

ELOGIO DALLA (E DELLA) CAVERNA

Note per non avere paura del teatro digitale

Fabio Acca

Università degli Studi di Torino

DOI: 10.54103/conessioni/22663

Le pagine che seguono sono l'esito di un *excursus*, sicuramente parziale e non esaustivo, attraverso una selezione di riflessioni, figure e nozioni che hanno punteggiato le tre intense giornate del convegno *Chi ha paura del teatro digitale. Opportunità dell'online per le performance arts* (Cortona, 19-21 luglio 2023)¹. Si tratta di note intorno a quello che "ho capito" dei numerosi interventi susseguitisi, dalla prospettiva di chi, come il sottoscritto, non si ritiene affatto uno specialista del rapporto complesso e ramificato tra teatro e tecnologie digitali, benché sia indubbiamente impegnato da anni in percorsi critici, storici ed esperienziali intorno e dentro il mondo delle arti performative. Quindi cercherò di interpretare e restituire "per lampi" i discorsi messi in campo dai numerosi relatori da un punto di vista disciplinarmente attiguo ma divergente.

Per chiarire ancora meglio questa prospettiva di osservazione, è indispensabile fare una premessa a partire dalla canonica dialettica introdotta da Luca Ricci in apertura del convegno, facendo egli esplicito riferimento a quando Umberto Eco, nel 1964, divideva in due universi distinti gli "apocalittici" e gli "integrati". Nel primo caso, si trattava di intellettuali piuttosto scettici e distaccati nei confronti della cultura di massa, mentre nel secondo caso si riferiva a coloro che la accettavano in maniera tendenzialmente ottimistica e acritica. Ebbene, rispetto alle accelerazioni tecnologiche cui è esposto oggi il teatro, penso di essere, forse in maniera un po' ecumenica, un "integrato apocalittico". Nel senso che certamente osservo questo tipo di fenomeni con una discreta curiosità, però con la consapevolezza di chi – citando Claudia Castellucci (2020)² – è stato «parabolato qui dalla caverna». Un sentimento irrisolto, un misto tra fascinazione e scetticismo che consente di riconoscere questo tipo di fenomeni come una promessa di futuro, ma basandosi contemporaneamente su un anacronistico senso di solidità, di pragmatismo, di bieco realismo.

Lo stesso che fa dire al filosofo Emanuele Coccia (2021) che un dispositivo come lo *smartphone*, anche quello più avanzato, può essere paragonato a una “pietra nera”. Secondo Coccia, in fondo, non siamo mai usciti dall’età della pietra, e ci ricorda come praticamente tutto il mondo intorno a noi sia fatto di pietra. O meglio, di materiali che dalla pietra provengono, direttamente o meno, siano essi metalli, minerali o derivati fossili. In questa prospettiva, anche la plastica, insomma, è “di pietra”. E pure la leggerezza del tutto contemporanea della tecnologia, con il suo cuore di nichel, litio e silicio, è in realtà ancora piombata nella pesantezza primitiva della pietra, senza la quale, appunto, i nostri *smartphone* o i nostri computer non esisterebbero.

Ma non solo – e sarà forse retorico ricordarlo, ma tant’è – questa solidità di cui parliamo è intimamente legata a processi politici ed economici di carattere aggressivamente estrattivo, a forme di dispendio energetico sempre più problematiche e insostenibili, a una economia dell’antropocene basata sullo sfruttamento intensivo – e diciamolo, capitalistico e neoliberista – delle risorse. Senza il litio, il nichel, il silicio, senza qualcosa di intimamente solido, questa promessa di futuro non sarebbe possibile. Se, dunque, da un lato le tecnologie alimentano la nostra fame tutta occidentale di futuro, dobbiamo, penso, fare in modo che questo non si tramuti in una ideologia. L’ultima, secondo Gabriele Balbi (2022), probabilmente quella definitiva:

Balbi ci ricorda che quella transizione da atomi a bit, che tanto era stata profetizzata da Nicholas Negroponte, non sembra essere né vicina né in programma. Perché, anche se lo dimentichiamo spesso, per produrre queste portentose interfacce nell’immateriale, la materia serve, eccome. Metalli, spesso estremamente rari, molta manodopera, tantissima energia. E così la prospettiva “verde” della Rivoluzione Digitale sembra scomparire. Basti pensare alla produzione delle criptovalute, spesso decantate come strumenti equalizzatori, evoluzione inarrestabile delle valute tradizionali, che in un anno hanno consumato, solo per quanto riguarda i Bitcoin, una quantità di elettricità maggiore del fabbisogno energetico dell’intera Finlandia (Bendicenti 2022).

Questa mia prudenza si nutre anche di quello che Maurizio Ferraris (2014) ha definito «nuovo realismo» nell’interpretazione delle politiche del contemporaneo. Egli ne parla non tanto come improbabile restaurazione di un pensiero positivista, ma come una presa di coscienza che possa dialetticamente fare da argine al dilagante «primato delle interpretazioni sopra i fatti» (p. 5). Una vera e propria deriva decostruzionista, esito e lascito della frantumazione ereditata dalla postmodernità mediale, che se da un lato ha polverizzato – giustamente – il mito dell’oggettività, dall’altro ha sottoposto il reale a una problematica “favolizzazione” permanente, a una moltiplicazione esasperata di prospettive il cui risultato è per le società

contemporanee occidentali una anestesia del reale, proprio in senso affettivo, di distacco, spesso con derive ironiche. Ferraris definisce tale approccio come «il prevalere degli schemi concettuali sul mondo esterno» (ibidem, p. 11), come presa di distanza secondo la quale «non abbiamo mai a che fare con le cose in se stesse, ma sempre e piuttosto con fenomeni mediati, distorti, impropri, dunque virgolettabili» (Ibidem).

Alla fine ne ho dedotto che questo mio ostinato ancoraggio alla solidità dell'esperienza ha probabilmente a che fare con una percezione antropologicamente condizionata dalla proverbiale schiettezza della mia terra d'origine, la Sardegna. La stessa che spingeva un'artista come Maria Lai, mia conterranea, a pensare che la pietra rappresentasse l'al di là della storia, un'immagine allo stesso tempo contemporanea e arcaica (Pontiggia 2017).

Fatta questa dovuta premessa, che cosa “ho capito”? Innanzitutto, ho capito che la nozione di “teatro digitale” nasce obsoleta. Nel momento stesso in cui viene nominata, è già superata. Il che è anche un invito a problematizzarla costantemente, ogni qualvolta la si esplora con uno sguardo rivolto al domani. Anche perché, secondo quanto ci ha descritto Simone Arcagni nel suo intervento, la cultura digitale è «l'oltre dell'accelerazione», una «sperimentazione obsolescente», cioè una dinamica di dissipazione permanente per la quale il paradigma della cultura digitale si estingue, o esaurisce, appena lo si tenta di classificare. Stare dentro questo processo comporta una messa in discussione costante delle categorie in gioco, proprio per la stessa natura accelerazionista del digitale e delle tecnologie ad esso connesse.

Lo ha ricordato anche Alice Barale, nel momento in cui ha parlato del digitale come di una tecnologia che si trasforma nel momento stesso in cui la si convoca, un processo in eterno divenire che cambia mentre lo si studia. Ecco, credo che questo continuo riposizionamento possa essere considerato un aspetto ontologico dell'esperienza digitale. In altri termini, comporta il fatto di “essere sempre là dove non si è”, come diceva in qualche modo anche Carmelo Bene, benché, come è noto, con l'ontologia non avesse proprio un buon rapporto: «Abbasso l'ontologia, me ne strafotto», diceva (Ponzetta 2005, p. 100).

Quindi, tornando al teatro digitale, esso sfugge a qualsiasi tentativo di catalogazione, in un certo senso non esiste, è una categoria instabile, mutante, soggetta velocemente al cambiamento. È piuttosto una parola “attrezzo”, come è emerso ad un certo punto del dibattito. Perché un altro tema importante di queste giornate, anche per la responsabilità culturale che ciò comporta – responsabilità anche istituzionale, se pensiamo per esempio al ruolo sociale

dell'Università rispetto alla crescita collettiva del sapere – verte sulla necessità di nominare le cose, affinché supportino l'interpretazione del reale per metterlo a disposizione di chi oggi ha in mano le leve dei processi culturali, politici ed economici. Questo riguarda studiosi, operatori, artisti e tutti coloro che concorrono ai processi di interazione sociale della cultura. Quindi il “teatro digitale” in questo momento è probabilmente già superato, ma è necessario nominarlo perché stimola la riflessione, il confronto e la presa di consapevolezza di un discorso.

Di conseguenza, diviene indispensabile alimentare una coscienza storica – anche destrutturata, dissipata, in qualche misura anarchica – dei processi che hanno determinato il fatto che noi siamo qui oggi a poter discutere di teatro digitale. A partire da chi, come Carlo Infante, ci ha raccontato il suo stare in avanguardia rispetto ai temi esposti, ripercorrendo alcune tracce depositate nel web, esplorando un mondo e una vicenda – per certi versi già archeologica, per l'obsolescenza di cui si è detto – che egli ha attraversato fin dalle origini e di cui è stato al contempo artefice, facilitatore, visionario e testimone. In questo senso Infante rappresenta un patrimonio vivente, una sorta – mi si passi il parallelismo piuttosto ardito – di “Stanislavskij del digitale”. Come si può dire che il grande russo abbia impostato buona parte del dibattito intorno alla civiltà del nuovo attore novecentesco, Infante, in Italia, può essere considerato un pioniere dell'attenzione rivolta al rapporto tra teatro e nuove tecnologie, e della carica diversamente partecipativa che questo incontro/scontro ha significato a partire da quella cerniera/cesura che dagli anni Settanta ci ha condotti agli anni Ottanta e oltre.

Allo stesso modo, ma con differenti strumenti, Anna Maria Monteverdi ci ha resi tutti più coscienti del fatto che forse non è importante agire nella prospettiva di una storia lineare, ma dell'insostituibile necessità di familiarizzare con quanto la storia del teatro porta con sé in termini di giacimento digitale, ancorandolo a specifiche identità artistiche e fenomenologie. Penso che questo tocchi un punto centrale e debba far parte di un quanto più allargato possibile processo di alfabetizzazione collettiva, che non riguarda solo gli studiosi ma anche tutte le persone che, a diverso titolo e con intensità associate ai propri interessi, si occuperanno di questi temi in tempi non lontani. Una riaffermazione, forse involontaria, del ruolo stesso della storia e delle saldature ad essa implicite. Monteverdi, pur nella necessaria sintesi di un intervento e di una utilissima tassonomia che nel tempo può forse allentare la fragranza del momento, ha nominato tra gli altri: il teatro “schermico”, il teatro “aumentato”, il teatro “ologramma”, il teatro “online”, il teatro “interattivo”, il teatro “immagini ovunque”, ecc. Etichette

che nella nostra mente si trasformano istantaneamente in visioni di un viaggio ormai almeno trentennale, sollecitando così la riflessione di chi osserva tali fenomeni.

Non è un caso che percorsi di agglutinamento storico siano stati proposti anche da Erica Magris, quando ci ha raccontato del complesso, affascinante rapporto tra robotica e teatro a partire dai primi anni Zero. Un ambito nel quale la *digital performance* ha generato una convergenza favorevole alla sperimentazione in scena di veri e propri robot. E ancora Federica Patti, con il suo ricco ventaglio di riferimenti all'evoluzione tecnologica e come essa abbia contribuito – e contribuisca tuttora – a nuove e sempre più coinvolgenti modalità partecipative che toccano tutto l'arco performativo: da quello interattivo a quello più propriamente sensibile dell'immersività, fino a quello più ludico. Si tratta di fenomeni che oggi rispondono soprattutto alle trasformazioni tecnologiche del web 3.0 e perciò all'uso de-centralizzato delle informazioni, con una forte scatto in avanti delle pratiche partecipative in relazione alle comunità "virtuali" che nascono "nel" e "intorno" al web. Sono le comunità, secondo Patti, che definiscono le piattaforme web, e non viceversa, andando così incontro a occasioni per testare modelli differenti di socializzazione.

Ma cosa recuperare, nello specifico, della relazione sociale? Qui, le parole "fantasmatiche" di Giacomo Verde evocate da Patti e Monteverdi fungono da bussola. Egli, infatti, riferendosi alla rete come forma d'arte e alle sue potenzialità generative in termini di relazioni sociali connettive, non parlava di comunità, piuttosto di «senso di comunità» (Quinz 2001). Questo significa che le comunità nate sul web non corrispondono a delle repliche, più o meno effimere, rispetto a quelle esistenti nel mondo fatto di territori e geografie reali. Esse piuttosto si organizzano secondo le logiche della rete e ci portano, come diceva Arcagni, a stressare il concetto di presenza secondo le forme di «esperienza della società algoritmica», facendolo aderire a qualcosa di diverso, che si sovrappone solo parzialmente all'idea di comunità così come è tradizionalmente definita, per esempio, in relazione all'ambito delle pratiche teatrali.

In altre parole, non dobbiamo ragionare nei termini di una clonazione digitale, ma come "effetto" di comunità. Questo ci restituisce anche tutto il senso della trasformazione ormai in atto da tempo. Comunità che, diversamente da quelle territorializzate, si compongono su aderenze e convergenze di immaginario, e non sulla base di un capitale sociale fatto di relazioni geograficamente, identitariamente e culturalmente connotate. In un certo senso, questo tipo di comunità sono legittimamente effimere: essendo il frutto di un ambiente digitale, essendo figlie della trasformazione permanente della cultura digitale, sono destinate a estinguersi velocemente. Comunità che si

riprogrammano, che nascono e muoiono con grande facilità, ma che ci spingono, proprio per questo e senza applicare dei facili filtri morali, a interrogarci sulle loro potenzialità.

Non per questo dobbiamo sentirci estranei nella riflessione alla mobilitazione di una componente etica. Dobbiamo, infatti, fare i conti con un mutamento antropologico profondo ormai in atto, determinato da quei «surrogati di presenza», come li ha definiti qualche anno fa Franco La Cecla (2015), generati dalla pervasività con cui le tecnologie influiscono, a diversi livelli, sulla vita quotidiana, a cui nessuno di noi è estraneo pur con le dovute distinzioni generazionali. Non solo rispetto all'uso meccanico dei dispositivi, ma proprio nel metabolismo di un immaginario collettivo. Ciò significa il sempre più urgente confronto con quella condizione di *onlife* e della attigua metafora delle mangrovie, richiamate da Giovanni Boccia Artieri sulla scorta di Luciano Floridi (2014):

[Le mangrovie] Vivono in acqua salmastra, dove quella dei fiumi e quella del mare si incontrano. Un ambiente incomprensibile se lo si guarda con l'ottica dell'acqua dolce o dell'acqua salata. Onlife è questo: la nuova esistenza nella quale la barriera fra reale e virtuale è caduta, non c'è più differenza fra "online" e "offline", ma c'è appunto una "onlife": la nostra esistenza, che è ibrida come l'habitat delle mangrovie (D'Alessandro 2019).

Un essere comunque sempre connessi a un universo di dati, anche nella disconnessione, che ricorda un inquietante passaggio di *Realismo capitalista*, di Mark Fisher, in cui il filosofo racconta di una volta che aveva chiesto a un suo studente perché mai indossasse gli auricolari in classe:

Ha risposto che non era un problema, perché tanto non stava ascoltando musica [...] la sola presenza degli auricolari sulle orecchie, o la consapevolezza che – pur senza sentirla – c'era comunque della musica che stava suonando, lo assicurava del fatto che la matrice era sempre lì, a portata di mano [...] la musica stava comunque suonando: anche se lui non riusciva a sentirla, c'era pur sempre il lettore a godersela al posto suo (Fisher 2018, p. 63).

Trovo che l'aneddoto sia iconicamente paradigmatico per comprendere meglio il senso di appartenenza delle nuove generazioni all'imperativo categorico, anche solo mentale, del *always connected*. Per cui non c'è bisogno di attivare una comunicazione reale, non c'è bisogno di stare effettivamente online. È la rappresentazione – e l'autopercezione – dello stare online, o meglio, *onlife*, che offre loro una condizione di esistenza.

Come si comporta il teatro – seguendo l'invito di Laura Gemini – rispetto a questa mutata condizione di *liveness*? Per esempio, sempre secondo Boccia Artieri, generando dei cosiddetti OTONI, acronimo di Oggetti Teatrali Online Non Identificati, cioè fenomeni difficilmente classificabili che

tendono a spostare la relazione teatrale dentro il Metaverso e che istituiscono un «nuovo patto empatico con lo spettatore», una «nuova intimità digitale» e, perciò, una inedita opportunità di pubblico (laddove corredato – aggiungo io – delle giuste conoscenze tecniche).

D'altronde, se ci soffermiamo appunto sulla questione teatrale e facciamo nostro il monito proposto *a latere* del convegno da Claudio Prati, non dovremmo parlare di teatro digitale quanto piuttosto della differenza tra teatro digitale e teatro *in* digitale. Cioè, la prospettiva storica precedentemente ricordata tiene in considerazione la nozione schechneriana di “ampio spettro” della performance (Schechner 2006), che include il mediale (Auslander 1999), ma quell’“in” sancisce una discontinuità che fa la differenza. Perché significa stare dentro i fenomeni, vivere il digitale non solo come tecnologia ma come ambiente immersivo, come espansione sensoriale che supera un’aggressione puramente visiva. Forse, questa, è una delle poche questioni che possiamo considerare stabili nel nostro tentativo dichiaratamente fallimentare di sistematizzazione, insieme all’ibridazione tra universi differenti (le mangrovie di Florida...). Ma poi, non è l’ibridazione, o la negoziazione identitaria, la condizione esistenziale di qualsiasi processo culturalmente attivo?

Il digitale crea fenomeni e contesti esperienziali proprio a partire da quanto si ritiene negoziabile tra uomo e macchina. Lo ha ben descritto Antonio Pizzo, scartando un posizionamento spesso troppo ossessivamente – forse ideologicamente – compromesso sui valori del corpo, piuttosto interessato a coglierne le specificità rispetto ai temi dell’autorialità e della drammaturgia in rapporto, per esempio, all’Intelligenza Artificiale. Che cosa è negoziabile? E fino a che punto siamo disposti a spingerci in questa interazione algoritmica, sia dal lato della produzione che da quello delle regole che governano la creazione? Su questo si misurerà sempre di più il teatro del futuro, probabilmente in maniera non dissimile a quanto sta già avvenendo sul piano della musica, della letteratura e della cultura visiva. E riguarderà anche la ricezione e la partecipazione, un'altra polarità che è sempre necessario tenere in considerazione quando si parla di teatro e comunicazione. Perché, come ci ha ricordato Gemini, l’esperienza si fa sempre almeno in due.

Avviandomi verso la conclusione, penso che il senso profondo di tutto ciò che ha nutrito gli interventi durante le tre giornate cortonesi si poggia sull’auspicio espresso nell’introduzione ai lavori da Alessandro Pontremoli: sollevare domande. Se tutto, nell’umano, come ci ha insegnato a più riprese anche Umberto Galimberti, è tecnica applicata al corpo (Galimberti 1983); se il sapere, dunque, è tecnologia (Galimberti 1999): perché avere paura della tecnologia e del rapporto con la

tecnologia? Quanto c'è di ideologico, in questo? Abbiamo bisogno di steccati? Abbiamo forse bisogno di ribadire un desiderio di autenticità? Magari ritrovando quella tensione verso l'autenticità di cui, nel Novecento, il teatro è stato spesso in qualche modo il baluardo contrapposto ai presunti processi di de-realizzazione fomentati dai mezzi di comunicazione di massa?

Nessuno può dare risposte certe, tantomeno il sottoscritto dalla sua caverna. L'unica certezza che mi sento qui di rivendicare è quella di continuare a porre domande, anche scomode. Prima di tutto quale potrebbe essere l'agenda digitale, perché la velocità con cui le tecnologie si evolvono impone delle priorità: pensiamo al dibattito intorno a gioie e dolori dell'Intelligenza Artificiale; oppure, per noi studiosi, ai temi dell'archiviazione e della memoria in rapporto ai processi di smaterializzazione dei documenti e del ruolo sempre più centrale del web e dei social nel fare storia.

Ma attenzione a mettere troppo tra parentesi il corpo. Significherebbe depotenziare la carica "critica" di questo tipo di fenomeni, anche nel teatro, con il serio rischio di una feticizzazione autovalidante, di una chiusura pericolosamente esoterica, di un interesse verso il linguaggio della macchina che non tocca più la portata politica dei suoi esiti sociali. La forza politica del corpo è, in realtà, ancora fortemente radicata nei processi tecnologici, anche quando questi riguardano il campo dell'arte, perché siamo pienamente dentro, ora più che mai, nel sistema integrato della rappresentazione.

Negli anni Novanta, anni di cybercultura, il compianto Antonio Caronia profetizzava un'uscita dal "neolitico" - inteso come prefigurazione della società industriale e della messa in crisi del corpo come fondamento della relazione simbolica col mondo - a patto che il digitale portasse a una cesura netta con un sistema di comunicazione gerarchico e funzionale al mantenimento di un modello economico che non è in grado di assicurare coesione sociale (Caronia 1996). E mi pare che, in questo senso, ci sia ancora molto lavoro da fare.

Personalmente, penso che il neolitico sia molto più vicino di quanto non sembri e andrebbe in un certo senso rivalutato. Non so se Hans Blumenberg avesse ragione, ma mi piace pensarlo, quando afferma che la caverna rappresenta il primo momento in cui l'umanità, nel suo divenire stanziale, ha trovato "casa", raggiungendo così una dimensione "umana" nel senso pieno del termine. La caverna primitiva in età neolitica era, secondo il filosofo tedesco, il luogo in cui l'essere umano ha potuto finalmente dormire profondamente, senza quello stato di perenne allerta, ancora animale, che ne aveva determinato fino ad allora la sopravvivenza negli

spazi aperti. La caverna, infatti, è un rifugio protetto, con un unico ingresso facile da sorvegliare. E l'uomo, dunque, poteva finalmente abbandonarsi al sonno profondo, accedendo così alla sfera dell'immaginazione e del sogno. Tuttavia, per vivere, non bastava stare in un "dentro" riparato, bisognava anche uscire nell'ostilità del "fuori". La vita nella caverna si conservava proprio in rapporto all'abilità e alla destrezza con cui gli uomini del tempo erano in grado di sfidare la natura e l'aperto procacciandosi il cibo, aspetto essenziale che dava il diritto all'esistenza. Ben presto, però, nella caverna primitiva, la legge del più forte e il primato della caccia vennero compensati da attività che, se non contribuivano a garantire l'immediata sopravvivenza, rendevano la vita degna di essere vissuta:

quelli che restavano dentro fecero sorgere la loro risposta al libero vagare all'aria aperta: nasceva la fantasia. Da questa discendenza giunse il primo che riuscì a rappresentare qualcosa di non visto, raccontare qualcosa di non vissuto, mentre i cacciatori rivangavano le loro storie di caccia terribilmente noiose. Raccontare storie senza essere stati presenti divenne il privilegio dei deboli. Il piacere di far succedere qualcosa senza subirla, fu il segreto degli anteroi. [...] Il superfluo giunse come il prodotto più strano del mondo e seppe farsi necessità (Blumenberg 2009, pp. 20-21).

Si può dire che la civiltà, per come la conosciamo, nasca qui, nella caverna, grazie ai deboli, grazie cioè a quelli che più tardi avremmo chiamato artisti, nel momento in cui trova "casa" ed è stata in grado di rappresentarsi fantasticamente in un racconto, anche solo simbolicamente accennato in un disegno primitivo sulla roccia. Forse quel disegno sulla parete ha oggi assunto le sembianze platoniche di un simulacro luminoso e colorato disperso nella caverna infinita del web?

¹ Programmato nell'ambito dell'edizione 2023 di Kilowatt Festival dal titolo *Paradiso Adesso*, sono intervenuti, oltre a Lucia Franchi e Luca Ricci (Direzione artistica Kilowatt Festival): Anna Maria Monteverdi (Università degli Studi di Milano), Antonio Pizzo (Università di Torino), Giovanni Boccia Artieri (Università di Urbino Carlo Bo), Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), Erica Magris (Université Paris 8), Simone Arcagni (Università di Palermo), Federica Patti (Università di Torino), Carlo Infante (Università Mercatorum di Roma), Alice Barale (Università degli Studi di Milano), Alessandro Pontremoli (Università di Torino), Valentina De Simone (Che teatro fa – La Repubblica), Alessandro Iachino (Stratagemmi – Prospettive teatrali), Marco Menini (Hystrio, Klp Teatro), Fabio Acca (Università di Torino) e gli artisti Mara Oscar Cassiani, Margherita Landi, Ariella Vidach (AiEP), Turi Zinna (compagnia Retablo).

² Castellucci, C., discorso pronunciato dall'artista il 15 ottobre 2020 in occasione della cerimonia di consegna del premio Leone d'Argento per la Danza conferitole dalla Biennale di Venezia:
https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=398713401254990 (ultimo accesso 6/12/2023).

Riferimenti bibliografici

- Auslander, P., *Liveness. Performance in a mediatized culture*, Routledge, London-New York, 1999.
- Balbi, G., *L'ultima ideologia. Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari, 2022.
- Bendicenti, T., "L'ultima ideologia. Breve storia della Rivoluzione Digitale" di Gabriele Balbi, in «Pandora Rivista», 15 luglio 2022, in <https://www.pandorarivista.it/articoli/l-ultima-ideologia-breve-storia-della-rivoluzione-digitale-di-gabriele-balbi/> (ultimo accesso 6/12/2023).
- Blumenberg, H., *Uscita dalla caverna*, Medusa, Milano, 2009.
- Caronia, A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1996.
- Coccia, E., *Filosofia della casa*, Einaudi, Torino, 2021.
- D'Alessandro, J., "Vi spiego l'era Onlife, dove reale e virtuale si (con)fondono", in «La Repubblica», 29 settembre 2019, in https://www.repubblica.it/dossier/tecnologia/onlife/2019/09/29/news/repubblica_onlife_luciano_floridi-237286128/ (ultimo accesso 8/12/2023).
- Eco, U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1964.
- Ferraris, M., *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Bari, 2014.
- Fisher, M., *Realismo capitalista*, Nero, Roma, 2018.
- Floridi, L. (a cura di), *The Online Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer, Oxford, 2014.
- Galimberti, U., *Il corpo*, Feltrinelli, Milano, 1983.
- Galimberti, U., *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- La Cecla, F., *Surrogati di presenza. Media e vita quotidiana*, Bébert Edizioni, Bologna, 2015.
- Pontiggia, E., *Maria Lai. Arte e relazione*, Nuoro, Ilisso, 2017.
- Ponzetta, F. (a cura di), *Carmelo Bene al Costanzo Show: "Occhio zombie che stasera vi spacco il cervello"*, Jubal Editore, Treviso, 2005.
- Quinz, E., *Digital performance*, Anomos, Parigi, 2001.
- Schechner, R., *Performance Studies. An introduction*, Routledge, London-New York, 2006.