

**Carte Semiotiche 2024/2**

# **Interfacce**

**Forme dell'accesso  
e dispositivi d'intermediazione**



**la casa  
USHER**

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine

Annali 11 - 2024/2

## Interfacce. Forme dell'accesso e dispositivi d'intermediazione

A cura di  
Valeria Burgio e Valentina Manchia

SCRITTI DI  
BEATO, BELLANTUONO, CESARO, CIARAMITARO,  
FEDERICO, REYES, SANFILIPPO, VIGNALI  
ZANNONI, ZINGALE, ZINNA

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 11 - 2024/2

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

*Redazione*  
Manuel Brouillon Lozano  
Massimiliano Coviello  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Francesca Polacci  
Miriam Rejas Del Pino (Segretaria di redazione)  
Giacomo Tagliani  
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine  
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,  
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)  
SEDE Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
Julien Prévieux, *What Shall We Do Next? (Sequence #3)*,  
Performance, 2014-2016 © photos : Julien Prévieux

ISSN: 2281-0757  
ISBN: 978-88-98811-89-2

© 2024 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com  
www.lacasausher.it

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

Maria Cristina Addis	Università di Siena
Luca Acquarelli	Université de Lyon
Emmanuel Alloa	Universität St. Gallen
Denis Bertrand	Université Paris 8
Maurizio Bettini	Università di Siena
Giovanni Careri	EHESS-CEHTA Paris
Francesco Casetti	Yale University
Lucia Corrain	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Georges Didi-Huberman	EHESS-CEHTA Paris
Umberto Eco †	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ruggero Eugeni	Università Cattolica di Milano
Paolo Fabbri †	Università LUISS di Roma
Peter Louis Galison	Harvard University
Stefano Jacoviello	Università di Siena
Tarcisio Lancioni	Università di Siena
Eric Landowski	CNRS - Sciences Po Paris
Massimo Leone	Università di Torino
Anna Maria Lorusso	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Jorge Lozano †	Universidad Complutense de Madrid
Gianfranco Marrone	Università di Palermo
Francesco Marsciani	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Angela Mengoni	Università Iuav di Venezia
W.J.T. Mitchell	University of Chicago
Pietro Montani	Università Roma Sapienza
Ana Claudia Mei Alves de Oliveira	PUC - Universidade de São Paulo
Isabella Pezzini	Università Roma Sapienza
Andrea Pinotti	Università Statale di Milano
Wolfram Pichler	Universität Wien
Bertrand Prévoist	Université Michel de Montaigne Bordeaux 3
François Rastier	CNRS Paris
Carlo Severi	EHESS Paris
Antonio Somaini	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Victor Stoichita	Université de Fribourg
Felix Thürlemann	Universität Konstanz
Luca Venzi	Università di Siena
Patrizia Violi	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ugo Volli	Università di Torino
Santos Zunzunegui	Universidad del País Vasco - Bilbao

# Sommario

## Interfacce. Forme dell'accesso e dispositivi d'intermediazione

a cura di  
Valeria Burgio e Valentina Manchia

---

Introduzione	
Per un'opacizzazione dell'interfaccia <i>Valeria Burgio e Valentina Manchia</i>	7
Le design des interfaces entre écriture et supports. Pour une archéologie des objets d'écriture <i>Alessandro Zinna</i>	17
Characterizing AI in media software: an interdisciplinary approach to user interfaces <i>Everardo Reyes</i>	36
L'interfaccia scomparsa. Ovvero, l'infopoesia come visualizzazione divergente <i>Salvatore Zingale e Arianna Bellantuono</i>	50
La relazione dialettica tra agenti umani e agenti digitali mediata dal design dell'interazione <i>Michele Zannoni e Virginia Vignali</i>	68
Tradire le interfacce estrattive. Le tecnologie persuasive al confronto con i manifesti di attivismo post-digitale <i>Mario Ciaramitaro</i>	79
La domanda è mal posta. Il dialogo creativo nelle interfacce conversazionali <i>Martina Federico</i>	93

---

Il corpo performático come interfaccia organica nel teatro e nel cinema <i>Massimo Roberto Beato</i>	110
3x3x6: Control Strategies and Surveillance Art <i>Laura Cesaro</i>	137
Ibridazione e co-autorialità tra umano e non-umano: il lavoro artistico di Sougwen Chung <i>Noemi Rita Sanfilippo</i>	152

Il corpo performático come interfaccia organica  
nel teatro e nel cinema  
*Massimo Roberto Beato*

---

*Abstract*

In this essay, the focus lies on the role of the performatic body of actors and actresses as a mediation and intermediation device in contemporary theatrical and cinematographic forms in which the performer has to manage the complex relationship of translation with digital content. The aim is to investigate whether and to what extent (and form) the performers' authorship can be considered prominent in the production and implementation of digital figures.

In the case studies addressed, we will attempt to illustrate the extent to which the body, conceived as an organic interface, becomes a bridge and threshold of semi-osis, a semiotic instance capable of connecting two realities, the factual and the virtual, revealing the very condition of *eccentricity* of human corporeality.

Frequently in the new forms of performance, rather than the technological devices taking on the function of interfaces, it is human corporeality that offers itself as a form of mediation with digital alterity. In such instances, the interaction with technological devices leads the performer's body to a full-blown "mutation" – triggered by the transformation of socio-cultural models that the new communication technologies are bringing about – that requires the spectators (as well as the actors themselves) to adopt new semio-cognitive paradigms, and not only. In fact, physiological stimuli are also intensifying, thus offering us semioticians the opportunity to further extreme reflections such as those on the posthuman condition. What emerges is a post-organic conception of the actor as a product of a technological *corporealization* and a *technologized* corporeality inviting the spectator to new forms of empathic identification.

*Keywords:* Intermediality, Post-organic body, Posthuman condition, Indexicality, Iconicity.

*1. Premessa*

Secondo Helmuth Plessner, l'intreccio fra la condizione di *essere-corpo* e *avere-corpo* che l'essere umano deve gestire è esibito in maniera paradigmatica dal ruolo dell'attore, in cui «tutto l'uomo diventa figura» (Plessner 2007: 98) proprio grazie alla capacità di servirsi del corpo come *medium* per la produzione di un'immagine, per l'impersonamento di una figura. Con questa affermazione il contributo di

Plessner sull'attore riconsidera la questione dell'immagine da una prospettiva antropologica inedita, evidenziando una correlazione tra la teoria delle immagini e l'operazione di incarnazione/incorporazione del senso nel medium, come peraltro sottolineata in proposito anche Hans Belting: «l'artista cerca [...] di risolvere il problema dell'incarnazione, che è stato sempre il vero problema delle immagini. Per costringere all'attenzione l'osservatore egli fa del proprio corpo un "opera" consueta» (Belting 2001: 113).

Nel saggio *Il segno teatrale*, secondo Umberto Eco «l'elemento primario di una rappresentazione teatrale (al di là della collaborazione di altri segni come quelli verbali, scenografici, musicali) è dato da un corpo umano che si sostenta e si muove» (Eco 1985: 55). Una volta incorniciato nel *frame* teatrale, il corpo dell'attore, però, non è più un corpo tra i corpi ma diventa un corpo artificializzato, un dispositivo semiotico messo in forma. Questo corpo – che definiremo “performático<sup>1</sup>” – acquista, come illustreremo, la funzione di interfaccia e di dispositivo di trasduzione e sintonizzazione con lo spettatore (Contreras Lorenzini 2008, Stano 2019); ossia, si fa il mezzo attraverso il quale avviene la condivisione mimetica dell'esperienza sia teatrale che cinematografica (Gallese 2010, Gallese & Guerra 2015, Beato 2022). Il corpo diventa così il polo di una relazione intersoggettiva ed «e-moziona in quanto evoca risonanze di natura sensori-motoria e affettiva in colui che si mette in relazione. Nell'espressione artistica teatrale-performativa, il corpo attoriale diviene l'epifania pubblica della capacità di rappresentazione mimetica dell'agente» (Gallese 2007: 13).

Già nel teatro greco antico, ad esempio, l'attore era considerato uno strumento per la produzione di immagini (Allegrì 2017). *L'hypokritès* era un medium, qualcuno capace di tradurre dei segni, colui che materializza la parola dandole corpo. L'intersoggettività, dopotutto, è possibile solo grazie a un sistema di interfaccia intercorporeo quale luogo di mediazione tra i soggetti dell'esperienza (Husserl 1960). Il rapporto dello spettatore con l'attore, dunque, è tutt'altro che di osservazione passiva, bensì di partecipazione attiva. Diversi studi (Blair 2008, Blair & Cook 2016, Di Pellegrino et al. 1992, Falletti et al. 2016, Lutterbie 2019, Sofia 2013) hanno ampiamente dimostrato l'esistenza, nella nostra specie, di un meccanismo neurale che mappa direttamente l'osservazione delle azioni altrui sulla rappresentazione motoria delle stesse azioni nel cervello dell'osservatore, noto come “sistema dei neuroni specchio”. Non si intende approfondire in questa sede tale questione dal punto di vista delle scienze cognitive, tantomeno dell'antropologia teatrale, piuttosto ci interessa illustrare più semplicemente come la vista rappresenti una forma di contatto e come tale “contatto” avvenga, semioticamente, proprio per mezzo del corpo dell'attore che si fa medium dell'esperienza estetica attraverso la sua figura.

L'obiettivo di questo contributo, dunque, è focalizzare l'attenzione sul ruolo del corpo performático di attori e attrici come dispositivo di mediazione e di intermediazione nelle forme teatrali e cinematografiche contemporanee in cui al performer spetta il compito di gestire il delicato rapporto di traduzione con i contenuti digitali. Si tenterà di comprendere se e in che misura (e forma) l'autorialità degli interpreti possa essere ritenuta (ancora) preminente nella elaborazione e nella creazione di figure digitali. Nei due casi studio affrontati si cercherà di analizzare come il corpo, concepito come interfaccia organica, diventa ponte e soglia della semiosi, istanza semiotica in grado di mettere in comunicazione due realtà, quella fattuale e quella finzionale, rivelando la condizione stessa di *eccentricità*<sup>2</sup> della corporeità umana. Nel prossimo paragrafo, si tenterà di definire i tratti del corpo performático per esaminare, nei successivi, come il digitale rappresenti una situazione limite che invita lo



spettatore a riappropriarsi dell'opacità del medium attore, a riabilitarne l'immagine sviluppando nuove competenze mediale. Infine, si illustrerà come le caratteristiche del nuovo attore potenziato dalla tecnologia digitale offrano le condizioni per una sua (nuova) corpomorfosi nella quale, piuttosto che cancellare o dissolvere la nozione di umano, la si rielabora in forme e meccanismi originali che mettono in gioco un plurilinguismo iconico (Uva 2011).

### 1.1. *La costruzione del corpo attoriale*

Come sottolinea Clelia Falletti, il corpo attoriale «è un corpo non quotidiano ed è lo strumento con cui l'attore incontra lo spettatore. Lo spettatore subisce l'attrazione del corpo scenico. [...] Questo uso extraquotidiano del corpo, o comportamento extraquotidiano, è la tecnica che l'attore deve saper attivare con coscienza e scienza per essere lui stesso artefice della propria arte» (Falletti 2008: 24). Analogamente, anche Plessner, nel saggio *L'antropologia dell'attore*, sostiene che i mezzi corporei e gestuali dell'attore, come i mezzi della linea e del colore per il pittore, devono iscriversi nell'orizzonte di un limite espressivo, finalizzato alla composizione di ciò che l'antropologo definisce nei termini di *figura*, ossia alla produzione dell'immagine che l'attore vuole mostrare allo spettatore.

[Lo] spettatore riconduce la potenza espressiva dell'attore all'intensità con cui l'immagine espressiva soddisfa il suo sentimento, ma non dimentica che dietro a questa figura – anche se si aspirasse alla naturalezza immediata – non c'è il sentimento, ma la distanza plastica dell'attore che si identifica con un personaggio in una determinata situazione, circostanza non semplice. Anche l'interprete-attore di un ruolo, anche l'attore di cinema resta rappresentante, resta il veicolo di una maschera (Plessner 2007: 81).

Il corpo attoriale, quindi, può essere considerato come una superficie di iscrizione sulla quale le differenti culture compiono atti di scrittura. L'antropologia teatrale, infatti, è proprio «lo studio del comportamento dell'essere umano che utilizza la sua presenza fisica e mentale secondo principi diversi da quelli della vita quotidiana in una situazione di rappresentazione organizzata» (Falletti 2008: 32). Al fine di offrire la propria corporeità a queste operazioni di messa-in-forma, l'attore deve però spogliarsi prima del sé-persona, della propria identità idiosincratica, per lasciar così il posto al sé-performante. Un sé neutralizzato dalle tecniche, reso, cioè, pagina bianca pronta per essere sovrascritta dai contenuti che abitano lo spettacolo, contenuti ai quali si offre come mezzo decifrate per chi osserva e partecipa al suo agire performativo. Mostrando i suoi comportamenti e le sue azioni allo spettatore, l'attore gli permette di sintonizzarsi col mondo possibile drammatico a partire proprio dal corpo. Dopotutto, «la presenza, nelle sue due accezioni di presenza scenica e presentazione, si articola necessariamente a partire dallo sguardo di qualcuno. La presenza scenica è presenza per qualcuno, così come gli aspetti presentazionali si realizzano nel campo condiviso della compresenza» (Contreras Lorenzini 2008: 196). Concependo il corpo come medium, l'attore deve saper/poter compiere un'operazione di embrayage per decorporeizzarsi e osservare da fuori il proprio corpo vivo fenomenico – come attraverso uno specchio – sdoppiandosi così in due attanti. È lecito supporre, perciò, che le tecniche attoriali abbiano soprattutto la funzione di allenare il performer a raggiungere una “consapevolezza disincarnata” del suo corpo semiotico in azione. Egli è, infatti, un soggetto dotato di corpo che è coinvolto

nel fenomeno teatrale proprio a partire dalla sua presenza fenomenica nel mondo. Ogni incarnazione implica così una decorporeizzazione. In questo modo, il training diventa quel processo attraverso il quale l'attore-performer conosce il proprio corpo (e si conosce, allo stesso tempo) «per distanziarsi dal proprio agire quotidiano e spostarsi nel campo dell'agire extra-quotidiano»<sup>3</sup> (Sofia 2013: 30).

La corporeità dell'attore non è riconducibile a qualcosa di ordinario, di consueto, bensì mostra una eccentricità rispetto alla quotidianità. L'attore, consapevole di *avere* un corpo, lo utilizza come medium per la produzione di configurazioni plastico-figurative significanti e per fare ciò lo ri-costruisce, attraverso le tecniche adottate<sup>4</sup>, come “corpo della differenza” (Decroux 2004) per evitare che si riduca alla sola presentazione di sé stesso. È necessaria, invece, una contraffazione del corpo, una sua deformazione in un altro-da-sé, extra-quotidiano, in grado di produrre (nuove) forme espressive intersoggettivamente sensate: in questo consiste l'obiettivo delle differenti tecniche elaborate dalle culture attoriali (De Marinis 2000: 137). È possibile, allora, definire questo corpo della differenza come “corpo performático”, prendendo il termine in prestito da Fabrizio Deriu (2012) che lo mutua, a sua volta, dall'antropologa Diana Taylor (2003). Si tratta di concepire, semioticamente, una nuova categoria impiegata allo scopo di rafforzare la specificità del carattere artistico del fare performativo, rispetto alla complessità delle attività, dei comportamenti e dei generi che circolano nell'insieme unitario nel continuum delle attività performative, permettendoci così di istituire dei criteri di pertinenza molto più definiti. Come illustra Maria José Contreras Lorenzini, enfatizzare l'importanza della dimensione corporea nelle pratiche performáticas comporta almeno l'attribuzione di due funzioni al corpo.

Da un lato il corpo si considera l'istanza tramite la quale si esegue l'operazione di conversione dall'astratto al concreto: il corpo diviene così istanza di mediazione tra il sistema virtuale astratto e la sua occorrenza. In questo contesto il fattore corporeo si considera un *dispositivo che produce senso*. Dall'altro lato, il corpo è concettualizzato come l'*interfaccia* che permette la comunicazione. Nello studio delle condizioni di produzione/ricezione del senso, il corpo viene considerato il territorio grazie al quale può avvenire il contatto intersoggettivo e intercorporeo (Contreras Lorenzini 2008: 108-109, corsivi nel testo).

Concepire il corpo come dispositivo e interfaccia pone, a nostro avviso, l'attenzione sull'idioletto<sup>5</sup> dell'attore e la consistenza materiale della sua presenza. Come nota Vsevolod Mejerchol'd (1993), dover far ricorso al proprio corpo fenomenico solleva per l'attore o l'attrice il problema della coincidenza tra l'*artista* e il *materiale* della sua creazione, un materiale, peraltro, già provvisto di una sua forma sulla quale è necessario intervenire per (sovr)scrivere non solo il corpo di un personaggio ma, prima di tutto, il corpo stesso del performer che, in quanto tale, deve potersi distinguere da un corpo “quotidiano”, ossia esserne *dissimile*<sup>6</sup>, come illustrato sopra. Se esaminiamo la questione in termini di enunciazione, si potrebbe affermare di essere alle prese con una sorta di “enunciazione tecnica”, citando Bruno Latour (2017) e il suo esempio dell'intrecciatrice di cesti, in cui la sfida semiotica risiede però nel fatto che gli attori, mentre eseguono un *débrayage* in un corpo dissimile, non si assentano completamente piuttosto *adombrano* la propria presenza. È per enfatizzare questo *débrayage* attoriale, dunque, che essi devono imparare a disciplinare il proprio corpo concepito, pertanto, come un *quasi-oggetto* che non è ancora un segno<sup>7</sup>. Il

piano espressivo corporeo, con le sue configurazioni gestuali e cinestetiche, diventa, perciò, necessariamente oggetto di “disciplinamento” in quanto strumento di scrittura di senso. Il corpo performático mostra, così, un *comportamento restaurato*<sup>8</sup>, concepito dall’antropologo Richard Schechner (2002) come qualcosa di distante, di separato, dal suo esecutore-enunciatore, ossia qualcosa su cui si può lavorare e intervenire materialmente, ragion per cui riteniamo sia possibile affrontare tali comportamenti come fossero *tokens* – nella prospettiva latouriana – “in movimento” dai corpi che li fanno muovere. In tale passaggio/trasferimento tecnico, però, l’enunciatore fatta la deviazione si adombra, non si assenta del tutto, e il corpo restaurato, in quanto *luogo-tenente* (Latour 2017), ne prende il posto risultando, tuttavia, dissimile solo nella forma ma non nella sostanza. «Il comportamento restaurato può essere indossato come una maschera o un costume. La sua forma si può vedere dal di fuori, e si può cambiare» (Barba & Savarese 2005: 212). L’intero corpo si fa così enunciato attraverso cui il performer si esprime. «Non meno dell’attore, anche lo spettatore è provvisto di un corpo oltre che (di una mente e) di una competenza enciclopedica e intertestuale. Perciò è attraverso il suo corpo e nel suo corpo che fa esperienza dello spettacolo (lo percepisce, lo vive, lo comprende e, soprattutto, gli reagisce)» (De Marinis 2013: 75-76). I movimenti dell’attore, perciò, inducono-stimolano nello spettatore una risposta cinestetica. Questa empatia, però, si genera a partire da un corpo che non è sempre uguale a se stesso, non è un universale, bensì è sempre il prodotto della cultura, o meglio nella *corposfera*<sup>9</sup>, di riferimento (Finol 2015). È necessario, in altre parole, che attore e spettatore condividano la stessa *enciclopedia sensori-motoria* – in senso echiano – in quanto, come sottolinea Simona Stano, per ogni lavoro di scrittura del corpo dall’altra parte c’è un lavoro di lettura: «ogni corpo si espone al mondo come un progetto [...], ma non è detto che l’interpretazione di chi vi entra in contatto corrisponda a tale progetto. Come accade per ogni altro testo, la lettura del corpo presuppone inevitabilmente una scommessa ermeneutica, con tutti i malintesi e i conflitti che possono derivarne» (Stano 2019: 156).

## 2. Processi di rimediazione

L’avvento delle tecnologie digitali ha dato inizio a una fase di forte competizione tra i vecchi e i nuovi media avviando un più generale processo di rimodellamento. Accade, in altre parole, che un medium si appropria di tecniche, forme e significati sociali di altri media e cerca di competere con loro o rimodellarli (Bolter-Grusin 2003). Questo fenomeno, definito “ri-mediazione” (*remediation*), non ha escluso le stesse pratiche teatrali contemporanee<sup>10</sup>. I media digitali rimediano soprattutto lo spazio scenico, il quale, introiettandoli al proprio interno, ne cambia allo stesso tempo significato e funzione. Si deve al regista Robert Lepage<sup>11</sup> una delle prime contaminazioni tra tecnologia digitale e spazio scenico, partendo dall’idea che «il teatro e la tecnologia non sono antitetici e che il primo sia uno spazio entro cui la tecnologia mostri il proprio funzionamento» (Del Gaudio 2020: 87). È proprio così, inoltre, che il fenomeno teatrale si conferma una testualità sincretica, ipermediale *par excellence*<sup>12</sup>, in cui i dispositivi tecnologici coinvolti si vanno a sommare ai molteplici linguaggi che concorrono alla significazione globale dello spettacolo<sup>13</sup>. Queste ibridazioni generano una *intermediality performance* «with respect to those co-relations between different media that result in a redefinition of the media that are influencing each other, which in turn leads to refreshed perception» (Katterbelt

2008: 25). L'“intermedialità” è qui intesa come quel processo di collisione tra differenti forme medialità che modifica le caratteristiche specifiche dei singoli media producendo, soprattutto, nuovi modelli percettivi.

Prima di proseguire oltre ed entrare nel vivo di questo contributo, sono necessarie però alcune premesse metodologiche. Parlare di pratiche teatrali comporta prima di tutto affrancarsi da una certa idea di teatro che ha condizionato per decenni il rapporto con la semiotica. Il termine /teatro/ si è prestato, infatti, a una varietà di interpretazioni e definizioni, impiegate spesso in senso metonimico (Allegrì 2012) – isolando, cioè, singole parti di un ben più articolato complesso relazionale di pertinenze e pratiche (Prieto 1976). Nel corso di questo saggio, quando impiegheremo il termine *teatro* lo faremo con riferimento alla materialità del dispositivo scenico (Teichert 2005). Parlare di dispositivo scenico significa analizzare la pratica teatrale soprattutto come un *luogo-evento*<sup>14</sup> regolato da convenzioni sociali e culturali organizzate secondo pertinenze, norme e dinamiche più o meno note. All'interno di questo spazio-tempo ritagliato si articola la relazione tra almeno un soggetto esecutore (generalmente definito attore) e un soggetto partecipante (generalmente definito spettatore) secondo determinate modalità di organizzazione della percezione, la cui forma potrà o meno stabilizzarsi in un edificio<sup>15</sup> e talvolta in un genere. Si tratta, in altre parole, di osservare le pratiche teatrali all'interno di un ben più elaborato e strutturato *ecosistema performático* (Beato 2023). Proprio in quanto pratiche culturali, infatti, anche quelle teatrali sono configurazioni strutturali emergenti in una ricca rete di relazioni, in cui lo sviluppo di nuove pratiche è limitato dalle reti esistenti nell'ecosistema e la cultura teatrale è apprendibile proprio perché l'ecosistema delle pratiche è strutturato.

Secondo il modello dell'ecosistema, dunque, le forme teatrali possono essere interpretate come formazioni semiotiche emergenti in “ecosistemi (culturali-cognitivi)” aperti, permanenti nel tempo e nello spazio, che integrano narrazioni, competenze prassiche, abiti (cfr. Hutchins 2010). Teatro, arti performative e media digitali convivono, spesso ibridandosi e producendo nuove forme di partecipazione e percezione. Tutto ciò implica, inoltre, «che lo spettatore del teatro contemporaneo, anche laddove non assista a uno spettacolo in cui la sperimentazione tecnologica sia particolarmente avanzata, si trova sempre al centro di una serie di percezioni e significati che ne hanno formato lo sguardo e che vengono prodotte in modo convergente» (Del Gaudio 2020: 29). Concepire il teatro come un dispositivo scenico, oltre a enfatizzarne la funzione mediale, ci consente di cogliere i rapporti ecologici ed evolutivi che si instaurano diacronicamente tra le forme teatrali. Sono, infatti, soprattutto le trasformazioni – mediazioni, rimediazioni e intermediazioni – a essere comprese, restituendo così all'analisi semiotica un'immagine delle arti performative dinamica e radicata nella cultura e nella società. Inoltre, ciò permette di pertinenzizzare anche quelle forme che, ad esempio, Laura Gemini definisce «performance liminoidi e intermedie che mettono in luce la propria ambivalenza rendendosi difficilmente classificabili» (2003: 69). Dopotutto, nella storia del teatro l'intreccio tra la forma della spettacolarizzazione e la realtà tecnologica del medium non è del tutto inedito ma riprende, ad esempio, le forme del meraviglioso presenti nelle modalità ottocentesche di intrattenimento di massa (Boccia Artieri 2006: 12).

La computerizzazione della cultura non ha risparmiato neanche il cinema che *si offre*, come il teatro, a nuove forme di ibridazione. Da un cinema 2.0, come lo definisce Francesco Casetti (2015), in cui si assiste alla rilocalizzazione del fenomeno cinematografico in altri dispositivi o contesti, si arriva a un *post-cinema* (Arcagni 2016,

Chateau-Moure 2020) in cui le trasformazioni tecnologiche, tuttora in corso, sono numerose e coinvolgono le scenografie, gli effetti speciali, le tecniche di ripresa e non da meno gli attori e la loro dimensione corporea. L'applicazione delle nuove tecnologie ha avuto (e ha tuttora) un impatto cruciale sul linguaggio e sulla pratica cinematografici: tute aptiche, visori per la realtà aumentata, reti neurali, proiezioni, ologrammi, esperienze immersive, (ri)disegnano la galassia Lumière<sup>16</sup> del "cinema futuro" (Arcagni 2021).

Come sottolinea Christian Uva, queste nuove forme di cinema rappresentano molto spesso un corpo ibrido. Eppure, non bisogna dimenticare che dietro questo corpo c'è quasi sempre «un corpo ibrido *rappresentante* [un] *augmented body*, ovvero il "corpo aumentato" o "intensificato" del nuovo attore traslato nel mondo digitale» (Uva 2011: 13, corsivi nel testo). L'interprete cessa così di essere un supporto per diventare esso stesso un dispositivo, una attrezzatura o, come illustreremo nei prossimi paragrafi, una interfaccia organica. Nei casi studi che si affronteranno, l'azione di un corpo umano si rivelerà ancora necessaria per dare vita alle figure digitali che «concretizzano una estensione delle potenzialità fisiche [dell'attore] in un contesto *sovrumano*» (*ibidem*) inaugurando l'era degli *ultracorpi*, involucri numerici abitati sempre – in forme differenti – dagli attori.

### 3. *La mediamorfosi del teatro tra scena aumentata e tecno-interpreti*

Sono molti i tentativi di categorizzazione delle numerose forme teatrali ibride in cui l'apparato scenico e i media digitali si fondono, a riprova di un costante e continuo processo di rimediazione (Monteverdi 2011). L'unione di *live* e mediatizzato, ossia di arti performative e tecnologie digitali, oltre a inaugurare l'era della *digital performance*<sup>17</sup>, apre il campo anche a nuove forme di scrittura e drammaturgia multimediale che danno vita a un *teatro-chimera*, «in cui i prestiti linguistici appartenenti ad altre sfere artistiche e tecnologiche si sono perfettamente integrati nel sistema teatrale rinnovandolo» (*Ivi*: 61). Questo fenomeno della reinvenzione dei "vecchi" media può essere interpretato come una forma strategica di sopravvivenza all'obsolescenza<sup>18</sup>. Roger Fidler, ad esempio, definisce questo processo *mediamorfosi*, che consiste, anche nel caso delle pratiche teatrali, in un rinnovamento mediale del linguaggio e in una ridefinizione del proprio campo d'azione sociale:

All forms of communication are [...] tightly woven into the fabric of the human communication system and cannot exist independently from one another in our culture. As each new form emerges and develops, it influences, over time and to varying degrees, the development of every other existing form. Coevolution and coexistence, rather than sequential evolution and replacement, have been the norm since the first organisms made their debut on the planet (Fidler 1997: 23-24).

Molto spesso in queste nuove forme spettacolari più che essere i dispositivi tecnologici ad assumere la funzione di interfacce è proprio la corporeità umana a offrirsi come forma di mediazione con l'alterità digitale. Questa inversione di prospettiva non riguarda soltanto le performance e le arti visive nel metaverso, ma coinvolge in maniera sempre più esponenziale anche quelle forme di interazione spettacolare che si articolano (ancora) a partire dalla co-presenza dal vivo (*liveness*) di attore e spettatore. In questi casi, il dialogo con gli apparati tecnologici induce il corpo del performer a una vera e propria "mutazione" – innescata dalla trasformazione dei

modelli socioculturali che le nuove tecnologie della comunicazione stanno determinando – che richiede da parte dello spettatore (oltre che dell'attore stesso) l'adozione di nuovi paradigmi semio-cognitivi, e non solo. Infatti, aumentano anche le sollecitazioni fisiologiche, offrendo così a noi semiotici l'occasione per approfondire riflessioni estreme come quelle sulla condizione postumana (*posthuman condition*). Nel tentativo di render conto della complessità delle relazioni tra l'uomo e la macchina, non è un caso che Brenda Laurel (2014) ricorra alla metafora teatrale per affrontare la questione delle interfacce. Nella sua prospettiva i computer sono un teatro, poiché attraverso le tecnologie interattive essi offrono una piattaforma di rappresentazione di realtà coerenti, i cui agenti effettuano delle azioni a tenore cognitivo, emozionale e produttivo. Già da alcuni decenni, l'interfaccia è sempre più il motore creativo di nuovi processi di composizione a teatro. In gran parte degli allestimenti contemporanei il computer è il vero protagonista della scena, dando forma a una sorta di scenografia intelligente:

Emerge una nozione di *scena aumentata* (*enhanced theatre* [...]) che ha a che fare con il trattamento/processamento in tempo reale di informazioni multimediali, con il coinvolgimento sensoriale del pubblico e con la mediazione tra performer e computer.

Una scena aumentata negli effetti e animazioni tridimensionali, nelle immagini in movimento, nella scena interattiva e in quella virtuale che sostituisce quella reale, negli attori sintetici che recitano insieme ai loro doppi in carne ed ossa, nella percezione del pubblico sollecitato a una visione multipla (Monteverdi 2011: 41-42).

In questi esperimenti la scena è generata e controllata da un computer, assunto a mediatore di tutti i parametri che concorrono allo svolgimento della performance. In questo modo l'istanza della mostrazione – istanza unificatrice e organizzatrice dell'enunciato performativo<sup>19</sup> – manifesta in maniera sempre più opaca<sup>20</sup>, al livello enunciazionale, le tracce della propria presenza e delle strategie di programmazione adottate. Un mostratore/enunciatore sincretico a cui spetta il compito di far interagire partitura, attori, suono, immagini e gesti, secondo una nuova forma di drammaturgia che, impiegando le parole dell'artista Marcel·lí Antunez Roca, è possibile definire *sistematurgia*, ossia una drammaturgia che ha bisogno dell'informatica, basata sul principio della gestione della complessità del computer (Pizzo 2012). Un *interactive stage* che include l'interfaccia, il calcolo e i nuovi mezzi di rappresentazione. Per quanto siano differenti e multiformi gli utilizzi delle interfacce sulla scena teatrale, è tuttavia possibile ricondurle a due tipologie. Nella prima, il dispositivo materiale e il software servono da mediatore fra computer e unità periferiche (camere, strumenti tradizionali e virtuali). Si tratta, cioè, di quei casi in cui sono presenti vere e proprie regie digitali che combinano tra loro immagini video in presa diretta, elaborazione digitale dell'immagine in tempo reale, immagini dal web, immagini d'archivio, voce over, elementi musicali prodotti ed elaborati in diretta. Nella seconda tipologia, invece, sono proprio gli attori e le attrici in scena ad avere la funzione di interfaccia (organica) in grado di dar vita – attraverso strumenti capaci di captare gesti ed emozioni – a oggetti e soggetti digitali. Siamo di fronte a una forma di teatro interattivo, in cui l'interfaccia si pone fra due sistemi di natura diversa ed è il computer a svolgere le operazioni di traduzione. Le interazioni fra il fattuale e il virtuale determinano, così, il decorso della rappresentazione e la costruzione dell'azione scenica nella sua processualità.

La digitalizzazione dei movimenti del corpo – *motion capture*, che d’ora in poi abbrevieremo in *mocap* – vede le sue prime applicazioni nella danza, attraverso la *digital coreography*, solo negli anni Novanta del XX secolo. In queste prime forme di rimediazione, l’interattività è la parola d’ordine. Il performer, infatti, può interagire con un sistema mentre, a sua volta, l’ambiente reagisce alle sue azioni:

Con i nuovi media si assiste a una performance live dell’attore-danzatore che usa il corpo come *hyper instrument*, potendo gestire in modo interattivo e in tempo reale input provenienti da diverse periferiche e animare oggetti, ambienti, grafica, immagini, suoni, personaggi 3D. Il suo corpo interfacciato fa funzionare per “contagio tecnologico” l’intero spettacolo: grazie ai sensori la qualità dinamica dei gesti umani è trasmessa ai personaggi sintetici (Monteverdi 2020: 71).

Un esempio squisitamente teatrale di questo processo interattivo è lo spettacolo *Orgia*<sup>21</sup> di Jean-Lambert Wild e del sistema Daedalus capace di generare esseri artificiali dal comportamento aleatorio, detti Posydones, simili a organismi dei fondali marini. Gli attori, muniti di sensori in grado di captare il ritmo cardiaco, la respirazione o la variazione di temperatura, influiscono sul comportamento dei Posydones che, grazie a una illusione ottica, si muovono nello stesso spazio performativo degli attori (Figg. 1-2). In questo caso, dunque, il dispositivo di intermediazione è il corpo dei performer e il teatro diventa digitale attraverso il trattamento informatico delle loro *prestazioni*<sup>22</sup>. In questo modo l’attore è concepito come una interfaccia grazie, ad esempio, al processo di cattura del movimento, agendo sulla rielaborazione di certe sorgenti di dati, banche di immagini o di suono. Eppure, questa tecnologica presuppone paradossalmente che gli attori rimangano “immobili”. Per superare i limiti di ciò che può essere rappresentato, infatti, si è adottato un compromesso e il movimento del corpo degli attori è stato dislocato e attribuito all’ambiente. Così, sebbene gli attori parlino in scena di relazioni sensoriali e sensuali, non è consentito loro alcun contatto fisico ad eccezione del collegamento con i Posydones.

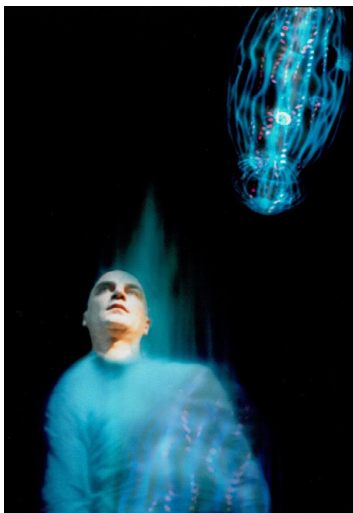


Fig. 1. Una scena in *Orgia* in cui il performer interagisce con un Posydones.



Fig. 2. Altra scena in *Orgia* in cui il performer interagisce con un Posydones.

Il fatto che queste figure digitali siano generate da sensazioni reali e reazioni fisiologiche “invisibili” – relegate, in altre parole, al lavoro interno, intimo, del performer – e solitamente – mostrate esternamente attraverso configurazioni gestuali ed espressioni del volto dell’attore, mette in discussione la nozione stessa di corporeità. La mostrazione di tali reazioni, infatti, si materializza eludendo l’*appearance level*<sup>23</sup> del performer e ridefinendo così anche il concetto di presenza. Generalmente, come suggerisce Luigi Allegrì, «il meccanismo interpretativo [produzione segnica] da parte dell’attore è *dal dentro al fuori*, mentre allo spettatore [ricezione segnica] si richiede il meccanismo inverso, per cui la sua percezione e la decodificazione dei segni della recitazione deve essere *dal fuori al dentro*, dalla corporeità esibita come segno al sentimento o alla passione a cui rimanda» (2019: 23, corsivi nel testo). Nel caso di *Sergia*, invece, abbiamo a che fare con una “corporeità estesa” che riconfigura l’idea di presenza mostrando una materializzazione divergente dello stato fisiologico degli attori (che non avviene più attraverso la sostanza espressiva corporea) e facendo emergere, così, una diversa forma di tattilità. Un tocco invisibile che ha un effetto visivo ma è, tuttavia, impalpabile.

La *Versinnlichung*<sup>24</sup> dell’attore, ossia quell’azione legata a un processo di incarnazione che produce senso, viene in questo caso de-sostanzializzata e trasdotta direttamente in bit. Non è più l’attore che rende sensibile e materiale il contenuto della propria prestazione attraverso il corpo; bensì, tale prestazione è attualizzata (e, dunque, ri-sostanzializzata) nella figura digitale dei Posydones, frutto di una operazione di conversione in tempo reale del computer. Si delinea, così, la figura di un tecno-interprete che sembrerebbe, per certi versi, coniugare in sé le qualità della *übermarionette* concepita da Gordon Craig in sostituzione del corpo umano, secondo lui inutilizzabile come materiale artistico. Si fa strada, così, un nuovo *iperattore postumano* capace di estendere, attraverso le tecnologie digitali, il proprio corpo oltre i limiti fenomenologici della corporeità. Questa nuova condizione dell’attore solleva, inoltre, numerose questioni ontologiche sul rapporto tra il corpo materiale e la sua presenza estesa (in codice<sup>25</sup>). La digitalizzazione e il potenziamento (*enhancement*) del corpo performatico, infatti, pone un interrogativo in merito all’autorialità della prestazione finale che non è più solo il risultato della competenza dell’attore ma è *delegata*<sup>26</sup> anche alla co-azione di agenti non-umani. Esploreremo questo aspetto nel prossimo paragrafo in cui si affronterà questa condizione postumana del performer nel dominio del cinema.

#### 4. Indicalità e iconicità digitali: l’esperienza dell’identificazione con il corpo post-organico

Per molti appassionati di Tolkien, il 2002 non è noto soltanto come il debutto nelle sale cinematografiche di *Le due Torri*, secondo capitolo della trilogia de *Il Signore degli Anelli* firmata da Peter Jackson, ma anche come l’anno del “caso Serkis” (Pizzo 2016, Auslander 2017, Allison 2011). Tutto ha inizio quando la New Line Cinema, società di distribuzione del film, si impegna a fondo per ottenere una nomination – che però non arriverà – come miglior attore non protagonista per Andy Serkis, attore britannico che “interpretava” nel film il CGC<sup>27</sup> di Gollum. La Twentieth Century Fox proverà ancora a ripetere la richiesta nel 2012 e poi nel 2014, sempre a favore di Serkis, per le sue interpretazioni della scimmia Cesare in *L’alba del pianeta delle scimmie* (*Rise of the Planet of the Apes*) e *Apes Revolution – Il pianeta delle scimmie* (*Dawn of the Planet of the Apes*). Anche in queste



occasioni entrambe le istanze saranno tuttavia respinte, per quanto sia la critica che il pubblico abbiano sempre lodato molto le prestazioni di Serkis per le quali, tra l'altro, l'attore ha vinto numerosi altri premi. Tale renitenza a riconoscere il valore performativo di questo genere di interpretazioni ibride, tra l'analogico e il digitale, non è circoscritta solo al tecno-interprete britannico – pioniere in questo genere – ma nel corso degli anni è stata estesa a diverse (cyber)star hollywoodiane che si sono cimentate con la *performance capture*<sup>28</sup> come, ad esempio, l'attrice Zoe Saldana in *Avatar* di James Cameron (Fig. 3).



Fig. 3. L'attrice Zoe Saldana a confronto col il CGC di Neytiri in una scena del *making of* del film *Avatar 2*.

Come sottolinea Pamela Robertson Wojcik, il caso Serkis, «along with questions about the nature of acting in *The Hulk* (2003) and the recent *Star Wars* trilogy (1999, 2002, 2005), points to a crisis in the conception of acting, a crisis that is seemingly historically and technologically determined: the issue of acting in the digital age» (2006: 71). Nel tentativo di comprendere le ragioni di questa “crisi” – storicamente e tecnologicamente determinata – della concezione della recitazione nell'era digitale a cui si appella Robertson Wojcik, è necessario, prima di tutto, illustrare come funziona (tecnicamente) la recitazione in *performance capture* (d'ora in poi abbreviata in *P-cap*), le principali differenze con la *mocap* e, soprattutto, con le forme più analogiche di recitazione, rispetto proprio al ruolo del corpo performático<sup>29</sup>.

La *mocap* è un metodo di registrazione del movimento di un corpo umano che viene convertito in dati informatici in uno spazio 3D al fine di generare, poi, una figura digitale attraverso l'elaborazione grafica di un computer (Fig. 4). La mappatura tra il corpo fenomenologico del performer e quello digitale è possibile grazie a un insieme di specifiche che consentono la compatibilità dei dati tra la figura umana e il CGC (Pizzo 2016). La *mocap* come la conosciamo oggi è stata utilizzata per la prima volta più di cento anni fa in un processo denominato *rotoscoping*, sviluppato dall'animatore Max Fleischer, in cui le performance filmate venivano ricalcate dagli animatori per creare animazioni più realistiche (Dower-Langdale 2022). Nel 1939, il film di Walt Disney *Biancaneve e i sette nani* fu proprio uno dei primi prodotti realizzati con questo procedimento. Alla fine degli anni Cinquanta, poi, gli animatori sperimentarono l'uso di potenziometri (resistenze regolabili) per registrare il movimento di un attore da visualizzare su uno schermo televisivo,

mentre bisognerà attendere gli anni Ottanta per l'introduzione di tute rivestite di marcatori attivi con telecamere per tracciare il movimento. Questo tipo di tecnica è stata utilizzata anche da scienziati e medici per analizzare l'andatura di atleti e veterani di guerra e comprendere meglio, così, gli effetti delle lesioni sul corpo. Agli inizi degli anni Novanta, la tecnologia di *mocap* era ancora molto rudimentale, rispetto ad oggi, e agli animatori spettava molto più lavoro per ripulire i dati di ogni singolo fotogramma. Nel tempo, questo processo minuzioso è stato snellito e migliorato al punto che, all'inizio del XXI secolo, la *mocap* cominciò a diventare sempre più sofisticata, come dimostra la creazione del personaggio di Gollum nella saga de *Il Signore degli Anelli*, punto di riferimento per il consolidamento e lo sviluppo di questa tecnica nel cinema.

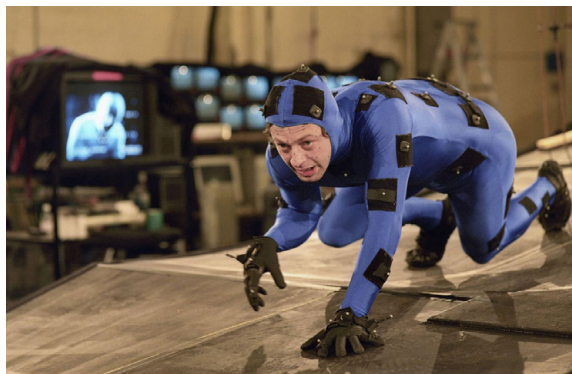


Fig. 4. L'attore Andy Serkis ripreso mentre recita in *mocap* il CGC di Gollum nella saga *Il Signore degli Anelli*.



Fig. 5. Un dettaglio del volto di Andy Serkis a confronto col personaggio di Gollum.

Un concetto necessario da comprendere è che tutti i sistemi di *mocap* cercano di catturare lo scheletro del soggetto performante umano. Pelle, muscoli, forma del corpo, vestiti, niente di tutto ciò è registrato. La pelle digitale di un personaggio viene applicata successivamente allo scheletro che a sua volta guida il CGC. In questo modo, il performer agisce come un burattinaio: il suo movimento, cioè, presiede il suo avatar digitale. Le tecnologie impiegate lavorano per estendere l'interfaccia motoria, tattile e visiva del corpo con l'ambiente digitale. Nel farlo, invocano – anzi, ri-mediano – il ruolo del corpo come “invariante”, come accesso fondamentale al mondo, ciò che psicologi e fenomenologi definiscono *body schema*<sup>30</sup>. In questo senso, allora, la *mocap* può essere concepita come un “estrattore di prestazione” (*performance extractor*) in quanto cattura quest'ultima privandola dell'identità, come se catturasse il verbo senza il soggetto (cfr. Auslander 2017). Questo è un aspetto da non sottovalutare poiché, come vedremo più avanti, è anche per questo che la *mocap* non può essere considerata la tra(s)duzione di una occorrenza reale.

Mentre la *mocap* implica soltanto la cattura dei movimenti della testa e del corpo, la *P-cap* è invece in grado di includere il volto, le dita e la voce del performer (Fig. 5). In entrambe i casi, tuttavia, l'obiettivo è quello di realizzare una prestazione digitale capace di generare un effetto di (aderenza alla) realtà (*life-like*) e una maggiore “credibilità” nella percezione dello spettatore (*believable*). Una forma di recitazione “pura”, secondo lo stesso Serkis, che richiede forte compe-

tenza performática da parte dell'attore o dell'attrice: «acting for motion capture is 'pure acting' because it requires huge leaps of imagination and commitment to an imagined world. In motion capture, you can play anything – a human, an ape, a monster, even a tree! Your body can drive any conceivable character or 'rigged' object» (Dower-Langdale 2022: 3). Una recitazione, in altri termini, che necessita di una profonda consapevolezza del proprio corpo sia come dispositivo che produce senso che come interfaccia della comunicazione, oltre che una coscienza intenzionale delle configurazioni (soprattutto) plastiche, oltre che figurative, che esso è in grado di produrre. Pertanto, la prestazione del soggetto performante deve essere estremamente accurata, motivata e “sincera”<sup>31</sup> per poter essere letta in modo chiaro specialmente dai software che avranno il compito, poi, di tradurla nella risultante plastico-figurativa del personaggio sullo schermo. L'intenzionalità dell'azione, dunque, è doppiamente fondamentale, sia al livello tecnologico – per consentire al computer di processare correttamente le configurazioni cinestetiche prodotte – sia al livello di risonanza empatica – per consentire all'osservatore-spettatore di decodificare/interpretare il più coerentemente possibile tali configurazioni secondo dei regimi di credenza (efficacia simbolica). Come sottolinea Gabriele Sofia:

Nella vita quotidiana, il corpo si riorganizza *interamente* verso un determinato scopo (*bodily intention*), l'osservatore sa in maniera tacita che una certa coerenza nell'organizzazione della persona osservata è legata all'intenzionalità dell'azione. Anzi, si potrebbe addirittura pensare che la coerenza con cui l'intero corpo si dirige verso uno scopo sia addirittura più importante della congruenza cinematica tra l'azione osservata e il vocabolario motorio dell'osservatore (Sofia 2013: 103, corsivi nel testo).

L'enfasi sulla dimensione corporea mette in rilievo una *funzione poetica*<sup>32</sup> del corpo utilizzato dal performer il quale, attraverso un restauro del comportamento, lo converte in un corpo performático. Si tratta, in altre parole, di concepire la corporeità «da puro dato fenomenico (l'esser qui e ora) in scrittura, cioè in una articolazione di segni gestiti consapevolmente» (Mango 2003: 286). Il corpo è concepito come il materiale specifico di lavoro che l'attore utilizza – come il suono per la poesia o le forme e i colori per la pittura – per suscitare piacere estetico<sup>33</sup> (cfr. Pellerey 2017).

Sia nella *mocap* che nella *P-cap* assistiamo, perciò, a una (ri)valorizzazione della tecnica e della differenza, in quanto forme di recitazione in cui «the performer will be expected to create truthful, energized, motivated and committed performances in these alienating conditions. No wonder some actors liken it to playing in black box or in-the-round theatre. This is acting stripped back to the basics and if the character is not embodied believably, it will show immediately» (Dower-Langdale 2022: 20). Dunque, affinché le configurazioni cinestetiche prodotte dall'attore siano percepite (e processabili) come “credibili” (sia per l'osservatore-spettatore che per il computer) esse devono essere realizzate attraverso comportamenti organizzati secondo due condizioni: (i) *precisione*, intesa come coerenza formale esterna del movimento/azione; (ii) *organicità*, intesa come coerenza interna, ossia come consapevolezza pre-riflessiva del proprio *body schema performativo*<sup>34</sup>. La materialità del corpo del performer è ciò che interagisce direttamente col corpo dello spettatore, risuonando e ponendolo in un analogo stato di eccita-

bilità, secondo un processo di contagio emozionale che, attraverso la percezione, trasmette allo spettatore le emozioni percepite nel corpo dell'attore e rende possibile, così, l'effetto patemico della sua prestazione. In questa ottica, allora, è come se la *mocap* estraesse proprio il *body schema*<sup>35</sup> del performer per trasferirlo, poi, al CGC (Fig. 6).



Fig. 6. L'attore Andy Serkis mentre recita in P-cap il CGC di Kong.

Mentre un film o una registrazione video analogica di un corpo in movimento rappresenta iconicamente quella persona e rimanda indicialmente alla persona i cui movimenti sono stati registrati, la *mocap* e la *P-cap* ne catturano, in maniera differente, solo i movimenti, non la persona (Fig.7). La dissoluzione del soggetto performante operata da queste tecniche, dunque, è piuttosto problematica da un punto di vista semio-cognitivo. Questo, infatti, crea soprattutto un discredito epistemico nella percezione del CGC da parte dello spettatore, abituato, invece, a sintonizzarsi empaticamente con i volti e i corpi degli attori (Gallese & Guerra 2015, Beato 2022). Queste nuove prestazioni attoriali ci invitano a nuove forme di mediazione con l'immagine e a nuove forme di risonanza empatica che necessitano di un allenamento alla visione, da parte degli spettatori, al fine di alimentare la loro immaginazione intermediale<sup>36</sup>.

Secondo Tanine Allison, ad esempio, che si è occupata del caso studio di *King Kong* di Peter Jackson in cui torna protagonista la cyberstar Serkis, la *mocap* sarebbe un esempio di *indicalità digitale* (*digital indexicality*), «a blend of computer-generated images and material recorded from reality» (2011: 326). Invece di considerare la figura digitale prodotta (anche) dal lavoro di Serkis un amalgama paradossale – che combina le possibilità fantastiche della CGI<sup>37</sup> con tracce di eventi dalla realtà fattuale – Allison sostiene che essa riflette l'eterogeneità della cultura visiva digitale, che attinge dalle tradizioni dei media più vecchi e le trasforma con le maggiori capacità di automazione e manipolazione del computer. La cattura del movimento dimostra che una forma di indicialità persiste anche nell'era digitale.

Come afferma Pietro Montani, la mediazione digitale sposta la questione della veridicità delle immagini dall'autenticità ai processi di autenticazione:

Fin dalla sua origine prelinguistica l'esperienza umana si caratterizza per un *alto tasso di medialità*, nel senso che, a differenza degli altri viventi, il *contatto* stesso dell'essere umano col mondo-ambiente è istruito in modo significativo da mediazioni di carattere tecnico. Da questo punto di vista è anzi necessario aggiungere che la sensibilità e l'immaginazione dell'essere umano sono di regola *istanziate tecnicamente* (Montani 2010: 7, corsivi nel testo).

Piuttosto che porre una rottura tra l'indice di celluloidi e l'icona digitale, la *mo-cap* ci spinge in realtà a rivalutare le continuità tra vecchi e nuovi media, indagando entrambi come fusioni di registrazioni storiche e illusioni visive. Ne consegue, comunque, che il rapporto tra spettatore e interprete sembrerebbe soggetto a un cambiamento, nel momento in cui l'attore diventa un costrutto generato al computer anziché una persona "reale". L'esperienza di identificazione con i personaggi sullo schermo, un tempo ritenuta garantita, non può più essere data così per scontata nel momento in cui gli spettatori iniziano a interrogarsi sull'origine esistenziale dell'interprete (Fig. 7). Tuttavia, come nota Uva (2011), il cinema non è nuovo alla produzione di "corpi virtuali" da molto prima dell'avvento dei pixel. Sin dalle sue origini, infatti, si è imposto come arte tecnologica fondata sulla «produzione di un effetto di realtà in assenza dell'orizzonte dei fenomeni» (Berretto 2007: 17). E prima del cinema, va ricordato che la fotografia stessa aveva già avviato un processo di dissoluzione del corpo.



Fig. 7. L'attore Andy Serkis a confronto con il CGC di Cesare.

Come evidenzia Barbara Creed (2000), non si può negare che le immagini generate al computer abbiano raggiunto un livello di sofisticazione tale che i personaggi, gli oggetti, gli ambienti creati digitalmente sono spesso indistinguibili da quelli del mondo reale quando vengono messi insieme sullo schermo. Ciò produce nello spettatore un cambio nel rapporto con l'attore che ha delle conseguenze proprio sul piano dell'identificazione e riconfigura, necessariamente, anche i concetti di presenza e di idioletto. Auslander, ad esempio, suggerisce che Serkis non fu nominato agli Oscar perché i membri dell'Academy non sono riusciti a *vedere*

Serkis in Gollum, così come non sono riusciti a *vedere* John Hurt nel personaggio principale di *The Elephant Man*, altra prestazione con la quale il lavoro di Serkis viene spesso paragonato.

Siamo alle prese, dunque, con nuovi processi di ridefinizione dell'identità che passano necessariamente per l'innovazione tecnologica e richiedono un confronto critico costante, da parte dello spettatore, tra le diverse componenti espressive che vanno a concorrere alla costituzione dell'immagine. La dimensione corporea va incontro ad alterazioni che ci costringono a ridisegnarne i confini fenomenologici e ontologici, ad andare oltre il corpo. Emerge una concezione post-organica di attore prodotto di una *corporeizzazione* tecnologica e di una corporeità *tecnologizzata* (cfr. Macrì 1996) che invita lo spettatore a nuove forme di identificazione empatica<sup>38</sup>. Definendo in termini semiotici il problema della riconoscibilità dell'attore, si potrebbe analizzare la questione anche dal punto di vista dell'iconicità. Secondo C. S. Peirce la maggior parte dei segni iconici, o icone, sono somiglianze (*likenesses*) dei loro oggetti<sup>39</sup>. Gollum, però, non può essere considerato un simulacro di Serkis:

We need to be able to perceive the actor in the character in order to appreciate the performer's artistry [...]. This process is short-circuited, however, if we cannot recognize Serkis in Gollum, leading to a situation in which the performance is not perceived as *creditworthy* and therefore not eligible for an award. [...] Gollum's lack of iconic resemblance to Serkis seriously inhibits this process of reading back, and, therefore, impedes the audiences' appreciation of the actorly skill that Serkis brought to his performance (Auslander 2017: 9).

Ad ogni modo, Eco (1962) stesso sottolinea come la “nativa somiglianza” dell'icona con l'oggetto, a cui fa riferimento Peirce, non è affatto determinata e determinabile una volta e per tutte ma, per certi versi, anch'essa è un prodotto culturale. Non si tratta, cioè, di vedere figure del mondo, bensì di riconoscere forme, convocando precisi codici di riconoscimento. Dobbiamo quindi pensare anche a una “culturalità” della percezione stessa delle immagini. Anche secondo Anna Maria Lorusso, ad esempio, si è quasi sempre viziati dalla credenza di dover associare la capacità significativa delle immagini alla loro somiglianza con l'oggetto significato, ma le immagini hanno poco o nulla a che fare con le “forme” di ciò che rappresentano:

Sono funzioni segniche complesse, in cui somiglianza, motivazione, isomorfismo regolano il rapporto fra piano dell'espressione e piano del contenuto in modi diversi, non univoci [...]: non esistono somiglianze assolute, ma sempre relative a qualcuno, in funzione di qualche pertinenza. Icona e oggetto si assomigliano sempre, dunque, “secondo una certa scala di valori” – dice Peirce –, vale a dire in modo *convenzionale* (Lorusso 2005: 234-235, corsivo nel testo).

È necessario, dunque, denaturalizzare il segno iconico in quanto esso è convenzionale e riconosciuto come tale sempre e solo all'interno di una certa cultura, ovvero di una certa pratica significativa. La stessa idea di corpo, dopotutto, non deve essere concepita come una datità ed è necessario «abbandonare qualsiasi presupposta distinzione tra presemiotico e semiotico» (Stano 2019: 158). Essa, invece, deve coincidere con quella di una materia modellabile in grado, a secondo delle evenienze, di farsi vestito, maschera, interfaccia (cfr. Uva 2011). La digitalizza-



zione, in altre parole, non deve coincidere con una disincarnazione, bensì, come suggerisce anche Pierre Lévy (1997), abbiamo a che fare con una reinvenzione. Siamo di fronte a un corpo performático che non viene svilito dalla tecnologia, piuttosto ne viene potenziato ed esteso attraverso una traslocazione sensoriale nei corpi dei CGC.

##### 5. Conclusioni: verso una corpomorfosi dell'attore-performer

Quando emerge l'*artista* nell'attore, stiamo reagendo al modo particolare in cui quell'attore o quell'attrice interpreta il proprio ruolo. La figura digitale, però, è il prodotto dell'attrito e della sovrapposizione con il corpo dell'attore. Essa costringe, dunque, lo spettatore a compiere uno scarto percettivo delle differenti componenti espressive che concorrono alla costituzione dell'immagine e, così facendo, a riappropriarsi riflessivamente dell'opacità e della tecnicità dell'esperienza mediale che sta vivendo, invitandolo, peraltro, anche a un distanziamento critico. Non riconoscere, ad esempio, Serkis in Gollum induce lo spettatore a una presa d'atto critica – come direbbe Montani (2010) – delle differenze significative con cui le nuove forme di cinema si relazionano col mondo reale. Nel ri-cercare, allora, una sintonizzazione empatica con l'attore-artista, lo spettatore deve riqualificare la prestazione referenziale dell'immagine prodotta dalla figura digitale e compiere una *nuova* operazione di “trasposizione appercettiva” che permette la percezione di un corpo altrui come analogo al proprio (prensione analogica)<sup>40</sup>.

Da una parte, dunque, la *mocap*, sembrerebbe sollevare nuovamente un dibattito sullo statuto indicale e sulla presunta immediatezza del cinema, ovvero sul suo essere un mezzo in grado di fornire una impressione diretta (effetto di realtà) degli eventi che si svolgono davanti all'obiettivo della macchina da presa. La tecnologia digitale, invece, sembra riportare il cinema verso la pittura, intesa come forma d'arte mediata (cfr. Allison 2011), palesando l'opacità del medium. I dati registrati dalla *mocap* aiutano gli animatori a creare personaggi digitali da zero che non possono, però, essere completamente separati dai processi di animazione stessi. Perciò, nell'analisi di un CGC come Gollum, Cesare o Kong, è impossibile dire dove inizia e dove termina l'agency umana di Serkis e quella non-umana della CGI. Anche se la *mocap* cattura un movimento autentico – ossia, qualcosa che appartiene alla realtà fattuale – come la fotografia può catturare un momento sulla pellicola, essa è una istanza di indicialità differente dalla fotografia.

Dall'altra parte, invece, il complesso di segni catturati dalla *mocap* che “significa” la prestazione del performer non assomiglia (*likeness*) alla prestazione stessa, bensì è creato attraverso una connessione fisica e una relazione contingente tra il segno e il referente: si tratta pur sempre di un movimento senza movimento che per essere ripristinato deve essere applicato a una figura digitale. Il CGC, allora, può assomigliare esteriormente alla fonte del movimento digitale in modo iconico<sup>41</sup> ma ne differisce nella forma visiva in misura pronunciata. Per queste ragioni, è possibile affermare che per certi versi la *mocap* comporta ancora sia aspetti indicali che iconici, combinando, cioè, una forma di notazione indicale con la simulazione iconica.

Nel caso studio di *Orgia* abbiamo a che fare con una forma di *mocap* mediata dalla *liveness* in cui, tuttavia, assistiamo allo stesso annullamento della percezione della differenza tra agire umano e non-umano, come nel CGC del cinema digitale. In altre parole, abbiamo a che fare con una (forma di) performatività postumana in

cui i personaggi e il loro agire non sono più (solamente) il risultato di una azione prodotta da un soggetto performante umano<sup>42</sup>, bensì un ibrido tra attanti umani e attanti non-umani. La tecnologia, in questo caso, non è uno strumento a servizio dell'azione umana, bensì la prestazione artistica finale diventa il risultato di una co-creazione tra energie reciproche. Soggetto e oggetto dipendono l'un l'altro in collaborazioni e combinazioni non scontate per poter avanzare nella complessità. O, per dirla con Donna Haraway, «become-with each other or not at all» (in Stalpaert et al. 2021: 17). Questa forma di simpoiesi<sup>43</sup>, di “divenire con”, offre le condizioni per una *corpomorfosi* dell'attore-performer contemporaneo. Non si tratta, però, di un processo riservato ai soli media tecnologici. Nelle differenti culture performatiche, infatti, il corpo dell'attore – concepito come medium – è sempre stato oggetto di cambiamenti e trasformazioni che ne hanno modificato la figura basti pensare, ad esempio, all'uso della maschera o del trucco, oppure l'invenzione del primo piano che «acuisce la multimodalità della nostra interazione con il film e favorisce una risonanza maggiore con i corpi» (Gallesse & Guerra 2015: 214-215).

Dal processo di corpomorfosi che coinvolge il tecno-interprete si genera, dunque, una nuova forma di personaggio – rimediazione tra organico/fattuale e non-organico/digitale – legato a una dimensione corporea che possiamo definire *composita*. Il termine /composito/ è usato nella scienza dei materiali e nell'ingegneria per descrivere il modo in cui, ad esempio, la fibra di vetro e il poliestere si legano formando la vetroresina. Nella nuova struttura composita i materiali di origine non sono più distinguibili e le caratteristiche del risultato del loro legame non possono essere ridotte alla somma delle caratteristiche dei singoli componenti. Allo stesso modo, il risultato dell'incontro tra l'interfaccia umana organica e la CGI crea un terzo corpo composito (*composite body*) le cui caratteristiche non sono la semplice sommatoria dei suoi componenti umano e non-umano.

I corpi compositi non sono legati soltanto ai fenomeni di rimediazione col mondo digitale, tuttavia. Un altro esempio di corpo composito nelle pratiche teatrali potrebbe essere considerato il teatro Bunraku, dove il burattino (*Ningyō*) è il risultato di una fusione tra le azioni dei tre burattinai (agente umano) e l'oggetto-pupazzo (agente non-umano) da loro manipolato:

Gli artisti del Bunraku si camuffano per diventare invisibili allo sguardo del pubblico, per lasciare che le marionette raccontino la storia. L'invisibilità è un effetto di senso che ha lo scopo di delegare i temi e le figure del discorso alle marionette. I manovratori però sono lì, presenti in carne e ossa, occupano uno spazio nella scena, costruiscono un campo di presenza che non enuncia, nel senso che non produce un “testo”, ma che si rivela fortemente significativo. La presenza dei manovratori permette che il discorso performativo funzioni, che si instauri il mondo finzionale delle marionette sullo sfondo della presenza dell'artista che svela il “segreto del mestiere” (Contreras Lorenzini 2008: 113).

Anche nei casi studio affrontati sopra, il corpo performatico dell'attore viene de-sostanzializzato<sup>44</sup> e trasformato in una forza invisibile, in un corpo in codice (*body in code*), un corpo senza immagine, un corpo senza figura.

Assistiamo, così, a un processo di estensione e dissoluzione della carne che celebra, soprattutto, l'emersione di una dimensione post-corporea che supera i limiti fenomenologici del corpo.

Dal punto di vista dell'indicalità, inoltre, secondo Peirce la relazione tra indice e



oggetto dipende dall'esistenza di quest'ultimo, poiché un indice è un segno che perderebbe subito il carattere che lo rende tale se il suo oggetto venisse rimosso. Questa rimozione dell'oggetto del segno è precisamente ciò che accade sia nella *mocap* che nella *P-cap*: l'esecutore, le cui azioni normalmente fonderebbero il segno nella realtà, scompare, lasciando dietro di sé solo una scia di dati numerici. In tutto questo, qual è, allora, il ruolo dell'interfaccia organica? Se, come si è visto, i soli movimenti dell'attore possono evocare in modo così sorprendente la sua presenza, ciò significherebbe che attori e attrici possiedono ideoletti non materiali. La presenza dell'interfaccia performatica organica, dunque, sembrerebbe conferire un inedito fattore di "umanità" – una *ominescenza*<sup>45</sup> – alle configurazioni gestuali e alla mimica facciale dei personaggi digitali, una forma di aleatorietà che renderebbe (a seconda delle tecnologie impiegate) il CGC molto più aderente alla viva complessità dell'interpretazione umana. È attraverso la corporeità dell'attore o dell'attrice, colti nel qui ed ora dell'atto performativo, che è restituita così quella "presenza auratica"<sup>46</sup> (Power 2008) capace di conferire al prodotto artificiale quell'autorialità e singolarità attribuibili a una interpretazione in carne ed ossa. Ne consegue, infine, che secondo un'idea di post-corporeità, nel corpo fenomenico dell'attore non si realizza più, allora, quella coincidenza tra l'artista e il materiale della sua creazione avanzata da Mejerchol'd. Le prestazioni ibride postumane dei performer, infatti, aprono la strada alla realizzazione di un nuovo corpo composito in cui umano e non-umano si (con)fondono nella co-reazione di una terza entità: il "personaggio futuro".

## Note

<sup>1</sup> Infra § 1.1.

<sup>2</sup> Cfr. Plessner (2007).

<sup>3</sup> È proprio questo «paradossale modo di pensare», come lo definisce Sofia (2013), alla base del concetto di *body schema performativo* che illustreremo nel § 4.

<sup>4</sup> Secondo Eugenio Barba, «quando la presenza comincia a cristallizzarsi in tecnica, in come rivolgersi in modo efficace allo spettatore» (Barba-Savarese 2005: 195), incontriamo due differenti approcci: (1) l'*inculturazione*, secondo la quale «l'attore usa la sua spontaneità, elaborando quel che è naturale secondo il comportamento che ha assorbito dalla nascita nella cultura e nell'ambiente sociale in cui è cresciuto» (*Ibid.*); (2) l'*acculturazione*, che, invece, impone «l'utilizzazione di tecniche specifiche del corpo distinte da quelle che si usano nella vita quotidiana» (*Ibid.*). Tali processi di ri-scrittura della corporeità sono dovuti al fatto che nell'atto performativo si crea una costante tensione tra il corpo vivo fenomenico dell'interprete e il suo essere altro-da-sé, che sia una *dramatis persona*, ossia un personaggio (rappresentazione), o semplicemente un corpo performativo in uno spazio-tempo performativo (presentazione).

<sup>5</sup> Il termine è preso in prestito da James Naremore per indicare quelle abitudini fisiche che contraddistinguono gli attori o le attrici del cinema come individui unici (Carnicke 2012).

<sup>6</sup> «Il teatro è un'arte e tutto deve essere subordinato alle leggi di questa arte. [...] I movimenti [dell'attore nello spazio-tempo drammatico] non possono essere uguali a quelli della vita» (Mejerchol'd 1993: 57-58).

<sup>7</sup> «Che cos'è un quasi-oggetto? Non è, non lo è ancora, un segno. È lo spostamento dell'enunciatore in un altro corpo, dissimile, che resta fermo, anche quando l'enunciatore si ritira e si assenta, e che si indirizza all'enunciario che questo corpo tiene fermo. Ecco la caratteristica principale dell'enunciazione tecnica» (Latour 2017: 16).

<sup>8</sup> Il concetto di "restauro del comportamento" è stato elaborato dall'antropologo e regista Richard Schechner per indicare sequenze di comportamento che possono essere ridistribuite o ricostruite a partire da un processo che le ha originate e che le restituisce come prodotto materiale (cfr. Beato 2023: 261).

<sup>9</sup> Il concetto di corposfera elaborato da José Enrique Finol fa riferimento a quell'insieme di linguaggi che hanno origine, si modernizzano e vengono eseguiti dal corpo, concepito come complesso semiotico di numerose possibilità che richiedono una visione fenomenologica per essere meglio comprese (cfr. Finol 2015: 126). La corposfera, dunque, non sarebbe altro che una parte della semiosfera lotmaniana che comprende tutti i segni, i codici e i processi di significazione in cui, in modi diversi, il corpo è presente, agisce e significa.

<sup>10</sup> Non ci è possibile, in questa sede, affrontare più nel dettaglio la prospettiva mediologica sul teatro, per la quale si rimanda all'approfondimento delle teorie di Samuel Weber (2004) e Vincenzo Del Gaudio (2020). Tuttavia, concepire il fenomeno teatrale come *medium* significa focalizzare l'attenzione «non tanto o almeno non solo sul piano tecnologico» ma sugli effetti che esso produce «essendo un [...] ambiente percettivo che modula l'esperienza sensibile» (Ivi: 76).

<sup>11</sup> Si fa riferimento allo spettacolo *Les aiguilles et l'opium* (1991), per il quale si rimanda a <https://www.anna-monteverdi.it/digital/les-aiguilles-et-lopium-di-lepage-nuova-versione-al-napoliteatro-festival/> (17.07.2024).

<sup>12</sup> Cfr. Monteverdi 2011: 57.

<sup>13</sup> Sul fenomeno teatrale come manifestazione sincretica si veda Beato (2020).

<sup>14</sup> L'idea della performance come evento non è certo una novità, ma concettualizzarla, invece, come un luogo-evento significa indagarla in quanto risultato di un'intensità o un nesso di cose, in processo e in relazione tra loro (cfr. Feld-Basso 1996: 26). In questo modo, l'esperienza performativa concepita come luogo-evento si riconfigura ogni volta attraverso la convergenza di una sinergia di cose in divenire, emozioni, sensazioni, persone e narrazioni (cfr. Beato 2023: 151).

<sup>15</sup> Si fa riferimento, qui, a un concetto di *environmental theatre*, per usare una espressione di Richard Schechner (1968). In altri termini, è possibile concepire l'apparato scenico come *environment* «o come possibilità di agire dentro e su un determinato spazio, o come possibilità di accettare un determinato spazio. Nel primo caso si crea un ambiente nuovo modificando uno spazio; nel secondo, si tratta con un ambiente già esistente, iniziando un dialogo scenico con uno spazio. Nell'*environment creato* è la rappresentazione stessa che, in un certo senso, stabilisce la sistemazione e il comportamento degli spettatori; mentre nell'*environment contrattato* la situazione più fluida permette qualche volta agli spettatori di controllare la rappresentazione» (Ivi: 29).

<sup>16</sup> Il riferimento è al volume di Francesco Casetti (2015) nel quale, in analogia con *La Galassia Gutenberg* di Marshall McLuhan, egli impiega il termine «galassia» per sintetizzare l'immagine di un fenomeno cinematografico che assume forme differenti, all'incrocio con altri tipi di esperienze.

<sup>17</sup> Termine coniato da Emanuele Quinz (2002).

<sup>18</sup> Come evidenzia Del Gaudio, nel caso del teatro si tratta soprattutto di una *obsolescenza sociale*: «il teatro diventa un media obsolecente prima sul piano della fruizione piuttosto che sul piano tecnologico. La fotografia, come il cinema e la radio, impone al teatro un profondo ripensamento dei propri spazi, del rapporto con la temporalità e delle proprie forme culturali che spesso sono in antitesi con la struttura del linguaggio tecnologico dei media elettronici» (2020:102).

<sup>19</sup> Il mostratore in quanto istanza unificatrice è «responsabile della modulazione dei differenti livelli di organizzazione del "linguaggio teatrale": regia, scenografia, luci, recitazione, ecc. Di fatto, però, si tratterebbe di un'istanza *plurale*, talmente *demoltiplicata* che non ci si potrebbe permettere di considerarla come un'autentica "coscienza focale", come un soggetto che mette in atto una "schizìa creatrice"» (Beato 2023: 202-203).

<sup>20</sup> L'ipermediazione corrisponde infatti all'opacità. Il riferimento è al rapporto tra opacità e trasparenza del medium (cfr. Montani 2010).

<sup>21</sup> Spettacolo realizzato sull'omonimo testo di Pier Paolo Pasolini, regia di Jean-Lambert Wild e Jean-Luc Thérminarias, presentato al Théâtre National de la Colline di Parigi nel 2001.

<sup>22</sup> Si impiega questo termine facendo riferimento al concetto di *Leistung* elaborato da Georg Simmel (1998) e ripreso, poi, da Walter Benjamin (2004). La *Leistung* dell'attore riguarda il processo di mediazione – e tra(s)duzione – tra i contenuti su cui l'interprete è chiamato a lavorare e la loro incarnazione. Secondo Simmel, infatti, l'attore donerebbe il proprio corpo e la propria sensibilità ai personaggi che è chiamato a incarnare. Per un ulteriore approfondimento di rimanda a Del Gaudio (2020: 43-54).

<sup>23</sup> Inteso, cioè, come proiezione visuale, sia al livello figurativo che plastico, del personaggio che l'attore mostra attraverso il proprio corpo, impiegato come dispositivo (che produce senso) e interfaccia (che permette la comunicazione) della significazione (cfr. Contreras Lorenzini 2008: 108-109). Secondo Erika Fischer-Lichte, infatti, «appearance is to be understood in symbolic terms; it functions as a sign which represents transcendental contents» (1992: 67).

<sup>24</sup> cfr. Simmel (1998).

<sup>25</sup> È un riferimento implicito al concetto di *bodies in code* elaborato da Mark B.N. Hansen «designating embodiment as it is necessarily distributed beyond the skin in the context of contemporary technics» (2006: x). Si approfondirà questo aspetto nei paragrafi successivi.

<sup>26</sup> Si enfatizza il termine per richiamare il concetto di «delega» nella teoria dell'enunciazione latouriana (Latour 2017). Generalmente, infatti, l'attore, soggetto performante, *si esibisce* (dimensione riflessiva) allo sguardo di un soggetto osservatore rappresentando (dimensione transitiva) attraverso le proprie azioni e i propri comportamenti un "X" altro-da-sé, enunciandone l'identità attraverso la propria corporeità, mostrandone, cioè, la figura (*appearance level*). L'attore, in altre parole, sarebbe delegato a presentare l'assenza di un personaggio "X". Nel caso di *Orgia*, però, questo meccanismo di delega è esteso a un soggetto non-umano. Per un ulteriore approfondimento sull'enunciazione/mostrazione tecnica attoriale si veda Beato (2023: 251-294).

<sup>27</sup> La sigla sta per *computer-generated character*.

<sup>28</sup> Tra *motion capture* e *performance capture* ci sono delle differenze, da un punto di vista tecnico, che illustre-

remo più dettagliatamente nel corso di questo paragrafo.

<sup>29</sup> Per un ulteriore approfondimento sulle tecniche impiegate nelle forme di recitazione in *mocap* e *P-cap* si veda Dower-Langdale (2022).

<sup>30</sup> In una teoria autopoietica, il *body schema* (*schéma corporel* o *schema corporeo*) è la prospettiva operativa dell'organismo incarnato. Si fa riferimento, cioè, a quel senso più persistente e duraturo della capacità del corpo di agire in una particolare situazione e ai mezzi con cui si possono acquisire particolari abitudini: «[l']acquisizione dell'abitudine [è] rimaneggiamento e rinnovamento dello schema corporeo» (Merleau-Ponty 2003: 321). Se un'abitudine è, dunque, una capacità appresa ed emergente basata sull'esperienza ripetuta – e in quanto tale anche una predisposizione ad agire in un certo modo ogni volta che se ne presenta un'occasione – allora si potrebbe affermare che il nostro riuscito «inserimento nel mondo» (*Ivi*: 267) sia in realtà dovuto proprio allo sviluppo di una serie di schemi corporei, ciascuno adattato alla configurazione di specifiche situazioni spaziali e sociali.

<sup>31</sup> «Per essere *reale* (e dunque *efficace*) in scena, occorre anche che l'azione fisica sia autentica, sentita, sincera, vissuta, occorre cioè – per dirla un po' più oggettivamente – che sia fondata su di una corrispondenza organica fra esterno e interno dell'attore e dunque eseguita dal suo "corpo-mente"» (De Marinis 2000: 192).

<sup>32</sup> Ossia, una manipolazione del piano dell'espressione.

<sup>33</sup> Il messaggio estetico è autoriflessivo in quanto attira l'attenzione dello spettatore sulla propria organizzazione materiale e obbliga «il destinatario a riconsiderare l'intera organizzazione del contenuto» (Eco 1975: 331).

<sup>34</sup> Ripetizione ed esperienza sono alla base del training attoriale, attraverso il quale Sofia suggerisce che l'attore riesca a «incarnare delle routine neuromotorie differenti e sottoposte a una consapevolezza pre-riflessiva di sé più raffinata» (2013: 30) che lo porterebbe a un potenziamento del proprio *body schema*, conquistato grazie al training e alla pratica scenica, che identifica col termine *body schema performativo*. Per un approfondimento su "precisione" e "organicità" nel lavoro dell'attore si rimanda, invece, a De Marinis (2000: 187).

<sup>35</sup> In questo modo emergerebbe, inoltre, quanto il corpo sia concepibile come infralinguaggio (*infralinguistic body*) ossia abbia la proprietà di essere la sede e l'agente per la traduzione dei segni (cfr. Gil 1998).

<sup>36</sup> cfr. Montani (2010).

<sup>37</sup> La sigla sta per *computer-generated imagery*.

<sup>38</sup> Particolarmente significativa, secondo Allison (2011), è la strategia discorsiva adottata da Peter Jackson, per la promozione del film *King Kong*, di realizzare *video-diaries* con contenuti extra in cui si mostra il processo di *making of* del CGC di Kong allo scopo di consentire allo spettatore di *vedere* da vicino il lavoro di Serkis, ossia di *poter leggere* quel fattore umano dietro alla figura digitale, nel tentativo di stimolarlo, così, a costruirsi una nuova forma di risonanza empatica (rilettura) col prodotto digitale.

<sup>39</sup> Una fotografia, ad esempio, secondo Peirce è una icona.

<sup>40</sup> Intesa come percezione della presenza di un altro corpo organico che è anche esso stesso soggetto dell'esperienza. Edmund Husserl, in *Cartesian Meditations*, parla di una trasposizione appercettiva tra i corpi per indicare una *sintesi operata per analogia* che permette la relazione del corpo con un corpo altrui a partire da una relazione di somiglianza (1960: 110-111).

<sup>41</sup> In quanto rudimentale ricostruzione in 3D del performer.

<sup>42</sup> Secondo i principi classici dell'estetica drammatica aristotelica.

<sup>43</sup> E non semplicemente di simbiosi, perché se nella simbiosi è insito un rapporto utilitarista tra le diverse specie, la simpoiesi implica la co-creazione, un rapporto di mutua collaborazione finalizzato alla generazione di nuova vita (Haraway 2019).

<sup>44</sup> Sia nell'esempio teatrale di *Orgia* che in quello di Serkis-Gollum, anche se secondo modalità e strategie differenti, come illustrato.

<sup>45</sup> Concetto attraverso il quale Michel Serres propone una ri-abilitazione dell'umano "nuovo", restituendolo, cioè, a una relazione ibridativa attraverso un processo di ridefinizione/ricaratterizzazione della condizione (post)umana (Rignani 2021).

<sup>46</sup> Un effetto di presenza, cioè, prodotto esclusivamente dalle capacità del performer.

## Bibliografia

---

Abruzzese, Alberto

2017 *Il dispositivo segreto. La scena tra sperimentazione e consumi di massa. Scritti teatrali 1975-1980*, a cura di, Amendola, Alfonso – Del Gaudio, Vincenzo, Milano, Meltemi.

Allegri, Luigi

2012 *Prima lezione sul teatro*, Roma-Bari, Laterza.

2019 “Il corpo dell’attore tra ‘dentro’ e ‘fuori’”, in Bino, Carla – Innocenti Malini, Giulia – Peja, Laura, a cura di, *Lo scandalo del corpo. Studi di un altro teatro per Claudio Bernardi*, Milano, Vita e Pensiero.

Allegri, Luigi, a cura di

2017 *Storia del teatro. Le idee e le forme dello spettacolo dall’antichità ad oggi*, Roma, Carocci.

Allison, Tanine

2011 *More than a Man in a Monkey Suit. Andy Serkis, Motion Capture, and Digital Realism*, in “Quarterly Review of Film and Video”, 28, 325-341.

Amendola, Alfonso – Del Gaudio, Vincenzo, a cura di

2018 *Teatro e immaginari digitali*, Salerno, I gechi.

Antúñez Roca, Marcel·lí

2011 *L’attore, dall’animazione teatrale alla scena digitale*, in “Acting Archives”, 1(1), 229-266.

Arcagni, Simone, a cura di

2015 *I media digitali e l’interazione uomo-macchina*, Roma, Aracne.

Arcagni, Simone

2016 *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi.

2021 *Cinema futuro*, Roma, Nero (ed. Kindle).

Auslander, Philip

2017 *Film Acting and Performance Capture*, in “PAJ: A Journal of Performance and Art”, 3, vol. 39, 7-23.

Barba, Eugenio – Savarese, Nicola

2005 *L’arte segreta dell’attore. Un dizionario di antropologia teatrale*, Bari, Edizioni di Pagina.

Beato, Massimo Roberto

2020 *L’enunciazione teatrale tra embodiment e semiotica del visivo*, in “E|C”, 30, 32-42.

2022 *From mask to flesh and back: a semiotic analysis of the actor’s face between theatre and cinema*, in “TOPOI”, 41 (4), 755-769. DOI 10.1007/s11245-022-09808-y.

2023 *Ecosistemi performatici: dalla frontalità all’immersività (e ritorno)*, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Dottorato di ricerca in Philosophy, science, cognition, and semiotics (pscs), 35 Ciclo, DOI 10.48676/unibo/amsdottorato/10580.

---

- Belting, Hans  
2012 *Antropologia delle immagini*, Roma, Carocci.
- Benjamin, Walter  
2004 *Opere complete VI. Scritti 1934-1937*, Torino, Einaudi.
- Bertetto, Paolo  
2007 *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani.
- Blair, Rhonda  
2008 *Rhonda Blair's The Actor, Image, and Action: Acting and Cognitive Neuroscience*, London and New York, Routledge.
- Blair, Rhonda – Cook, Amy, a cura di  
2016 *Theatre, Performance and Cognition: Languages, Bodies and Ecologies*, London, Methuen Drama.
- Boccia Artieri, Giovanni  
2006 “La sostanza materiale dei media: video culture digitali tra virtuale e performance”, prefazione in Darley, Andrew, *Videoculture digitali*, Milano, FrancoAngeli.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard  
2003 *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini.
- Carnicke, Sharon Marie  
2012 “Emotional Expressivity in Motion Picture Capture Technology”, in Sternagel, John – Levitt, Derobah – Mersch, Dieter, a cura di, *Acting and Performance in Moving Image Culture. Bodies, Screens, Renderings*, Bielefeld, Transcript Verlag.
- Casetti, Francesco  
2005 *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.  
2008 *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in “Fata Morgana”, 4, gennaio-aprile.  
2015 *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.
- Casetti, Francesco – Fanchi, Mariagrazia  
2006 *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci.
- Causey, Matthew  
2006 *Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness*, Londra e New York, Routledge.
- Chateau, Dominique – Moure, José , a cura di  
2020 *Post-cinema. Cinema in the Post-art Era*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Contreras Lorenzini, Maria José  
2008 *Il corpo in scena: indagine sullo statuto semiotico del corpo nella prassi performativa*, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Dottorato di ricerca in Semiotica, 20 Ciclo, DOI 10.6092/unibo/amsdottorato/1092.
- Creed, Barbara  
2000 *The Cyberstar: Digital Pleasures and the End of the Unconscious*, in “Screen41.1 (Spring 2000)”, 79-86.
- De Marinis, Marco  
2000 *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Roma, Bulzoni.  
2013 *Il teatro dopo l'età dell'oro*, Roma, Bulzoni.
- Decroux, Étienne  
2004 *Parole sul mimo. Il grande classico del teatro gestuale contemporaneo*, Roma, Dino Audino.
- Del Gaudio, Vincenzo  
2020 *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Milano, Meltemi.

- Deriu, Fabrizio  
 2012 *Performático. Teoria delle arti dinamiche*, Roma, Bulzoni
- Di Pellegrino, G. – Fadiga, L. – Fogassi, L. – Gallese, V. – Rizzolatti, G.  
 1992 *Understanding Motor Events: A Neurophysiological Study*, in “Experimental Brain Research”, 91 (1),
- Dower, John – Langdale, Pascal  
 2022 *Performing for Motion Capture. A Guide for Practitioners*, Londra, Methuen Drama.
- Eco, Umberto  
 1962 *Opera aperta*, Milano, Bompiani.  
 1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.  
 1985 “Il segno teatrale”, in Eco, Umberto, *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Milano, Bompiani.
- Falletti, Clelia  
 2008 *Il corpo scenico*, Spoleto, Editoria&Spettacolo.
- Falletti, Clelia – Sofia, Gabriele – Jacono, Victor, a cura di  
 2016 *Theatre and Cognitive Neuroscience*, Londra, Methuen Drama.
- Feld, Steven – Basso, Keith H., a cura di  
 1996 *Senses of Place*, Santa Fe-New Mexico, School of American Research Press.
- Fidler, Roger  
 1997 *Mediamorphosis. Understanding New Media*, Thousand Oaks, Pine Forge Press.
- Finol, José Enrique  
 2015 *La corporifera. Antropo-semiótica de las cartografías del cuerpo*, Quito, CIESPAL.
- Fischer-Lichte, Erika  
 1992 *The Semiotics of Theater*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- Fumagalli, Armando  
 1995 *Il reale nel linguaggio. Indicalità e realismo nella semiotica di Peirce*, Milano, Vita e Pensiero.
- Gallese, Vittorio  
 2007 *Il corpo teatrale: mimetismo, neuroni specchio, simulazione incarnata*, in “Culture Teatrali”, 16, 13-37.  
 2010 “Corpo e azione nell’esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica”, in Morelli, Ugo, a cura di, *Mente e Bellezza. Mente relazionale, arte, creatività e innovazione*, Torino, Umberto Allemandi: 245-262.
- Gallese, Vittorio, – Guerra, Michele  
 2015 *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Galloway, Alexander  
 2012 *The interface effect*, Cambridge, Polity Press.
- Garner, Stanton B.  
 2018 *Kinesthetic Spectatorship in the Theatre Phenomenology, Cognition, Movement*, Londra, Palgrave MacMillan.
- Gemini, Laura  
 2003 *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Milano, FrancoAngeli.
- Gil, José  
 1998 *Metamorphoses of the Body*, Minneapolis-London, The University of Minnesota Press.
- Hansen, Mark B.N.  
 2006 *Bodies in code. Interfaces with digital media*, New York-London, Routledge.
- Haraway, Donna J.  
 2019 *Chtibulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Roma, Nero.

- Husserl, Edmund  
1960 *Cartesian meditations an introduction to phenomenology*, Boston, Martinus Nijhoff Publishers.
- Hutchins, Edwin  
2010 *Cognitive Ecology*, in “Topics in Cognitive Science”, 2, 705-710.
- Kattermbelt, Chiel  
2008 *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships*, in “Cultura, lenguaje y representación/Culture, language and representation”, vol. 6, 19-29.
- Latour, Bruno  
2017 *Piccola filosofia dell'enunciazione*, Roma, Aracne.
- Laurel, Brenda  
2014 *Computers as theatre*, II ed., Boston, Addison-Wesley.
- Lévy, Pierre  
1997 *Il virtuale. La rivoluzione digitale e l'umano*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Lorusso, Anna Maria, a cura di  
2005 *Semiotica*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Lutterbie, John  
2019 *An Introduction to Theatre, Performance and the Cognitive Sciences*, Londra, Bloomsbury.
- Macrì, Teresa  
1996 *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Genova, Costa & Nolan.
- Mango, Lorenzo  
2003 *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del '900*, Roma, Bulzoni.
- McConachie, Bruce  
2008 *Engaging Audiences: A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*, Londra, Palgrave Macmillan.
- Mejerchol'd, Vsevolod  
1993 *L'attore biomeccanico. Testi raccolti e presentati da N. Pesočinskij*, Milano, Ubulibri.
- Merleau-Ponty, Maurice  
2003 *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani (ed. ePub 2014).
- Montani, Pietro  
2010 *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Milano, Meltèmi (ed. ePub).
- Monteverdi, Anna Maria  
2012 *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano, FrancoAngeli.  
2013 *Rimediando il teatro con le macchine, le ombre, i nuovi media*, La Spezia, Ed. Giacché.  
2014 *Quello che tarda a emergere: il teatro a rischio di virtuale. Saggio di Didier Plassard*, <https://www.annamonteverdi.it/digital/ce-qui-tarde-a-emerger-le-theatre-au-risque-du-virtuel-par-didier-plassard/>  
2020 *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Roma, Dino Audino.
- Naremore, James  
1988 *Acting in the Cinema*, Berkeley, CA, University of California Press.
- Pastor, Eugénie  
2017 *Jean Lambert-wild ou la scène au-delà du visual*, in “European Drama and Performance Studies”, 81-97.
- Pellerey, Roberto  
2017 *L'uso sapiente del corpo e il linguaggio del teatro*, in “RIFL”, 11, 2, 217-229.

- Pizzo, Antonio  
 2012 *Sistematurgia. La quarta parete e lo schermo*, in “Mimesis Journal”, 1, 2, 124-146.  
 2016 *L'attore e la recitazione nella motion capture*, in “Acting Archives”, 11(4), 38-69.
- Plessner, Helmuth  
 2007 “L'antropologia dell'attore”, in Rucco, Alessia a cura di, *Studi di estesiologia. l'uomo, i sensi, il suono*, Bologna, CLUEB, 77-90.
- Power, Cormac  
 2008 *Presence in Play. A Critique of Theories of Presence in the Theatre*, Amsterdam-New York, Rodopi.
- Prieto, Lui J.  
 1976 *Pertinenza e Pratica*, Milano, Feltrinelli.
- Reyes-García, Everardo  
 2017 *The image-interface*, New York, ISTE Ltd/John Wiley and Sons Inc.
- Rignani, Orsola  
 2021 *Study on the Hominescent Body in Michel Serres' Thinking*, in “STAMPA”, 47-56.
- Robertson Wojcik, Pamela  
 2006 *The Sound of Film Acting*, in “Source: Journal of Film and Video”, vol. 58, 1-2, 71-83.
- Quinz, Emanuele  
 2002 *Digital Performance*, Parigi, Anomos.
- Schechner, Richard  
 1968 *La cavità teatrale*, Bari, De Donato.  
 2002 *Performance Studies. An introduction*, London and New York, Routledge (tr. it. Tomasello, Dario, a cura di, *Introduzione ai Performance Studies*, Imola, Cue Press, 2019).
- Simmel, Georg  
 1998 *Filosofia dell'attore*, Milano, ETS.
- Sofia, Gabriele  
 2013 *Le acrobazie dello spettatore. dal teatro alle neuroscienze e ritorno*, Roma, Bulzoni.
- Stalpaert, Cristel – van Baarle, Kristof – Karreman, Laura, a cura di  
 2021 *Performance and Posthumanism. Staging Prototypes of Composite Bodies*, Londra, Palgrave Macmillan.
- Stano, Simona  
 2019 “La soglia del senso”, in Leone, Massimo, a cura di, *Il programma scientifico della semiotica*, Roma, Aracne: 147-160.
- Taylor, Diana  
 2003 *The archive and the repertoire cultural memory and performance in the Americas*, Durham, Duke University Press.
- Teichert, Dieter  
 2005 “Medienphilosophie des Theaters”, in Ludwig, Nagl – Sandbothe, Mike, a cura di, *Systematische Medienphilosophie*, Berlin, Akademie Verlag, 199-217.
- Uva, Christian  
 2011 *Ultracorpi: l'attore cinematografico nell'epoca della Digital Performance*, Roma, Bulzoni.
- Weber, Samuel  
 2004 *Theatricality as Medium*, New York, Fordham University Press.



## Biografia dell'autore

**Massimo Roberto Beato** è dottore di ricerca (35° Ciclo) in Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics presso l'Università di Bologna, sotto la supervisione di Maria Pia Pozzato e Claudio Paolucci. Assegnista di ricerca in Filosofia e teoria dei linguaggi (M-FIL/05) presso l'Università di Torino, sotto la supervisione di Simona Stano, si occupa di corpi estesi, potenziamento tecnologico, esperienza e significazione. In qualità di ricercatore si occupa anche di sociosemiotica del teatro, gestualità e corporeità, semiotica e teoria dell'immagine, semiotica dello spazio, semiotica dell'esperienza, narrazioni sincretiche, narrazioni seriali, metodologia semiotica di analisi testuale, teorie dell'enunciazione e della soggettività, media immersivi e tecnologie enattive, forme e modelli di scrittura. Ha pubblicato articoli sulle riviste "E/C", "Carte Semiotiche", "Mimesis Journal", "Topoi" e "Annali di studi religiosi". È anche docente a contratto di Storia del Teatro e dello Spettacolo (L-ART/05) presso l'Università degli Studi della Tuscia e di Drammaturgia e Analisi Testuale presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" di Roma.

la casa  
USHER

I libri di Omar

# I libri di Omar

## Serie rossa



Lucia Corrain  
*Una infinita memoria*  
pp. 150; euro 32,00



Omar Calabrese  
*L'età neobarocca*  
pp. 202; euro 25,00



Lucia Corrain  
*Il velo dell'arte*  
II edizione; pp. 314; euro 30,00



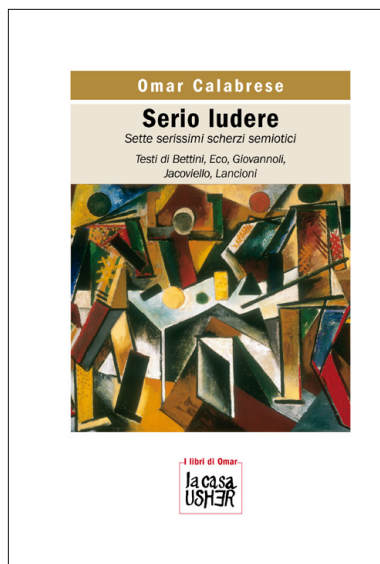
Marvin Carlson  
*Luoghi per lo spettacolo*  
pp. 224; euro 28,00

# I libri di Omar

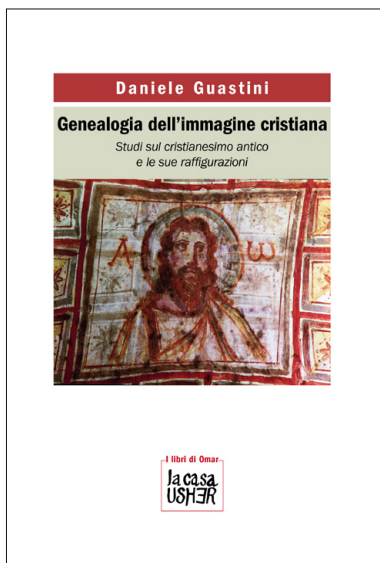
## Serie rossa



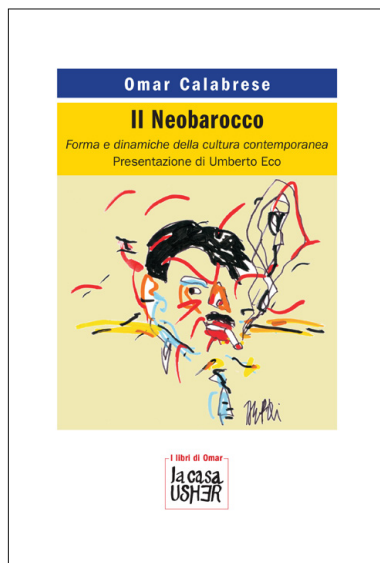
Victor I. Stoichita  
*L'immagine dell'altro*  
pp. 240; euro 29,00



Omar Calabrese  
*Serio Ludere*  
pp. 272; euro 27,00



Daniele Guastini  
*Genealogia dell'immagine cristiana*  
pp. 400; euro 25,00



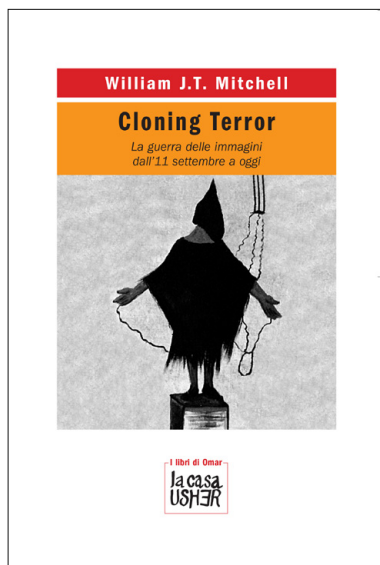
Omar Calabrese  
*Il Neobarocco*  
pp. 464; euro 29,00

# I libri di Omar

## Serie rossa



Tarcisio Lancioni  
*Il senso e la forma*  
pp. 336; euro 19,50



William. J.T. Mitchell  
*Cloning Terror*  
pp. 248; euro 22,00



Louis Marin  
*Opacità della pittura*  
pp. 352; euro 30,00



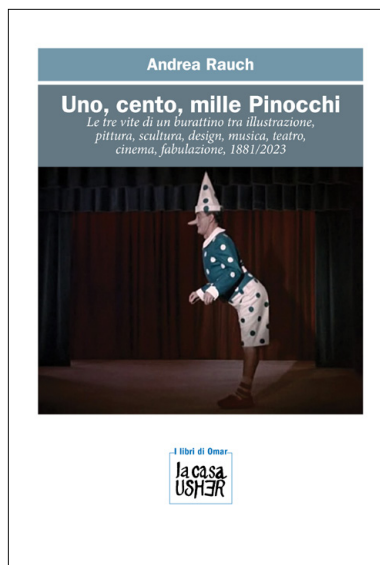
Omar Calabrese  
*La macchina della pittura*  
pp. 352; euro 30,00

# I libri di Omar

## Serie blu



Francesca Della Monica  
*A voce spiegata*  
II edizione; pp. 148; euro 30,00



Andrea Rauch  
*Uno, cento, mille Pinocchi...*  
pp. 320; euro 45,00



Andrea Rauch  
*Libri con figure*  
pp. 272; euro 39,00



Andrea Rauch  
*Il racconto della grafica*  
II edizione; pp. 400; euro 48,00

# I libri di Omar

## Serie blu



Andrea Rauch  
*Il racconto dell'illustrazione*  
pp. 304; euro 38,00



Carlo Titomanlio  
*Sul palco*  
pp. 376; euro 25,00



Maurizio Boldrini  
*Dalla carta alla rete andata e ritorno*  
pp. 344; euro 22,00



Paola Pallottino  
*La storia dell'illustrazione italiana*  
III edizione; pp. 520; euro 40,00



# Oggi, del teatro



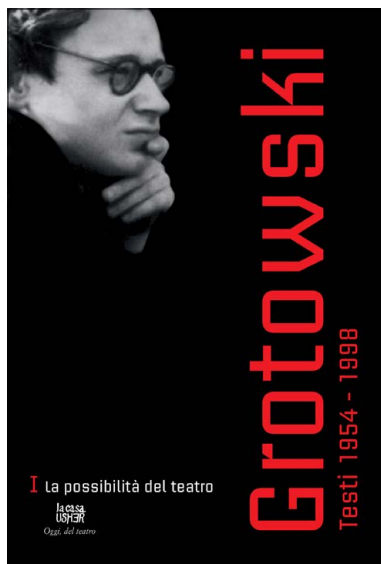
Louis Jouvét  
*Lezioni su Molière*  
pp. 282; euro 29,50



Ferdinando Taviani  
*Uomini di scena uomini di libro*  
pp. 232; euro 28,00



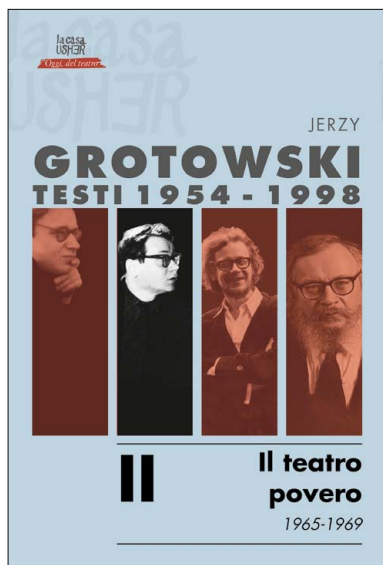
Giuliano Scabia  
*Scala e sentiero verso il Paradiso*  
pp. 280; euro 25,00



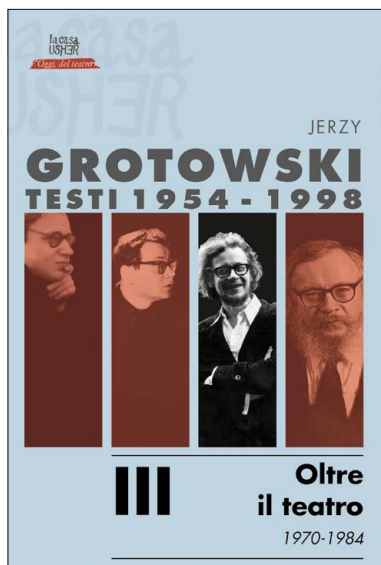
Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.I*  
pp. 264; euro 20,00



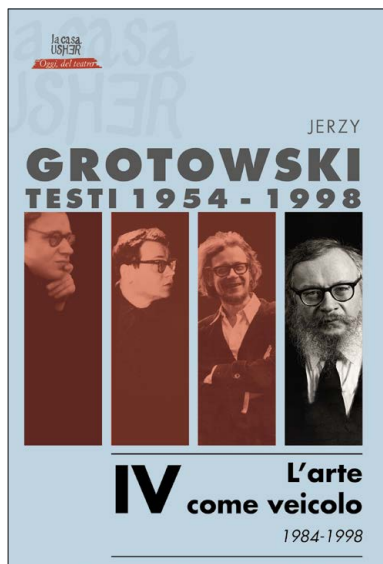
# Oggi, del teatro



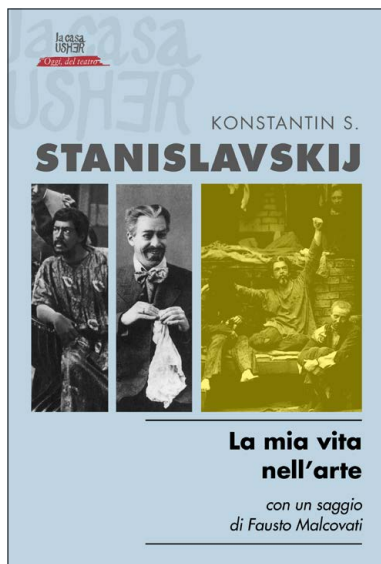
Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.II*  
II edizione; pp. 280; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.III*  
II edizione; pp. 272; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.IV*  
II edizione; pp. 172; euro 15,00

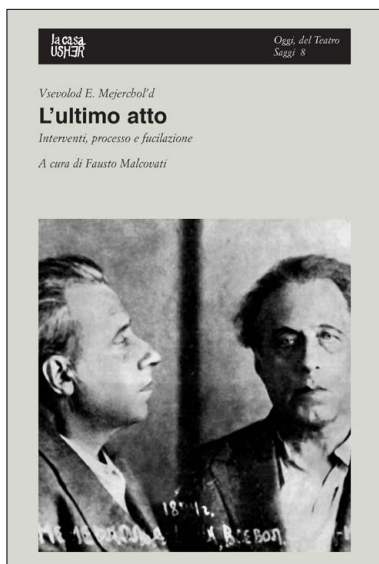


Konstantin S. Stanislavskij  
*La mia vita nell'arte*  
II edizione; pp. 450; euro 25,00

# Oggi, del teatro



Jacques Copeau  
*Artigiani di una tradizione vivente*  
II edizione; pp. 288; euro 24,00



Vsevolod Mejerchol'd  
*L'ultimo atto*  
pp. 240; euro 22,00



Marco De Marinis  
*Il teatro dell'altro*  
pp. 232; euro 25,00



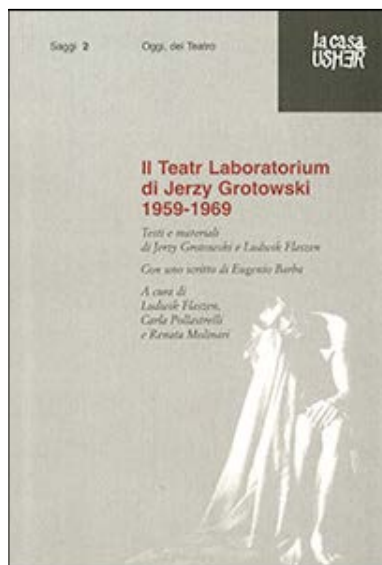
Gianni Manzella  
*La bellezza amara*  
pp. 264; euro 26,00

# Oggi, del teatro

---



Sergio Secchi  
*Il teatro dei sogni materializzati*  
pp. 112; euro 16,00



Jerzy Grotowski, Ludwik Flaszen  
*Il Teatr Laboratorium*  
pp. 200; euro 20,00



Ferdinando Taviani, Mirella Schino  
*Il segreto della Commedia dell'Arte*  
pp. 546; euro 29,00