa in atto dall’interazione/interattività fra soggetto e oggetto.

L’analisi intorno alla questione dell’interattività si può sviluppare lungo diverse direttrici parallele: con la diffusione dei mezzi informatici e delle nuove tecnologie digitali hanno trovato infatti una nuova attuazione istanze già toccate dalla ricerca artistica, che tendono a mettere in crisi la dimensione sia della linearità che quella della frontalità nello scambio fra soggetto e oggetto.<sup>5</sup>

## Iper testo e “hyperdrama”

La linearità è “l’organizzazione con-sequenziale delle azioni secondo una struttura determinata”.<sup>6</sup>

Lineare è la drammaturgia dello spettacolo tradizionalmente inteso, che richiede al fruitore di attivarsi unicamente in un processo interpretativo. Le sperimentazioni delle neo-avanguardie della seconda metà del ‘900, nel momento in cui hanno tentato di creare un reale coinvolgimento dello spettatore nel processo di creazione teatrale, non hanno però mai sostanzialmente intaccato la linearità della struttura drammaturgica. Quand’anche frammentata, moltiplicata attraverso diversi punti di emissione, oppure modellata sulle reazioni del pubblico, la forma drammatica, una volta iniziato lo spettacolo, non è mai propriamente “manipolabile” da parte di altri se non gli attori stessi, autori sia del testo spettacolare che del coinvolgimento di uno spettatore cui non è data reale possibilità di scelta.

L’ipertesto informatico è un oggetto ben diverso da un testo teatrale: “Con ipertesto intendo una scrittura non sequenziale – testo che si dirama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che fruisce meglio su di uno schermo interattivo. Così com’è comunemente inteso, un ipertesto è una serie di brani di testo tra cui sono definiti dei collegamenti che consentono al lettore differenti cammini.”<sup>7</sup> Le possibilità messe in campo da questa nuova forma testuale, teorizzata già dalla metà degli anni Quaranta<sup>8</sup>, ma divenuta realmente operativa e accessibile solo in tempi più recenti con la diffusione del personal computer, definiscono un nuovo modello di scrittura con cui, a detta di molti, sarà sempre più necessario confrontarsi. In questo contesto, forma drammatica e struttura ipertestuale si sono incontrate, dando vita all’“hyperdrama”.

Cercando una definizione per questa nuova forma ibrida, ci si può rivolgere alle parole di **Charles Deemer**, sceneggiatore e drammaturgo americano: “L’hyperdrama sfida la Visione Singola. Questo nuovo tipo di teatro, generato da pagine scritte in forma di

---

<sup>4</sup> Ivi, p. 34

<sup>5</sup> Per una trattazione più esauriente di questo tema si veda Emanuele Quinz, “Interface-World. Mutazioni della scena: dal testo all’ambiente”, in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, op. cit., p.317-334

<sup>6</sup> Ivi, p.319

<sup>7</sup> T.H. Nelson, *Literary Machine*, citato in Emanuele Quinz, “Interface-World. Mutazioni della scena: dal testo all’ambiente”, in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001, p. 324-325

<sup>8</sup> “An early computer scientist with the unusual name of Vannevar Bush is credited with first speculating in print about hypertext, although he did not use the term and two decades would pass before anyone else did. But in the July 1945, issue of *The Atlantic Monthly* magazine, Bush set down the fundamental concepts of what would become known as hypertext in an article called “As We May Think”. “ in Charles Deemer, “What is hypertext?” [www.geocities.com/cdeemer/essay.htm](http://www.geocities.com/cdeemer/essay.htm)

ipertesto, sfida la nozione di teatro inteso come spettacolo che viene guardato da un pubblico immobile seduto in un teatro buio su sedie fissate al pavimento”.<sup>9</sup> Deemer spiega, nel suo saggio “What is hypertext?”, di essere approdato nel 1985 ad una nuova forma di scrittura drammaturgica in cui “le scene non sono lineari, una dopo l’altra, ma simultanee, con molte scene che accadono all’interno del luogo della rappresentazione nello stesso momento”. Lo spettatore ha così la possibilità di scegliere “cosa accadrà dopo?” e di costruire un proprio sentiero non strettamente sequenziale all’interno del testo drammatico. Deemer ha portato i numerosi hyperdrama di cui è autore fuori dei teatri, che costringono ad una visione frontale della scena, per approdare, dopo le esperienze dal vero, all’ambiente interattivo per eccellenza: Internet. Una prima messa in scena telematica del *demo* del suo testo, “The Bride of Edgefield”, ha avuto luogo nell’ormai lontano 1996 su *atheMOO* (telnet://moo.Hawaii.Edu:9999), una comunità virtuale professionale per chi lavora in teatro. Come racconta lo stesso Deemer: “si tratta di un evento teatrale che nasce da una pièce ipertestuale, con una linea narrativa che si ramifica per scene simultanee, situate in differenti spazi teatrali. L’ambiente MOO su Internet permette in modo davvero unico di dare forma a questo tipo di teatro non lineare con un controllo assai superiore a quello che avevo prima di iniziare a usare Internet (...). Questo tipo di teatro comprende sempre una parte di improvvisazione, soprattutto nel passaggio da una scena all’altra, e io sono giunto alla conclusione che l’ambiente di Internet è più adatto al teatro di improvvisazione che a quello scritto, è qui che la teatralità può venire alla luce e la creatività prendere il volo”.<sup>10</sup>

L’hyperdrama si presenta come un tentativo di adeguare la parola scritta e performativa alle nuove coordinate espressive e ai nuovi strumenti comunicativi. Andrea Balzola individua diversi momenti di questa ricerca: “il passaggio dal testo all’ipertesto, che presuppone l’interattività tra autore-performer-spettatore e consente lo spostamento progressivo [...] dall’autore singolo all’autore collettivo. Il passaggio dalla macronarrazione lineare alla micronarrazione non sequenziale, non necessariamente frammenti narrativi ma unità testuali minimali e nomadi che possono agganciarsi e sganciarsi in un ipertesto spettacolare. Il passaggio dal testo scritto e dalla scrittura scenica alla scrittura sinestetica: nell’ambiente ipertestuale infatti non si scrivono più (soltanto) dialoghi e didascalie ma eventi performativi in tempo reale [...]”.<sup>11</sup>

Emerge la necessità di ripensare ai modi di fare teatro e di ricercare, nelle forme proposte dai nuovi media, nuove modalità da applicare alla tradizione.

## Teatro-chat

Con l’hyperdrama di Charles Deemer ho introdotto un esempio di rappresentazione live in Internet. Prima di giungere all’approdo conseguente, le rappresentazioni teatrali in modalità chat, ritengo giusto fermarmi ad analizzare, come già avevo anticipato, il problema della messa in discussione della frontalità nella ricezione dell’opera d’arte, che ha aperto nuove strade alla sperimentazione, tra cui proprio la via della partecipazione attraverso Internet.

In ambito non esclusivamente teatrale, fin dalla fine degli anni Cinquanta gli artisti si sono impegnati per infrangere la netta posizione frontale imposta ai fruitori delle loro creazioni, costretti dall’opposizione scena/platea, quadro/osservatore, ad una visione monoprospettica, per regalare loro la possibilità di scegliere, attraverso la moltiplicazione di punti di emissione e ricezione, il proprio punto di vista e di partecipare,

<sup>9</sup> Charles Deemer, “The New Hyperdrama”, [www.geocities.com/cdeemer/New-hype.htm](http://www.geocities.com/cdeemer/New-hype.htm)

<sup>10</sup> Citato in Fabio Paracchini, *Cybershow*, Ubulibri, Milano, 1996, p.103

<sup>11</sup> Andrea Balzola, sceneggiatore e drammaturgo, ha inviato l’articolo “Inter-Teatro-Net” alla mailing-list Tecno Teatro, dopo una sua pubblicazione sul sito [www.raisatzoom.it/](http://www.raisatzoom.it/)

non soltanto assistere, alla creazione di un oggetto d'arte non conclusivo: "Il testo spettacolare si espande, si trasforma in ambiente, in un universo reticolare e aperto."<sup>12</sup>

Il lavoro del Living Theatre, o più in generale il teatro di strada, l'happening, così come molte installazioni artistiche, rappresentano esempi di come si sia in passato cercato di aprire lo spazio della creazione teatrale e artistica per inglobare lo spettatore. Oggi i nuovi media hanno raccolto questa istanza, e propongono agli artisti come modello di ambiente creativo lo spazio aperto della chat, luogo virtuale all'interno del quale si può sviluppare al grado massimo la modalità dell'intervento diretto.

Pensare di progettare un evento teatrale in chat certamente non risponde in assoluto alla richiesta di ripensare il rapporto anche spaziale fra spettatore e attori di cui si parlava sopra, in quanto l'ambiente, seppur virtualmente illimitato, risulta per forza appiattito alle due dimensioni di uno schermo su cui scorrono linee di testo; può però risultare un esperimento interessante per mettere in evidenza le potenzialità dell'improvvisazione, e per dare esempio di come l'intervento del pubblico possa risultare necessario per attivare la creazione dell'evento.

Esempi entrati nella storia di questo genere, che risalgono agli anni fra il 1994 e il 1996, sono le performance degli **Hamnet Players**, guidati da Stuart Harris, irriverenti parodie di classici del teatro, messe in scena nello spazio virtuale di chat-room appositamente designate per l'occasione, come il canale #hamnet su Internet Relay Chat (IRC).<sup>13</sup>

"Hamnet", "Pcbeth- An IBM Clone" e "An IRC Channel Named #Desire", risolvono il paradosso dell'essere teatro in assenza di corpi proponendosi come rappresentazioni del vero e proprio testo teatrale, ricreato on-line, più che del drama. Il sistema dello spettacolo prevede che l'intera sequenza numerata di linee di azione e dialogo sia distribuita separatamente, secondo il proprio ruolo, agli attori e ai partecipanti reclutati fra il pubblico, senza essere stata provata e senza che nessuno abbia la possibilità di conoscerla per intero, eccetto l'autore, che funge anche da direttore di scena. Il copione prevede la presenza di ruoli come <Enter>, <Exit> e <Scene>, cui è affidato il compito di intervenire digitando le didascalie al momento giusto.

Il risultato sono rappresentazioni allo stesso tempo farsesche e colte, che partono da un consapevole progetto di riduzione e adattamento del testo, che viene però stravolto e reso stilisticamente compatibile con il linguaggio e le dinamiche della chat. Prendendo ad esempio il testo di "Hamnet", il principe danese esprime il proprio tormento in una sintesi funzionale all'esigenza di scrivere molto velocemente, piuttosto che all'espressione tragica:

<Hamlet> 2b or not 2b... [17]

<Hamlet> Hmmm... [18]

<Hamlet> :( Bummer...[19]<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Emanuele Quinz, "Interface-World. Mutazioni della scena: dal testo all'ambiente", in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001, p. 320-321

<sup>13</sup> Le informazioni su gli Hamnet Players derivano da diverse fonti: innanzitutto ne fa menzione Fabio Paracchini in "Cybershow", op. cit., p. 105-106; altre informazioni sono ricavate dal sito ufficiale della compagnia, [www.thegroup.net/pcbeth.htm](http://www.thegroup.net/pcbeth.htm); un'esauriente studio sull'attività degli Hamnet Players, ed in particolare sulla messa in scena di "Hamnet", è l'articolo "Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theatre on Internet Relay Chat" di B. Danet, T. Wechenhauser, H. Becher-Israeli, A. Cividelli, Y. Rosenbaum-Tamari, all'indirizzo [www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html](http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html)

<sup>14</sup> "Hamnet: the Script", in "Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theatre on Internet Relay Chat", [www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/script.html](http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/script.html); "bummer" è un termine che merita spiegazione: nell'articolo citato lo si definisce un'esperienza spiacevole o addirittura depressiva, indotta specialmente da droghe allucinogene, o anche lo stato d'animo che segue un dispiacere, un fallimento; termine quindi abbastanza vicino al sintetizzare in una parola il complesso monologo del principe Amleto.

Il testo si riempie di icone emozionali che in un certo senso si sostituiscono all'espressione mimica dei sentimenti, il gergo familiare ai frequentatori delle chat soppianta prepotentemente l'inglese elisabettiano. Nel caso di "Pcbeth- An IBM Clone", la stessa vicenda è trasformata alla luce della rivalità fra personal computer IBM, "cloni" IBM compatibili e computer Macintosh, un argomento senza dubbio più vicino ai navigatori della rete di quanto non siano gli intrighi per la successione del trono scozzese.

Si può ancora parlare di teatro, o piuttosto di puro e semplice divertissement? Secondo le parole di Stuart Harris, ideatore del progetto degli Hamnet Players, nella chat gli elementi del teatro ci sarebbero tutti: "...dal momento che tutti i partecipanti ad una conversazione in chat possono scegliere qualsiasi nickname con il quale desiderino essere conosciuti... e dal momento che un canale può contenere molte persone che non partecipano, ma guardano soltanto, gli elementi del teatro ci sono tutti: un cast di personaggi con nomi quali Hamlet, Ophelia, Polonius, etc. riuniti e un pubblico invitato a guardare."<sup>15</sup> Un ulteriore parallelo può essere stabilito con il teatro "di strada", che si svolge in luoghi non tradizionali e non convenzionali e si trova a dover fare i conti con rumori di fondo, traffico e interruzioni che distolgono l'attenzione degli spettatori, proprio come in chat gli attori virtuali si trovano a combattere contro la tendenza degli utenti a partecipare a più di una conversazione alla volta, a mandare messaggi privati, ad uscire e rientrare dalle finestre di dialogo. La partecipazione del pubblico, diventa quindi l'elemento fondamentale intorno al quale fare ruotare gli sforzi di tutti i partecipanti, e l'intervento diretto e creativo dello spettatore una componente necessaria all'interno del tessuto di improvvisazioni comico-gergali connaturate alla natura stessa di questi spettacoli. E' significativo che in questo tipo di teatro, per la prima volta, performer e semplici spettatori si trovino ad avere a disposizione gli stessi identici mezzi per esprimersi, la tastiera ed un linguaggio di simboli comuni, annullando la distanza reciproca.

Interessante da citare è anche l'attività del **Desktop Theatre** di Adriene Jenik e Lisa Brenneis, che nel 1997 prepararono per il Digital Storytelling Festival "Waiting for Godot.com".

Il testo era quello originale di Beckett. Il palcoscenico invece era un Palace, una chat-room visibile in due dimensioni occupata da "avatar", icone grafiche, a rappresentare ogni partecipante, dove i due protagonisti Didi e Gogo potevano prendere vita non soltanto sotto forma di linee di dialogo scritte, ma anche come sorridenti icone rotonde, contrassegno indistinto per gli "ospiti" della chat. Dal momento che il Palace permetteva anche l'uso di una voce digitale sintetica, i due personaggi potevano, in questa sorta di teatro a pupazzi virtuale ("digital puppet theatre"<sup>16</sup>), parlare con un'identica voce robotica, completando in questo modo la propria caratterizzazione virtuale di perfetti Chiunque. Il pubblico era costituito non soltanto da tutti coloro che occupavano il Palace virtuale, ma anche da spettatori del festival sopra nominato, riuniti davanti ad uno schermo di proiezione.

L'interazione sviluppata in questo esperimento fra il livello teatrale e le modalità del media coinvolto è molto curiosa. Innanzitutto, l'articolo di Scott Rosenberg, "Clicking for Godot", pone l'accento su come il testo di Beckett possa essere oggi letto come un perfetto commento al mondo delle chat: "In 'Aspettando Godot' nulla accade, per due volte, in ciascuno degli atti; nelle chat rooms, nulla accade la maggior parte delle volte, le persone si ritrovano ogni sera e, per lo più, aspettano che qualcosa succeda, che qualcuno dica qualcosa di interessante, che un diversivo li aiuti a passare il tempo".<sup>17</sup>

<sup>15</sup> [www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/intro.html](http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/intro.html)

<sup>16</sup> La definizione è citata da Scott Rosenberg, "Clicking for Godot", articolo contenuto nel numero 21 della rivista virtuale Salon, [www.salon.com/feature/1997/10/02godot.html](http://www.salon.com/feature/1997/10/02godot.html)

<sup>17</sup> In "Godot among the Avatars", prima parte di "Clicking for Godot", *cit.*

Per quanto riguarda invece l'interazione fra attori e pubblico, l'articolo spiega che, in una discussione dopo spettacolo, le stesse artiste giunsero alla conclusione che la possibilità di interferenze aveva rappresentato per loro, l'aspetto più interessante della sfida: come prevedere infatti che durante lo spettacolo uno degli spettatori, captando alla perfezione lo spirito dell'operazione, avrebbe cambiato il nome del proprio avatar da Muscleman a Godot?

## Web-cam theatre

Il Web-cam Theatre, filiazione diretta del gruppo teatrale Zone Gemma, è un progetto del tecno-artista Giacomo Verde, che merita di essere trattato in un capitolo a parte, in quanto, pur avendo diversi legami con i già citati esempi di teatro in chat, allo stesso momento apre la strada all'analisi di un diverso aspetto dell'ibridazione fra teatro e nuove tecnologie, che verrà trattato di seguito.

Il Web-cam Theatre ha inaugurato la propria attività con la performance "Connessioni remote", andata in scena nel maggio 2001 al Museo Pecci di Prato e sul sito [www.webcamtheatre.org](http://www.webcamtheatre.org), attraverso il quale era anche possibile avere accesso ad una chat sulla quale lasciare i propri messaggi e commenti in tempo reale. A differenza di "Waiting for Godot.com", spettacolo realizzato interamente all'interno della rete, anche se fruito contemporaneamente dal pubblico di un festival attraverso una proiezione, la performance di Giacomo Verde è riuscita effettivamente a realizzare uno sdoppiamento dei punti di emissione e ricezione dell'evento teatrale tale da mettere in crisi la frontalità dell'opera, proprio come discusso in precedenza.

Le connessioni messe in campo da questo spettacolo sono molteplici da analizzare. L'artista-attore si trovava fisicamente all'interno di una sala del Museo, di fronte ad un pubblico reale che dal vivo ne osservava l'azione, mentre diverse web-cam registravano e rimandavano il segnale a coloro che si trovavano collegati davanti al proprio computer. La stessa interfaccia grafica del sito veniva anche proiettata nella sala. La visione dello spettacolo risultava quindi essere molteplice e non univoca, dal momento che diversi erano i punti di vista dello spettatore in sala e di quello a casa.

Anche i punti di emissione dell'opera d'arte finivano per essere moltiplicati: al centro vi era il performer, ad innescare l'azione scenica di un teleracconto in dieci piccole video-azioni, portato avanti attraverso l'interazione della narrazione con immagini elettroniche generate in tempo reale dal computer -il secondo "attore"- visualizzate sullo schermo del computer e sullo scenario proiettato nella sala reale. Lo stesso Giacomo Verde spiega: "Dal vivo si è giocato con l'effetto ritardo, ecco, dato dalla lentezza del segnale video che va e torna al trasmittente attraverso la rete. Lo scarto tra il corpo del performer e la sua immagine remota. Tra gli oggetti usati dal vivo e la trasfigurazione creata dalla rete."<sup>18</sup> A questo si aggiungeva il fatto che lo spettatore in sala leggeva accanto alle immagini le linee di testo scritte dagli altri spettatori invisibili che, attraverso la chat, interagivano in diretta con la sala e il narratore, intervenendo quindi sulla creazione teatrale da un punto di vista ancora diverso.

Questa complessa dinamica esemplifica molto bene la possibilità non solo di stabilire un'interazione attore-spettatore garantita dalla chat, ma anche di creare, in uno stesso "ora" temporale, uno spazio virtuale, un "qui", che nasce dal coinvolgimento nell'effettiva creazione dell'oggetto d'arte di persone molto lontane, ed è in sostanza spazio di relazione, proprio come vuole la definizione prima del teatro.

## Realtà "aumentata" della scena

---

<sup>18</sup> In Giacomo Verde, "Connessione Remota", su [www.webcamtheatre.org/](http://www.webcamtheatre.org/)

L'interazione fra attore ed elementi generati dal computer rappresenta un altro versante della sperimentazione teatrale, che si stacca dall'ambito dello sfruttamento dei nuovi mezzi di comunicazione, per approdare a quello del connesso sviluppo tecnologico.

Le tecnologie usate per la computer graphic, per creare simulazioni, scenari di realtà virtuale, sono uno dei linguaggi con cui viene costruito il messaggio che passa attraverso i nuovi medium comunicativi. Nel momento in cui la pratica teatrale si accosta a queste nuove modalità, assistiamo alla "traduzione" della scena in realtà tecnologicamente "aumentata", che, pur conservando le coordinate spazio-temporali del reale, vira in modo inedito verso la virtualità. Come categoria affine a quella della finzione, dell'illusorietà, essa è sempre stata ricercata: "Se infatti per «virtuale» si intende «irreale», «fittizio» (il dizionario reca anche significati quale potenziale, possibile) allora, per esempio, anche uno spettacolo teatrale, un affresco, un film, un romanzo, un videogioco, sono «realtà virtuali», là dove congegnano e offrono, mediante le loro tipiche modalità comunicative, mondi possibili, inventati".<sup>19</sup> Il linguaggio dei nuovi media digitali, attraverso il quale è possibile rappresentare qualsivoglia forma, non è in contrasto dunque con la tradizione artistica, ma ne enfatizza le potenzialità.

Come nel caso della discussione intorno alla componente interattiva comune a teatro e mezzi di comunicazione telematici venivano tirati in ballo precedenti di ricerca interni al mondo dell'avanguardia teatrale della seconda metà del Novecento, anche per quanto riguarda il rapporto della scena con la performance tecnologica si deve guardare al passato. Bisogna tornare agli anni dell'avanguardia Futurista, del manifesto "L'atmosfera scenica futurista" di Prampolini che propone che nel nuovo spazio scenico polidimensionale non si muova più un attore tradizionale, ma sia lo spazio stesso a personificarsi, con elementi multimediali che si fondono in un meccanismo perfetto; oppure ricordarsi dell'utopia di un regista come Gordon Craig, che all'inizio del secolo scorso teorizzava l'avvento di un attore-supermarionetta, una figura inanimata capace di andare al di là della natura della vita per divenire materiale propriamente teatrale, strumento "programmato" a rispondere ai comandi della mano del regista proprio come luci e congegni di scena. Non sembrerà più così lontana dagli orizzonti del teatro la prospettiva di vedere sulla scena "attori" completamente artificiali.

Una risposta alle questioni finora sollevate la si può trovare nello sviluppo di IVE, **Interactive Virtual Environment**,<sup>20</sup> un ambiente virtuale interattivo che è, letteralmente, il palcoscenico delle sperimentazioni di un gruppo di ricercatori del Massachusetts Institute for Technology (MIT).

La ricerca avviene all'interno di uno spazio dalle dimensioni di una normale stanza, lungo una delle quali pareti è posizionato uno schermo per proiezioni, usato come "fondale su cui sono orchestrate proiezioni grafiche o di immagini".<sup>21</sup> Grazie ad una telecamera grandangolare, montata in cima allo schermo e puntata verso il basso, il sistema Pfinder («person finder», «cerca-persona») analizza il corpo e il movimento di una singola persona, attore o danzatore, attraverso una visione computerizzata in tempo reale. L'analisi del movimento del performer all'interno della scena può essere applicata ad una vasta gamma di risposte possibili: nell'applicazione denominata Dance Space "le diverse parti del corpo del danzatore [...] sono collegate a vari strumenti musicali che costituiscono una tastiera virtuale guidata dal corpo",<sup>22</sup> cosicché è la stessa coreografia a originare la musica; è possibile anche vedere ricreata sullo schermo di proiezione una

---

<sup>19</sup> Pier Luigi Capucci, *Realtà del virtuale*, Clueb, Bologna, 1993, p. 95

<sup>20</sup> Le informazioni su IVE sono ricavate da Flavia Sparacino, "La realtà aumentata nella danza e nel teatro" in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001, p. 101-129

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 107

<sup>22</sup> Flavia Sparacino, "La realtà aumentata nella danza e nel teatro" in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001, p.110

scenografia completamente virtuale, e in tempo reale ricostruire all'interno di essa l'immagine, catturata da Pfinder, del performer che si muove sulla scena.

Ad un livello ancora più complesso, sullo schermo vengono fatti interagire con l'attore quelli che vengono chiamati mediatori: "immagini, video, suono, discorso, oggetti testuali in grado di rispondere al movimento e al gesto in modo credibile, estetico, espressivo e divertente."<sup>23</sup> Il software che è alla base di questo sistema è guidato da sensori che interpretano i dati della realtà esterna, e generano una sorta di percezione interna al programma la cui interpretazione, e quindi risposta, dipende dallo schema generale di comportamento attribuito al mediatore stesso attraverso una complessa tecnica di authoring. Nella situazione di improvvisazione attuata nell'Improvisational Theatre Space, creato nel 1996 come applicazione della tecnologia citata, sullo schermo di proiezione era possibile vedere come "l'attore umano potesse interagire con i suoi stessi pensieri, che appaiono in forma di testo animato espressivo[...], caratteri tipografici animati che si muovono come un attore umano, capace di capire e sincronizzare le sue entrate con i movimenti, le parole, il tono della voce, i gesti, del partner umano".<sup>24</sup>

Anche in questo lavoro, come nei precedenti esempi riportati, l'accento è posto sull'improvvisazione, che favorirebbe l'applicazione di una tecnologia che sembra tentare un'appropriazione dello spazio non determinato del reale, contrariamente alla sistematicità della programmazione tecnica. Dal punto di vista dell'attore, l'integrazione con lo spazio della creazione virtuale non finisce per privarlo della corporalità e della dimensione della presenza necessari al teatro: l'intero sistema IVE è studiato appositamente per permettere l'immersione del performer nella dimensione del virtuale senza che sia necessario indossare tute o particolari equipaggiamenti a fare da interfaccia, e risulta quindi un ottimo esempio di incontro fra le diverse specificità di teatro e tecnologie digitali.

Concludendo, non risulta così facile affermare che il teatro non ha bisogno delle nuove forme di comunicazione: "La consolidata abitudine alla sperimentazione e soprattutto la naturale consuetudine alla comunicazione diretta hanno portato chi si occupa di teatro ad affrontare la rete in un'ottica che ci sembra spesso cogliere il senso di questo uovo mezzo più e meglio di quanto non riescano a fare tecnomani e tuttologi della multimedialità".<sup>25</sup>

Si può dire che è possibile rintracciare nell'interattività e nell'interrelazione fra soggetti, siano essi reali o artificiali, un terreno comune in cui si trovano ad operare sia le nuove forme di comunicazione, sia l'arte teatrale. Lo scambio che tradizionalmente si sviluppa nel qui ed ora del teatro è amplificato dalla telematica, che garantisce contatti in tempo reale a distanza, così la tecnologia rende fruibile una stessa performance da parte di un elevatissimo e variegato numero di spettatori. Un pubblico separato da migliaia di chilometri, eppure compresente davanti ad un evento che si libera del suo moderno carattere elitario, per tornare ad indossare i panni della partecipazione collettiva, come alle origini della sua storia. Anche attraverso questa esperienza l'uomo ha la possibilità di divenire più consapevole della realtà tecnologicamente aumentata in cui si trova a vivere.

## Riferimenti bibliografici

---

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 115

<sup>24</sup> *Ivi*, p.119-120

<sup>25</sup> Fabio Paracchini, *Cybershow*, Ubulibri, Milano, 1996, p. 99



## **Testi**

Pier Luigi Capucci, *Realtà del virtuale*, Clueb, Bologna, 1993

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1990

Andrea Menicacci, Emanuele Quinz, *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001

Fabio Paracchini, *Cybershow*, Ubulibri, Milano, 1996

## **Risorse on-line**

Charles Deemer, "The New Hyperdrama", [www.geocities.com/cdeemer/New-hype.htm](http://www.geocities.com/cdeemer/New-hype.htm);  
"What is hypertext?" [www.geocities.com/cdeemer/essay.htm](http://www.geocities.com/cdeemer/essay.htm)

B. Danet, T. Wechenhauser, H. Becher-Israeli, A. Cividelli, Y. Rosenbaum-Tamari,  
"Curtain Time 20:00 GMT: Experiments with Virtual Theatre on Internet Relay Chat",  
[www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html](http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/contents.html)

Hamnet Players, [www.thegroup.net/pcbeth](http://www.thegroup.net/pcbeth)

Scott Rosenberg, "Clicking for Godot", numero 21 della rivista virtuale *Salon*,  
[www.salon.com/feature/1997/10/02godot.html](http://www.salon.com/feature/1997/10/02godot.html)

Web-Cam Theatre, [www.webcamtheatre.org/](http://www.webcamtheatre.org/)