



Valentina Valentini: Mediaturgy in otto punti

Il termine *mediaturgy* indica lo spostamento avvenuto dal dramma ai media tecnologici .

In una epoca in cui ciascun medium va perdendo i tratti distintivi si producono forme ibride, né una cosa né l'altra, né cinema né teatro (il *live film*), né film, né installazione (il cinema espositivo), sia dal vivo che riprodotto (i *live media*), *fuori sincrono* (Foster) e *re-mediazioni* (Bolter e Grusin)¹.

Le tecnologie creano più luoghi, simultaneamente, congiungono l'interno con l'esterno, pubblico e privato, individuale e collettivo, estendono il territorio del visibile, non più protesi del corpo.

I dispositivi tecnologici hanno creato dei teatri-mondo virtuali in cui l'immagine non è mera riproduzione di un oggetto reale, ma corpo plastico-vivente che si dilata nello spazio, manipola il tempo, trasforma la materia.

Nei mondi virtuali creati dalle nuove tecnologie si incontrano senza opporsi oggetto e soggetto e si producono interazioni che sfuggono alle dicotomie: i corpi virtuali sono corpi-immagini, sono sia oggetti che eventi.

L'opera d'arte interattiva, non è riproducibile in quanto la sua *fruizione-produzione* la costituisce come opera virtuale che è un oggetto-evento di cui si accentua la dimensione patica e panica, perché lo spettatore-performer fa corpo con l'opera². La dicotomia fra virtuale e reale cade: «La virtualizzazione non è una derealizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili), ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione [...]»³.

Lo spazio sonoro avvolge spazialmente lo spettatore e lo trasporta nei luoghi raffigurati attraverso la dislocazione delle fonti di emissione e captazione del suono, intensificando la dimensione collettiva della fruizione e contribuisce a magnificare la percezione sensoriale rispetto a quella ottica:

la *liveness* della scena teatrale non viene narcotizzata in sé, quanto trasferita ad altri agenti : la presenza non appartiene più esclusivamente al performer, in quanto la qualità di *liveness* - il dal vivo - si è trasferita alle materie cromatiche, sonore, plastiche, visuali.

Note

¹ Cfr. David Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione tra media vecchi e nuovi*, Guerini studio, Milano, 2002 e Hal Foster, *Design & Crime*, Postmedia, Milano, 2003, pp. 127-128.

² Cfr. Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano, 2005.

³ Pierre Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano, 1997, pp. 8-9.

Valentina Valentini*

*Studiosa, saggista, docente di Arti performative e Arti Elettroniche e digitali presso Università La Sapienza di Roma

