

Potenzialità e disavventure della drammaturgia multimediale in Italia

Dialogo tra Anna Maria Monteverdi e Andrea Balzola¹

Anna Maria Monteverdi: Cominciamo parlando del rapporto tra spettacolo e nuove tecnologie e della nascita della drammaturgia multimediale... Ce ne occupiamo da anni. Puoi spiegare in sintesi di cosa si tratta e la sua funzione?

Andrea Balzola: Dalle pratiche performative che hanno integrato la multimedialità alla fine del Novecento è emersa una nuova disciplina di ricerca e produzione artistica, la drammaturgia multimediale: è la nuova professionalità di coloro che ideano, creano, progettano eventi performativi multimediali, scrivendo e visualizzando copioni drammaturgici che integrano scrittura, sceneggiatura cine-video, storyboard, partiture musicali e modalità performative con l'uso delle tecnologie. Diverse generazioni di autori, registi e attori hanno aperto nuovi orizzonti della drammaturgia, operando una teatralizzazione e una performatività delle arti che nasce dalla connessione tra i differenti linguaggi espressivi: l'Italia è stata all'avanguardia nella sperimentazione: negli anni '70 si impone la Scrittura scenica (Bartolucci, Bene, De Bernardinis-Peragallo), il Teatro Immagine (Perlini), il nuovo teatro e il teatro televisivo d'autore (Eduardo, Fo, Bene, Ronconi, Quartucci); negli anni '80 la Nuova Spettacolarità, la doppia scena (reale/virtuale), il teatro-danza e il videoteatro (Lombardi-Tiezzi, Gaia Scienza-Corsetti e Studio Azzurro, Krypton-Cauteruccio, Martone); negli anni '90 il teatro di narrazione, il teatro interattivo e l'ibridazione teatro-cinema; negli anni 2000 la scena sensibile, digitale, interattiva e immersiva. Una metamorfosi della drammaturgia che integra e sperimenta la tecnologia, con l'uso di cinema e video in scena, con il passaggio dal testo all'ipertesto, dall'autore singolo all'autore collettivo (Giacomo Verde, Motus, Raffaello Sanzio, Fanny&Alexander, Teatrino Clandestino, Roberto Latini), dal testo scritto alla scrittura scenica e alla partitura sinestetica, dal teatro spettacolo al teatro laboratorio, con un coinvolgimento progressivo dello spettatore che diventa spett'attore.

Anna Maria Monteverdi: Ci sono state indubbiamente alcune pietre miliari che hanno determinato anche un cambiamento di prospettiva sulle questioni estetiche della nuova spettacolarità, penso a Studio Azzurro, alla Gaia Scienza e a tutto il fertile territorio del teatro interattivo e digitale degli anni Novanta e Duemila, difficilmente incasellabile nelle categorie teatrali di quegli anni. Tutte queste produzioni ormai sono “storia”. Questa svolta tecnologica dello spettacolo ha determinato un cambiamento sul piano della sensibilità del pubblico, una nuova prospettiva critica?

Andrea Balzola: A distanza di oltre trent’anni dalla rivoluzione tecnologica, possiamo ormai fare un bilancio storico-critico: la tecnologia si è costantemente evoluta e la ricerca teatrale multimediale in Italia, anche senza essere mai stata favorita e sostenuta, è stata all’avanguardia internazionale. Però ci troviamo ora di fronte a un grande paradosso: nonostante l’evidenza dei risultati artistici e delle straordinarie potenzialità di una sperimentazione che intreccia virtuosamente arti e tecnologie, creando nuovi linguaggi espressivi, invece di riconoscere, valorizzare e rilanciare questa realtà, le grandi produzioni teatrali e le istituzioni formative preposte (anche quelle artistiche) non riescono, o non vogliono, accogliere, elaborare e metabolizzare, o anche soltanto integrare, quello che è successo in questi trenta e più anni di ricerca.

Anna Maria Monteverdi: Questo è un momento storico in cui dovremmo mettere in discussione alcune cose all’interno e all’esterno delle istituzioni. Per esempio, possiamo domandarci cosa o chi manca all’interno delle commissioni ministeriali che finanziano i Teatri o nei CDA dei teatri nazionali che potrebbero fare la differenza, incentivando il teatro di ricerca tecnologico con economie adeguate. Perché, per esempio, le direzioni artistiche non provano a programmare spettacoli che utilizzano questi linguaggi anziché rimanere ancorati a un vecchio repertorio e a un mummificato modo di fare teatro? Che tra l’altro respinge un nuovo potenziale pubblico giovanile. Quando al Piccolo Teatro di Milano un anno fa è stato programmato lo spettacolo *Rohtko* di Twarkowski con ampio e intelligente uso del cosiddetto live cinema, il pubblico ha assolutamente apprezzato, e anche la critica! Il problema non è l’ignoranza o presunta limitatezza del pubblico, forse appunto andrebbe abituato al nuovo...

Andrea Balzola: Mancano nei contesti decisionali delle personalità che abbiano le competenze e conoscenze necessarie, super partes, che – in Italia sembra fantascienza - non appartengano

necessariamente a uno schieramento politico, a un “clan” culturale o a un ambito produttivo; quindi figure che siano in grado di essere testimoni autentiche e disinteressate di una storia e di una potenzialità. Con una mentalità aperta al nuovo, una capacità di guardare intorno a sé anche all'estero, consapevole che la tecnologia ha trasformato tutti gli aspetti del mondo, della comunicazione e del lavoro, di conseguenza anche delle arti. Non è un cambiamento univoco, ci sono applicazioni e derive inquietanti delle tecnologie, soprattutto sul piano del controllo e della manipolazione dei dati e delle coscienze. Come ammoniva Pasolini “lo sviluppo tecnico non equivale necessariamente a un progresso culturale”, può verificarsi anche il contrario, ma proprio per questo occorre confrontarsi, saper interpretare e appropriarsi in modo creativo e divergente dei dispositivi tecnologici. Il teatro è sempre stato, fin dall'antichità, “un laboratorio antropologico” un non luogo, utopico, in cui gli umani sperimentano scenari dell'anima e del futuro, dove la drammaturgia interpreta la realtà, non la subisce passivamente. Oggi, se il teatro non vuole trasformarsi in un museo (molti giovani lo percepiscono già così), deve avere la capacità di elaborare una nuova drammaturgia della realtà, che comprende inevitabilmente la sfera tecnologica.

Anna Maria Monteverdi: Sembra che da una parte ci sia un'esaltazione acritica e consumistica di tutto ciò che il mercato offre come innovazione tecnologica, all'inseguimento dell'ultima moda del momento, dall'altra parte però c'è una grande difficoltà o superficialità di riflessione sulle implicazioni nell'ambito sociale, culturale e artistico.

Andrea Balzola: Occorre aprirsi al nuovo senza enfatizzare la tecnologia, ovviamente può esistere benissimo un teatro che non usa e non vuole usare le tecnologie, però non può nemmeno essere penalizzato chi è interessato a integrarle e sperimentarle... Viene voglia di ricordare due passaggi fondamentali della storia del teatro: quando è arrivata l'elettricità in scena e quando si è cominciato ad usare l'amplificazione delle voci. Anche queste svolte “tecniche” inizialmente erano osteggiate dai conservatori, poi hanno cambiato radicalmente il linguaggio della scena teatrale. L'ibridazione tra reale e virtuale negli anni Ottanta ha aperto tante possibilità espressive; su questa linea l'innovazione tecnologica, con interattività, realtà virtuale e AI hanno ulteriormente arricchito le modalità della messinscena, perché ignorarle, o temerle? L'arte è uno strumento fondamentale per interpretare la realtà e il suo divenire. Un principio importante da tenere sempre a mente, non

solo nell'ambito artistico, è che non c'è opposizione tra tradizione e innovazione: una tradizione senza innovazione si fossilizza e muore, un'innovazione senza tradizione è debole e zoppa, perché senza radici storiche e culturali. Purtroppo, in Italia questa opposizione continua a sussistere nelle scelte produttive teatrali e nella formazione artistica, va superata perché è anacronistica, è un segno sconcertante di arretratezza culturale.

Anna Maria Monteverdi: Eppure l'uso della tecnologia è stato ormai normalizzato in molti settori artistici, dalle arti visive alla musica, anzi, forse le tecnologie sono iper utilizzate, pensiamo al proliferare delle grandi mostre immersive e dei musei virtuali, sulla cui efficacia comunicativa molti curatori oggi iniziano a interrogarsi...

Andrea Balzola: Si tratta di capire come usare la tecnologia, oggi sembrano prevalere due motivazioni principali: la pura spettacolarizzazione, la ricerca dell'effetto speciale fine a sé stesso, che deve attirare e meravigliare il grande pubblico; oppure il risparmio economico, usare i videofondali o il videomapping perché costano meno delle scenografie reali. Ma questo è un uso molto riduttivo e puramente strumentale, il valore della ricerca sta nel capire come le nuove tecnologie trasformino i linguaggi. Gli artisti hanno sempre fatto questo, dall'invenzione della fotografia e del cinema in poi, hanno esplorato un nuovo mezzo tecnico, ne hanno riconosciute le potenzialità, e lo hanno trasformato in linguaggio. Chi ha inventato la fotografia non pensava che sarebbe diventata una delle forme d'arte più straordinarie, chi ha inventato il cinema non pensava che avrebbe rivoluzionato la narrazione.

Anna Maria Monteverdi: Un artista come Kentridge ha basato tutto il suo lavoro sull'armonizzazione tra tradizione e innovazione, tra l'effetto pellicola o animazione old style (stop motion) e le nuove tecnologie digitali, e il critico Rosalind Krauss riferendosi principalmente al suo lavoro, ha usato una frase molto efficace: *reinventare il medium*. Il nuovo non necessariamente è meglio del vecchio, devi intervenire creativamente sul medium ogni volta ex novo e ad hoc, perché di per sé il medium non è un valore e la tecnologia diventa obsoleta in fretta. La differenza la fa la creatività intorno al medium.

Andrea Balzola: *Rimediazione* è un concetto fondativo: ogni nuovo medium non cancella e non oscura, come spesso si è pensato, quelli precedenti, ma li reinventa, li ridefinisce. Nella rimediazione e ridefinizione del medium, gli artisti hanno un ruolo centrale, sono gli artefici della comprensione di cosa si può fare della tecnologia, vecchia o nuova. Il mercato continua a sfornare novità tecnologiche per mantenere e incrementare il profitto economico senza porsi il problema di come si possono usare. Gli obiettivi militari o scientifici sono quelli che principalmente pilotano gli investimenti nella ricerca e nella produzione tecnologiche, ma tutti gli utenti dovrebbero essere attenti e formati sulle conseguenze di queste strategie, spesso occulte. Le tecnologie accelerano sempre più e parallelamente sarebbe necessario sviluppare una consapevolezza delle continue trasformazioni in corso senza perdere il rapporto con la memoria storica e con il senso (inteso come direzione e come significato) che possono assumere. Ma chi le sperimenta davvero con una visione? Chi prova a utilizzarle non passivamente, ma a dargli un senso? Soprattutto gli artisti, perché e quando si sporcano le mani con esse. La *tecnologia* si differenzia dalla pura *tecnica* in quanto è appunto *logos* tecnico: *discorso, linguaggio della tecnica*, e può per questo modellare i nostri comportamenti più di quanto ce ne rendiamo conto. Se l'approccio che sviluppiamo è puramente tecnico e funzionale rischiamo di diventarne dipendenti e inoltre basterebbero dei tutorial per guidarci. Se invece si vuole stabilire una relazione consapevole e creativa con la tecnologia serve una dimensione di senso...

Anna Maria Monteverdi: Bisogna che ci sia una drammaturgia...

Andrea Balzola: Il significato etimologico di "drammaturgia" è "scrittura di azioni", vale quindi per il teatro ma anche per i linguaggi più recenti del cinema, del video e dei media digitali. Scrivere azioni significa ideare sequenze di azioni ed eventi che hanno un senso preciso, di carattere morale, filosofico, religioso, culturale etc. Quindi oggi la drammaturgia è anche ciò che dà senso alla multimedialità, dà una direzione e un significato alla multimedialità...

Anna Maria Monteverdi: Per questo hanno un ruolo determinante le Istituzioni formative come Accademie e Università, che appunto devono aggiornarsi all'innovazione, ma allo stesso tempo non devono limitarsi alle istruzioni d'uso dei software.

Andrea Balzola: Da un trentennio a questa parte (con l'avvento del digitale), molta produzione di ricerca, sia di matrice teatrale sia legata alle arti visive e audiovisive, richiede una formazione specifica con competenze di multimedialità; la multimedialità è, ancora una volta, da intendere non solo come tecnica, ma come linguaggio espressivo, che unisce la tradizione umanistica e artistica con l'innovazione tecnologica. Esiste in merito un'estesa bibliografia, adottata e studiata da tempo in molte Accademie e Università. Queste discipline sono state introdotte nelle Accademie italiane prima come discipline sperimentali (con alcuni docenti artisti e teorici, come Paolo Rosa, Ezio Cuoghi e altri, abbiamo creato pionieristicamente un percorso formativo d'indirizzo nei primi corsi sperimentali di arti e linguaggi multimediali fra il 1999 e inizio 2000 a Carrara, Brera, Macerata), in seguito al loro successo, questi corsi sono stati istituzionalizzati dal Ministero all'interno delle *Scuole di Nuove tecnologie dell'arte*. Una definizione sulla quale noi docenti promotori non concordavamo perché avremmo preferito la titolazione diffusa a livello internazionale *Media Art (Arti e Media)*, in quanto comunicava meglio il senso della multimedialità intesa come linguaggio, mentre "tecnologie dell'arte o per l'arte" suggeriva una visione della tecnica come mero strumento al servizio dell'arte. Non è solo un cavillo terminologico, ma una diversa prospettiva. Infatti, in seguito, fino ad oggi, nelle Accademie i nuovi linguaggi artistici multimediali sono stati schiacciati su una terminologia puramente o prevalentemente tecnica, che trascura la loro valenza espressiva.

Anna Maria Monteverdi: Le Università si sono aggiornate con i nuovi gruppi scientifico disciplinari (GSD) entrati in vigore nel maggio 2024 per le procedure concorsuali. Il Teatro rientra nella categoria 10/PEMM-01 che accorpa ARTI PERFORMATIVE, MUSICALI, CINEMATOGRAFICHE E MEDIALI in una logica sempre più di integrazione tra i linguaggi artistici come si legge nelle declaratorie ...nel settore AFAM e nelle Accademie cosa è successo?

Andrea Balzola: Recentemente, da marzo 2025, sono stati introdotti i nuovi SAD (Settori Artistico Disciplinari)², elaborati dal Cnam e approvati dal Ministero, in cui è stata confermata una duplice tendenza: conservatrice o tecnicista. Da una parte c'è un'impostazione conservativa che preclude alla ricerca e alla produzione artistica multimediale l'accesso ai settori tradizionali di regia, scenografia, scrittura, dall'altra viene attribuita alla multimedialità digitale un paradigma puramente tecnicista, lo si comprende ancora una volta dalla titolazione

degli ambiti disciplinari: “Tecnologie” o “Applicazioni digitali” al posto dei più corretti “Arti” e “Linguaggi”. In particolare, un profilo disciplinare come la *drammaturgia multimediale*, che esiste da circa 20 anni nelle Accademie³, è esclusa dalla sezione delle “Scritture” (che comprende tutte le forme di drammaturgia e sceneggiatura) senza motivo. La tendenza è riconoscere, anzi promuovere, l'innovazione tecnologica nel campo della formazione artistica, ma con un'impostazione tendenzialmente tecnicista. Stupisce che questo accada in un comparto come l'AFAM, dove proprio gli artisti dovrebbero essere i protagonisti, come dicevamo, storicamente gli artisti si sono appropriati delle tecniche per sperimentarle in chiave creativa e trasformarle in linguaggi espressivi. La terminologia ricorrente fa pensare più a un orientamento tecnico professionale, dove appunto insegnano e si formano dei tecnici non degli artisti, degli autori multimediali. La tecnologia contemporanea, multimediale e interattiva, infatti non si “applica” alle arti ma ne diventa sostanza espressiva: come non si può ridurre la pittura alle “tecniche pittoriche”, non si possono ridurre le arti multimediali digitali ai programmi informatici; imparare a usare un software non equivale a creare un'opera d'arte.

Anna Maria Monteverdi: La pubblicazione di questi nuovi SAD ha destato un dibattito vivace all'interno del settore AFAM...

Andrea Balzola: È notizia recente che il profilo disciplinare *Drammaturgia multimediale* nell'AFAM e quindi nelle Accademie, escluso nel primo testo del Decreto Direttoriale n.205 sui nuovi SAD, dovrebbe essere re-inserito, grazie al dibattito che si è creato su sollecitazione del sottoscritto e di altri colleghi e che ha infine incontrato la sensibilità e l'ascolto di alcuni membri del Cnam. Anche altre discipline che erano state omesse o erroneamente inserite potrebbero essere re-integrate. Si tratta di un riconoscimento e di una integrazione importante e necessaria della *drammaturgia multimediale* nei profili disciplinari dell'AFAM. È stata però inserita in un'area disciplinare prettamente tecnica, non propriamente drammaturgica, come quella delle scritture teatrali e cinematografiche classiche. Questa scelta resta molto discutibile, nella prospettiva di un adeguato aggiornamento della formazione multidisciplinare: il copione classico continua a esistere ma non si può ignorare e negare che la tecnologia sia stata integrata organicamente nel processo creativo. Negli ultimi decenni c'è stato un boom di corsi che usano le tecnologie, ma se non si trasmette un fondamento teorico ed esperienziale, una memoria

storica di come si è arrivati fin qui, dei grandi modelli artistici e culturali, si rischia di creare una generazione di tecnici puri che però non avranno strumenti sufficienti, non solo per comprendere le valenze espressive delle tecnologie passate e attuali, ma anche per interpretare la tecnologia di domani. Come diceva Pasolini "la tecnica si impara" ma senza idee non porta da nessuna parte, nemmeno in ambito commerciale, perché tutti i migliori tecnici sono anche dei creativi, hanno sensibilità e cultura estetiche, e realizzano insieme agli artisti quella che abbiamo definito un'"arte plurale". La creatività fa la differenza: puoi sapere tutto di un software, ma se non hai sensibilità artistica il tuo orizzonte sarà sempre limitato.

Anna Maria Monteverdi: Noi abbiamo dedicato molte pubblicazioni alla drammaturgia multimediale e tu l'hai anche sperimentata come drammaturgo e regista multimediale in numerose produzioni artistiche (con Verde, Studio Azzurro, Fabbri, Longhi, Ronconi, Avogadro, Eshetu, Verdastro-Della Monica, Arena, Civilleri-Lo Sicco etc). Bisogna formare i nuovi registi multimediali, i nuovi drammaturghi con la teoria e la pratica.

Andrea Balzola: Abbiamo, infatti, documentato e analizzato in modo molto approfondito questa nuova modalità di progettazione e di processualità creativa in molteplici pubblicazioni dall'inizio degli anni Duemila (*si vedi la bibliografia a fine intervista*).

Anna Maria Monteverdi: Anche le teorie devono evolvere, pensiamo alla fortuna del termine *post-drammatico* di Han Thies-Lehmann che ha permesso di ripensare il teatro di Wilson, Corsetti, etc. all'interno di una nuova categoria mai descritta prima... qui la tecnologia portata sulla scena viene presa in considerazione come una delle motivazioni del crollo della tradizione drammatica *tout court*. Non c'è una considerazione positiva o negativa in questo senso, solo una presa d'atto che la società evolve e lo spettacolo pure, dando vita a formati performativi e tecno narrativi mai visti prima, che integrano, appunto, la tecnologia nella scrittura. Penso a come dobbiamo rivedere le teorie del virtuale alla luce delle nuove proposte sceniche immersive con uso di Visori, o alla dimensione della delocalizzazione in rete del teatro. Lev Manovich parlava già nei primi anni Duemila di una "computerizzazione della cultura" che svolge due funzioni importanti: 1) contribuisce alla nascita di nuove forme culturali; 2) ridefinisce quelle preesistenti. La logica computazionale ha stravolto anche la scrittura teatrale.

Andrea Balzola: C'è una differenza tra spettacolarizzazione fondata sulla pura novità tecnologica e invece una compenetrazione proficua tra progetto drammaturgico e innovazione. Un esempio lampante viene dal cinema, dalla storia della fantascienza cinematografica di fine Novecento: *2001 Odissea nello spazio* di Kubrick. Vedi il film oggi, a distanza di oltre 50 anni, e continui a rimanere incollato alla poltrona, le tecnologie che all'epoca erano all'avanguardia oggi sono molto superate, ma il fatto che siano state utilizzate in una chiave filosofica e con grande spessore artistico e di messaggio mantiene attuale l'opera. Viceversa, la fantascienza cinematografica basata soltanto sugli effetti speciali si rivela molto datata nell'arco di un brevissimo arco temporale, diventa quasi ridicola, è un esempio di come la tecnologia se non accompagnata da un valore artistico e culturale sia qualcosa di effimero e inconsistente. Oppure pensiamo al videoteatro, che ha generato l'invenzione della doppia scena, l'intreccio tra azione reale e virtuale: era un'idea forte, feconda di sviluppi possibili e sorprendenti. Picasso diceva: "Tutti i grandi artisti del passato sono miei contemporanei". La forza delle idee trascende il tempo e le divisioni culturali ed etniche. Si capisce il valore di un uso artistico della tecnologia e quindi di una genesi della drammaturgia se si ha uno sguardo storico, ma tale sguardo storico non deve essere quello tradizionale, scontato e ordinario, dell'impianto puramente cronologico, è più utile invece elaborare un approccio tematico, grazie al quale dalla storia delle arti e del teatro si può cogliere l'intreccio che è sempre esistito, in forme diverse, tra i linguaggi espressivi e tra arte e tecnica.

Anna Maria Monteverdi: Ancora una volta la differenza sta nella drammaturgia. A questo proposito ho letto recentemente un interessante saggio che proponeva un'anticipazione di ben trecento anni al concetto di drammaturgia della luce, perché la studiosa del teatro italiano barocco, Francesca Fantappiè aveva analizzato in maniera scientifica tutta la documentazione della messa in scena dell'*Euridice* a Firenze nel 1600, trovando dei fogli in cui era indicata la precisa disposizione dei lumi in scena, studiata apposta per creare determinati effetti drammatici. Il Barocco italiano culla della drammaturgia della luce, quando ancora la luce elettrica non era stata inventata! È una prova che non è l'invenzione o l'innovazione tecnologica a determinare un nuovo concetto drammaturgico, possiamo parlare addirittura di una proto-regia della messinscena grazie alla disposizione proprio delle luci! E se pensiamo a Lepage che affianca alle proiezioni video l'antichissima tecnica delle ombre cinesi per parlare

di Hiroshima, ci rendiamo conto che tradizione e innovazione possono convivere e alimentarsi a vicenda, non c'è discontinuità tra passato e presente. La storia del teatro andrebbe ripensata. Esiste una drammaturgia della macchina, dal Rinascimento e dal Barocco alle scenografie interattive attuali: c'è una continuità che va rintracciata proprio nella cifra registica in grado di organizzare armonicamente tutti i segni del palcoscenico. La macchina scenotecnica non è qualcosa di esterno ed estraneo al dramma che viene raccontato, ha come la funzione di una maschera perché permette migliaia di trasformazioni del luogo e del tempo della storia. Basta estendere il concetto di "maschera", come suggerisce Fernando Mastropasqua, a qualcosa di totalizzante, che va oltre il volto dell'attore.

Andrea Balzola: Alla regia delle luci dobbiamo gran parte del teatro moderno e contemporaneo: Bob Wilson, che purtroppo ci ha appena lasciato, ha costruito la sua poetica proprio sulla luce. Wilson con la luce e Carmelo Bene con il suono. Fino agli anni Sessanta, l'amplificazione della voce dell'attore in scena era considerata una blasfemia teatrale, perché l'attore mattatore doveva far sentire la potenza della sua voce fino alle ultime file della platea. Carmelo Bene, Maestro della *phonè*, fa capire che è molto più importante e prezioso valorizzare tutte le sfumature e i registri vocali piuttosto che la potenza, come già accadeva nel cinema. Dà una svolta decisiva e rende l'amplificazione uno strumento straordinario nelle mani dell'artista. La drammaturgia multimediale non è una drammaturgia solo del testo, ma anche del suono, dello spazio, dell'attore, c'è anche la drammaturgia dell'interazione. È una drammaturgia a tutto campo che dà senso a tutto. Il copione cambia, non è più un testo scritto, è un progetto di scrittura che integra diversi linguaggi, visivi, sonori. La drammaturgia multimediale supera la divisione tra linguaggi e i generi e si innesta nel grande filone di ricerca dell'opera d'arte totale e della sinestesia artistica che parte dai Romantici e Wagner e giunge fino a noi, attraverso le avanguardie artistiche storiche del primo e secondo Novecento. Un'arte "degenerata" come la chiamava ironicamente Carmelo Bene, perché supera i generi. Noi abbiamo teorizzato che la multimedialità è la realizzazione tecnica contemporanea dell'utopia dell'opera d'arte totale e sinestetica, è la possibilità che la sintesi cercata dagli artisti di secolare memoria si realizzi e abbia un suo sviluppo e compimento.

¹ Andrea Balzola, saggista, autore teatrale e multimediale, docente di Mass Media e Drammaturgia Multimediale all'Accademia Albertina di Belle Arti di Torino. Coordina l'antologia *R-esistenze. Culture etiche e artistiche differenti*, Albertina Press-Gli Ori e la rivista on line www.resistenzemaq.com

² Nel Decreto Direttoriale (SEGRETARIATO GENERALE - Direzione Generale per le istituzioni della formazione superiore) n.205 del 6.03.2025, che fa seguito al Decreto n.128 del 12.02.2025 con le Tabelle A e B relative ai Settori Artistico Disciplinari del comparto AFAM, si elencano i codici dei nuovi SAD con i relativi profili disciplinari. Notiamo che sono stati inseriti ben 12 SAD riferiti a DESIGN (con materie afferenti presenti come profili, anche in altri SAD) e 6 SAD riferiti a RESTAURO. Nessun riferimento invece nei nuovi SAD alle ARTI MULTIMEDIALI DIGITALI E ALLE ARTI PERFORMATIVE MULTIMEDIALI DIGITALI, di fatto risulta ignorata o minimizzata, in chiave puramente tecnicista, la lunga e gloriosa storia dei rapporti tra la Scena teatrale-performativa e i linguaggi multimediali, che va dalle avanguardie del primo e secondo Novecento ed emerge come protagonista della ricerca artistica e della scrittura scenica di fine Novecento fino agli anni Duemila.

³ *Drammaturgia multimediale* è stata introdotta all'Accademia di Brera da Balzola ben 20 anni fa, nel 2005 (nella *Scuola Nuove Tecnologie dell'Arte*), e poi si è diffusa in diverse Accademie italiane e nelle Università (il primo è stato attivato al Dams di Bologna nel 2005), ma non si tratta soltanto di una disciplina, è un profilo professionale importante, generato nell'ambito dell'innovazione delle arti performative in atto dagli anni '90.

Riferimenti bibliografici

Arcagni S., Argano L. (a cura di), *Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, Luiss 2024.

Balzola A., *Drammaturgia multimediale*, in "Digicult", 2012, <https://digicult.it/it/digimag/issue-038/italiano-andrea-balzola-drammaturgia-multimediale/>

Balzola A., e Rosa P., *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, 2011-2019.

Balzola A., *La scena tecnologica*, Dino Audino 2011

Balzola A., Prono F., *La nuova scena scena elettronica*, Rosenberg&Sellier, 1994

Balzola A., *Una Drammaturgia Multimediale*, E&S 2009

Balzola A., *Verso una Drammaturgia Multimediale*, in Balzola A., Monteverdi A.M., *Le arti multimediali digitali*, Garzanti editore, 2004-2019

Monteverdi A.M., *I corsi di teatro digitale e drammaturgia multimediale in Italia nelle Università e nelle Accademie italiane*, in Arcagni S., Argano L. (a cura di), *Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo*, Luiss 2024.

Monteverdi A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino 2020

Monteverdi A.M., *Nuovi Media, nuovo teatro*, FrancoAngeli, 2011

Pizzo A., *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Mimesis 2013

DOI: 10.54103/conessioni/29778