



paneacquaculture.net



Sapiens: a Udine l'Impatto della cultura digitale nell'esistenza umana

By Renzo Francabandera - 27 Dicembre 2025

RENZO FRANCOBANDERA | Ritorna alla sperimentazione della realtà virtuale il **CSS di Udine** e lo fa nella stagione di **Teatro Impatto** con un nuovo progetto in Realtà Virtuale immersiva e aumentata dal titolo **Sapiens**, ispirato all'omonima costellazione teorica aperta da **Yuval Noah Harari** con **Sapiens. Da animali a dèi. Breve storia dell'umanità** (Bompiani 2014). Il testo di Harari, come si ricorderà, non è un semplice saggio divulgativo, ma una proposta interpretativa della storia umana come successione di "finzioni condivise" – miti, narrazioni, sistemi simbolici – che hanno reso possibile la cooperazione su larga scala. Dalla rivoluzione cognitiva alla rivoluzione agricola, fino all'epoca scientifico-tecnologica, l'essere umano viene descritto come un animale narrativo, capace di costruire mondi simbolici che finiscono per governare i corpi, le economie, le strutture di potere.

Un nodo centrale del pensiero di Harari, rilevante anche per l'operazione del CSS, è la progressiva erosione del confine tra naturale e artificiale. In *Homo Deus* (2016) e nei testi successivi di *21 lezioni per il XXI secolo*, (2018), Harari insiste sull'idea che l'umanità stia entrando in una fase post-antropocentrica, in cui algoritmi, intelligenze artificiali e sistemi di data processing non sono più semplici strumenti, ma nuovi agenti cognitivi. L'umano, da soggetto sovrano della storia, rischia di diventare un elemento fra altri in una rete di processi non più controllabili. In questo quadro, la domanda non è solo "che cosa diventeremo?", ma "chi racconterà la nostra storia e secondo quali logiche narrative?".

È precisamente in questo spazio che si inserisce la ricerca del CSS. Il centro di produzione, da anni impegnato in un'indagine sulle soglie tra teatro, tecnologia e percezione, utilizza *Sapiens* non come testo da adattare, ma come matrice di senso. Il libro di Harari fornisce una griglia concettuale entro cui interrogare il teatro stesso: se la realtà è una costruzione narrativa condivisa, che cosa accade quando il dispositivo teatrale – storicamente fondato sulla compresenza fisica e sull'illusione consapevole – viene attraversato da tecnologie immersive che mettono in crisi la distinzione tra presenza e simulazione? Notevole il lavoro di supporto alla generazione immagini 2D / 3D ChatGPT, Gemini, Skybox AI, Hunyuan3D e allo sviluppo realtà aumentata realizzato da **Alessandro Passoni e Saul Clemente**.

Il percorso che conduce a *Sapiens* passa attraverso due lavori precedenti, entrambi concepiti come esperienze individuali in realtà virtuale. *Il labirinto di Orfeo* utilizzava il mito classico come struttura simbolica per riflettere sulla perdita, sulla memoria e sull'impossibilità di un ritorno integro all'origine. L'esperienza in VR non si limita a "mostrare" un mondo, ma costringe lo spettatore a una navigazione cognitiva, in cui l'orientamento spaziale coincide con un processo di scelta e di responsabilità percettiva. Il successivo *Nel mezzo dell'inferno* radicalizzava ulteriormente questa linea di ricerca. Anche in questo caso, l'esperienza è solitaria, quasi iniziatica: lo spettatore è isolato, privato del confronto diretto con altri corpi, immerso in un ambiente che amplifica la dimensione introspettiva e, al tempo stesso, produce una forte dipendenza dal codice tecnologico che lo sostiene.

Con *Sapiens*, il CSS compie uno scarto ulteriore. Per la prima volta l'esperienza non è solo immersiva ma teatrale: la realtà virtuale e aumentata entra in relazione diretta con la presenza di un corpo vivo sulla scena, quello dei due attori che si alternano fra loro nelle repliche nel

porgere la narrazione agli spettatori: **Klaus Martini e Francesca Osso**. Se nei lavori precedenti la VR accentuava l'isolamento percettivo dello spettatore, qui la compresenza dell'attore o dell'attrice introduce una frizione costante tra ciò che è mediato e ciò che è immediatamente esperibile oltre il visore.



Il cuore dell'operazione, però, il dilemma artistico di cui abbiamo deciso di parlare – in un'intervista realizzata pochi giorni fa a Udine – con **Rita Maffei** che ne ha curato la regia, risiede nella domanda su chi detenga l'autorità narrativa. Se la storia dell'umanità viene raccontata da un essere umano, il racconto porta con sé inevitabilmente un punto di vista incarnato, situato, fallibile. Se invece a raccontarla è un'intelligenza artificiale, come in questo vaso, visto che il testo stesso è stato realizzato dall'intelligenza artificiale, il racconto si presenta come potenzialmente neutro, ma in realtà costruito su algoritmi, dataset, bias incorporati. *Sapiens* non fornisce risposte, ma mette in scena questa aporia: la presenza fisica dell'attore diventa il luogo in cui il "reale" resiste, mentre i livelli virtuali e aumentati mostrano quanto questa resistenza sia fragile, continuamente riscrivibile. Il lavoro sembra muoversi lungo una linea coerente con le tesi di Harari: ciò che chiamiamo "realtà" è sempre il risultato di un accordo narrativo. Il teatro, in quanto macchina di finzioni dichiarate, diventa così un laboratorio privilegiato per osservare cosa accade quando nuove forme di narrazione – algoritmiche, immersive, non umane – entrano in fusione (e in futuro forse in competizione?) con quelle tradizionali. Il lavoro del CSS si colloca così in una linea di ricerca che dialoga con le riflessioni sulla liveness nell'era digitale (Philip Auslander) e con il dibattito contemporaneo sull'agentività delle tecnologie.

SAPIENS

progetto in Realtà Virtuale immersiva e aumentata

2025

testo **elaborato con il supporto di ChatGPT e NotebookLM**

supporto generazione immagini 2D / 3D ChatGPT, Gemini, Skybox AI, Hunyuan3D

sviluppo realtà aumentata **Alessandro Passoni e Saul Clemente**

regia coordinamento registico **Rita Maffei**

interpreti **Klaus Martini / Francesca Osso**

musiche originali **Vittorio Vella**

produzione **CSS Teatro stabile di innovazione del Friuli Venezia Giulia**

[Teatro Contatto](#)

Teatro Palamostre3, Udine | 3 – 19 dicembre 2025

Durata: 30 minuti

Lo spettacolo contiene luci e rumori intensi intermittenti potenzialmente disturbanti.

La visione non è consigliata a persone con disturbi fotosensibili o con patologie cardiache o altre sensibilità analoghe.

età consigliata: 12+