

VIDEO-TEATRO

Contributo per un breve profilo storico e analitico

a cura di Paolo Ascagni

[1] Primo problema. Il complesso rapporto fra il teatro e la tecnologia.

[2] Secondo problema. Video-teatro, una definizione tutta da inventare.

[3] A tema. Il teatro e la multimedialità: esempi, sviluppi e controversie.

[4] A ritroso. Qualche parola sulle avanguardie del Novecento.

Il teatro fra ricerca e sperimentazione. La videoarte e il cinema indipendente.

[5] Tiriamo le fila. Video-teatro, chi è costui?

L'«opera d'arte totale». Il «teatro immagine». Il video-teatro in Italia.

Dal presente al futuro: le nuove tendenze. Attivismo artistico e teatro militante.

Prima di cominciare, è necessario dire subito, a scanso di equivoci, che cosa *non* è questo nostro saggio. Innanzitutto, non è un trattato che ha l'ambizione di presentare scenari teoretici completi ed esaustivi: sono disponibili in libreria ed in rete eccellenti lavori di eccellenti autori, di ampiezza adeguata ad un tale compito. In secondo luogo, non è un annuncio di nuovi scenari interpretativi e/o innovazioni teoretiche sull'argomento in questione: lo hanno già fatto altri, ed il merito giustamente va a loro. Infine, non è esercizio di sintesi auto-referenziale: come vedrete, abbiamo riportato *tout court* ampi e numerosi passi di studiosi e artisti, tutti scrupolosamente citati ed evidenziati (insomma, niente riassunti camuffati!); e pertanto vogliamo tributare il doveroso omaggio agli ottimi autori dei quali ci siamo maggiormente avvalsi: Andrea Balzola, Tatiana Bazzichelli, Eleonora Belloni, Carlo Infante, Anna Maria Monteverdi, Oliviero Ponte di Pino, Franco Prono e Giacomo Verde. Un ringraziamento che, più in generale, deve essere esteso anche al loro autorevole apporto agli studi e alla diffusione della cultura teatrale, a cui siamo certi che si vorrà associare chiunque sia innamorato dell'eterna magia della messinscena.

PRIMO PROBLEMA. IL COMPLESSO RAPPORTO FRA IL TEATRO E LA TECNOLOGIA

Quando si ragiona di «video-teatro», inevitabilmente si entra nell'agone del millenario rapporto di amore-odio fra il teatro e la tecnologia, fonte di inesauribili polemiche, entusiasmi, denigrazioni e proclami fra intere generazioni di artisti, critici e *pubblico* (in senso lato). Purtroppo, quasi sempre questo 'entrare' può essere fatto solo a gamba tesa, perché, fuor di metafora, l'argomento è spinoso, delicato e per certi versi irrisolto. Ci sembra giusto precisare che la nostra opinione è schierata dalla parte di chi guarda con occhio benevolo all'integrazione fra il teatro e la tecnologia, che peraltro, oggi come oggi, significa interazioni multimediali, tecniche digitali, realtà virtuale e *web theatre*; ma altrettanto chiaramente, diciamo che non vogliamo certo nascondere le perplessità per certe esasperazioni francamente fuori misura. Soprattutto, deve essere chiaro che è lungi da noi ogni visione manichea del tipo «teatro tradizionale/passato» e «teatro multimediale/futuro»; con l'avvertenza, però, che respingiamo anche l'opposta fazione in stile «teatro tradizionale/vero» e «teatro multimediale/falso».

Non si tratta di nascondersi in una comoda posizione di mezzo, ma di ricordare come – da quando “*qui, all'orizzonte del mondo, su questo spiazzo, l'ultima costa di Scizia, disumani, vuoti silenzi*”¹ evocava il severo sguardo di Eschilo – il teatro abbia sempre incarnato in sé il più profondo desiderio di libertà espressiva dell'essere umano, dai

¹ ESCHILO, *Prometeo incatenato*, traduzione di EZIO SAVINO, Garzanti, Milano 1999, p. 7.

Greci ai nostri giorni. Non fa quindi parte dello statuto del teatro tracciare discriminanti confini fra ciò che rientrerebbe in un presunto diritto di cittadinanza dello spazio scenico e ciò che invece meriterebbe di essere cacciato nel limbo dell'anatema: arrogarsi un tale potere d'arbitrio, significa solo fare scempio dell'eredità di Tespi.

Entriamo allora in argomento e cerchiamo di capirne di più, con l'aiuto dei nostri graditi ospiti. Già alla fine degli anni Ottanta, sebbene la tecnologia fosse ancora ben lontana dalle incredibili evoluzioni dei nostri giorni, GIORGIO BARBERIO CORSETTI – uno dei grandi nomi del teatro di ricerca italiano – rifletteva sulle straordinarie mutazioni che si erano introdotte nel panorama artistico e culturale: un nuovo *linguaggio* riccamente articolato, che metabolizzava in sé musica, recitazione, cinema, arti visive, architettura e danza. *"L'esperienza di tutta una generazione che ha affrontato il teatro da questo punto di vista ha rigenerato una pratica teatrale. Questo è un dato di fatto incontrovertibile. Una delle nostre funzioni si è realizzata: a questo punto, con grande orgoglio, possiamo dire di aver creato un tessuto su cui poter lavorare, anche se continueranno ad arrivare sempre nuovi stimoli"*².

Una decina d'anni dopo, il video-artista GIACOMO VERDE appariva decisamente pessimista non tanto sull'approccio multimediale in sé, quanto sull'effettiva possibilità di incidere sui connotati dinamici di un'arte già depotenziata essa stessa. *"Per me l'arte arriva sempre dopo, non arriva mai prima. Non è vero che l'arte indica delle vie, che l'arte apre delle prospettive, che l'arte fa avanguardia. L'arte per me lavora sempre sul presente o sul passato e mai sul futuro (..) Con le nuove tecnologie c'è questo paradosso: riusciamo ad agire in tempo reale e tutti gli immaginari che si costruiscono assumono forma nel presente. Nel passato, invece, siccome i mezzi di comunicazione agivano più lentamente, prima che un immaginario si concretizzasse e riuscisse a trovare espressione, era già in qualche modo superato. Oggi invece l'immaginario viene creato in tempo reale e secondo me appartiene sempre al presente. Quindi l'arte per me non cambia il mondo, semmai è il mondo che cambia l'arte. L'arte non può far altro che cercare di stare al passo con i tempi. Mi piange il cuore nel dire questo, perché io ho iniziato a fare arte pensando di poter cambiare il mondo. Ma non è vero niente"*³.

Siamo allo scacco esistenziale, dunque; ma non è questo ciò di cui dobbiamo parlare. Volevamo solo far notare come l'intreccio *tecnologia-teatro-arte* chiami in causa molte variabili, di cui non è facile intravedere un percorso di agevole lettura. E tuttavia, di una cosa siamo persuasi, e cioè dell'impossibilità di sfuggire alla complessità della questione imboccando la via di fuga di una fermata intermedia, come ci spiega il critico OLIVIERO PONTE DI PINO. *"Certo, il teatro può continuare a far finta di essere quello di sempre: un miracolo espressivo e civile nato oltre 2500 anni fa ad Atene, nella culla della civiltà occidentale – o meglio, nato insieme alla civiltà occidentale, tanto da costituirne un elemento fondante e insostituibile – Ma tutto intorno, il contesto è mutato e continua a evolvere con vertiginosa rapidità. Nella mediasfera – il complesso reticolo di comunicazione, informazione e, perché no, anche arte, nel quale siamo immersi come individui e come collettività – il ruolo dello spettacolo dal vivo è cambiato e sta cambiando"*⁴.

Prima il cinema e la televisione, poi il computer e la rete informatica, oggi la realtà virtuale e l'interazione multimediale, hanno inevitabilmente inciso in profondità anche

² GIORGIO BARBERIO CORSETTI, colloquio a cura di OLIVIERO PONTE DI PINO, *Conversazione con Giorgio Barberio Corsetti*, in *Il nuovo teatro italiano 1975-1988*, La Casa Usher, Firenze 1988. Cfr. <http://www.trax.it/olivieropdp/barberio88.htm>.

³ GIACOMO VERDE, intervista a cura di TATIANA BAZZICHELLI, in *Pratiche reali per corpi virtuali. Per una riformulazione del concetto di opera d'arte attraverso la sperimentazione performativa coevolutiva con l'ausilio delle nuove tecnologie*, tesi di laurea in Sociologia, Università La Sapienza di Roma, relatore prof. Alberto Abruzzese, anno accademico 1998-99, p. 344. Cfr. http://www.strano.net/bazzichelli/pdf/Giacomo_Verde_intervista.pdf.

⁴ OLIVIERO PONTE DI PINO, *Introduzione*, in ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli editore, Milano 2011, p. 11.

nella più antica modalità espressiva dell'essere umano; e come abbiamo già accennato, se qualcuno ha accolto con entusiasmo la sfida del *nuovo*, altri si sono opposti allo «*snaturamento*» della nobile tradizione del teatro. E' successo molte altre volte anche nei secoli passati, quando innovazioni che allora apparivano estreme crearono lo stesso problema. Nulla di strano, dunque, conclude il nostro Autore: in fondo "oggi, ancora una volta, il nodo centrale è il rapporto del teatro con la modernità"⁵.

Per molto tempo, ad esempio, si è detto e ridetto che "il film avrebbe ucciso il teatro – afferma l'attore e regista ROBERT LEPAGE – mentre invece lo ha liberato. Ogni volta che c'è una rivoluzione tecnologica, questa dà all'artista una ragione di speranza". E ciò perché, spiega altrove con suggestiva immagine, "la tecnologia è la reinvenzione del fuoco. All'inizio del teatro, molti secoli fa, l'attore parlava, davanti a lui c'era il fuoco e dietro l'ombra. Il fuoco è un elemento naturale, ma il suo utilizzo è l'inizio della tecnologia ed è l'inizio del teatro: dopo, tutte le forme di utilizzo del fuoco sono diventate pittura, cinema, video. Il fuoco è stato rimpiazzato dalla tecnologia, ma la gente viene ancora a teatro a sedersi intorno al fuoco. La gente vuole sempre raccogliersi intorno e ascoltare storie; è la stessa cosa oggi come molti secoli fa: ed io devo reinventare l'utilizzo del fuoco ogni volta"⁶.

Ebbene, a proposito del presunto «*snaturamento*» del puro teatro da parte del mezzo filmico, possiamo leggere in tutta la sua attualità una celebre pagina – addirittura degli anni Trenta – del grande regista SERGEJ EJZENSTEJN sulla questione del «primo piano», che un'ancor diffusa leggenda metropolitana considera come la più aspra divergenza fra il linguaggio teatrale e la tecnica cinematografica; c'è del vero in questo, ovviamente, ma solo per certi versi, perché in realtà, a ben guardare, "il primo piano, esattamente come l'avvicendamento dei piani e il gioco delle dimensioni e dei piani – che non è un gioco arbitrario, ma un mezzo compositivo necessario alla realizzazione dell'immagine concepita dal regista – si ritrova già nel teatro. E ogni regista teatrale, se non è un ciabattino, ricorre a questi strumenti almeno in una certa misura. Certo in modo meno perfetto, più sfumato e meno cosciente di un regista cinematografico, perché non è costretto a 'prendere un'inquadratura' selezionando ogni volta esclusivamente ciò che è necessario per quella particolare fase del movimento scenico. Ma un'analoga scelta di ciò che è necessario in un particolare momento sulla scena è altrettanto indispensabile per la costruzione teatrale. Qui, è vero, il regista non ha la possibilità di tagliare fuori fisicamente tutto il resto, come accade nel cinema con i margini dell'inquadratura. E non ha neppure la possibilità di ingrandire opportunamente l'essenziale. Ma questo significa soltanto che egli dovrà essere ancora più raffinato nel servirsi dei mezzi specifici della messinscena, per raggiungere con piena sicurezza la capacità di introdurlo nel campo di attenzione dello spettatore – lasciando tutto il resto al di là dei limiti della sua percezione"⁷.

Ce lo spiega nei dettagli DARIO FO: il regista e l'attore teatrale riescono a condizionare *psicologicamente* il pubblico indirizzandolo a guardare l'insieme della scena, oppure a concentrarsi su di un particolare. E' come se lo spettatore inquadrasse le immagini prodotte dall'attore sul palco con degli 'obiettivi' visivi interiori, che rispondono alla sollecitazione delle azioni e delle parole che si concretizzano in scena: come il regista cinematografico o televisivo, tramite il montaggio, *impone* a chi osserva o un quadro intero o un primo piano, così il regista teatrale, tramite la recitazione dell'attore, *induce* il pubblico in sala ad una visione d'insieme o di una porzione dell'azione scenica. "Io mi creo un ampio spazio intorno, consentendo allo spettatore una visione completa del mio corpo – corpo che però, ad un certo punto, viene come dimenticato, in quanto irrigidisco volutamente la parte bassa (quindi togliendone l'interesse): e induco così il

⁵ *Ibidem*, p. 12.

⁶ ROBERT LEPAGE, ripreso, rispettivamente, da RICHARD OUZOUNIAN, *Lepage's struggle to stay free*, in *The Globe and Mail*, Archivio Ex machina, 12 agosto 1997, ed ANNA MARIA MONTEVERDI, *Il teatro di Robert Lepage*, BFS, Pisa 2004. Cfr. ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., pp. 74 e 55.

⁷ SERGEJ M. EJZENSTEJN, *Teoria generale del montaggio* (1937), Marsilio, Venezia 2004, pp. 167-168.

*pubblico a usare un primo piano ravvicinato verso il volto. I miei gesti infatti si svolgono nell'ambito di trenta centimetri e non di più, senza mai fuoriuscire da una immaginaria inquadratura, senza scantonare o debordare, cosa che determinerebbe la perdita di concentrazione da parte del pubblico"*⁸.

Eppure, il confronto tra mondo del teatro e mondo del video non è mai stato facile, e non a caso le prime interazioni si sono prodotte in altri ambienti, come opportunamente puntualizza ELEONORA BELLONI. *"Il percorso che porta ad una relazione tra video e teatro è stato particolarmente controverso ma allo stesso tempo molto produttivo e creativo. La relazione tra video e teatro scaturisce inizialmente, da tutta una serie di sperimentazioni di artisti non provenienti dal teatro (...) Li accomuna l'interesse per le pratiche video e per le nuove tecniche multimediali grazie alle quali realizzano nuove forme espressive caratterizzate dalla combinazione di diversi linguaggi, il film, la danza, la musica. L'opera d'arte che viene fuori da queste sperimentazioni è un'opera teatralizzata, in cui sono l'azione dell'artista, il gesto a diventare importante. Questa fase è comunque solamente l'inizio di un processo che porterà a nuove relazioni e scambi tra arte, teatro e tecnologia. Infatti, parlare di teatralizzazione di un'azione artistica è sicuramente ben differente del parlare di teatro. Come sostengono Andrea Balzola e Franco Prono: «la teatralità è un modo rispetto al teatro, che invece è il medium: la teatralità è la messa in scena dei linguaggi, mentre il teatro è la pratica di uno specifico linguaggio»"*⁹.

Se andiamo a vedere, allora, cosa dicevano proprio ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, a metà anni Novanta, a proposito dei nuovi percorsi del teatro, scopriamo che puntavano l'attenzione esattamente sul nodo cruciale del linguaggio. *"La tradizione teatrale e, a partire da questo secolo [=il Novecento], l'arte audiovisiva del cinema e poi del video, hanno proposto un insieme di differenti rappresentazioni del mondo, ma prima le avanguardie e poi le neo-avanguardie degli anni Sessanta hanno definitivamente spostato l'attenzione dall'oggetto della rappresentazione, appunto il mondo, alle modalità della rappresentazione: i linguaggi. Non si vuol dire con questo che la modernità sia la depositaria di un diverso e tanto meno superiore sapere; infatti la sapienza simbolica (la conoscenza realizzata e trasmessa attraverso il linguaggio dei simboli) è un'inestimabile eredità antica, tanto preziosa quanto necessaria; si vuol suggerire piuttosto che la sperimentazione tecnologica della modernità ha inventato in tempi molto concentrati nuove scritture tecnologiche, che sono eminentemente le scritture della visione"*¹⁰: la fotografia, scrittura della luce; il cinema, scrittura del movimento; la televisione, scrittura elettronica analogica; l'infografia (l'immagine generata dal computer), scrittura elettronica digitale e numerica – fino ad arrivare alla *realtà virtuale*.

Il punto nevralgico della questione sta nel fatto che, ad un certo punto, le innovazioni tecnologiche non sono più state concepite come semplici ausili e/o supporti all'opera artistica; o meglio, questo è solo un aspetto del problema, una fase storica iniziale o al limite una scelta, nel senso della decisione cosciente (ed arbitraria come altre) di tracciare una linea di separazione più o meno netta. In realtà, le avanguardie sono andate oltre la semplice funzione strumentale della fotografia e del cinema, per trasformarla da mezzo di registrazione visiva della realtà in vero e proprio *linguaggio artistico*. In altri termini, il focus si è spostato dalla tecnica all'arte, dalla (presunta) neutralità descrittiva alla creatività, dalla riproduzione alla manipolazione.

Non si deve dimenticare, del resto, quale cambiamento davvero epocale si sia innescato con il passaggio dall'immagine «*analogica*» a quella «*digitale*» (idem per il suono). Nel

⁸ DARIO FO, *Manuale minimo dell'attore*, Einaudi, Torino 1996, p. 64.

⁹ ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video*, in http://www.immaginecontinua.it/tesi/2004-05/Belloni_Eleonora/multi_visioni_del_video, pp. 99-100. Il brano citato alla fine è di ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994, p. 23. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

¹⁰ ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, *La nuova scena elettronica...* op. cit., p. 19. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

mondo analogico c'è sempre un segno tracciato sopra un supporto fisico: una traccia materiale nella pittura, ottico-chimica nella fotografia e nel cinema, ottico-elettronica nella televisione. La registrazione di questa traccia vuole riprodurre la realtà così com'è – a prescindere dai dubbi filosofici *a latere* – attraverso l'impressione della luce su un supporto ottico (per l'immagine; per il suono, la vibrazione di un oggetto fisico). Nel mondo digitale, invece, l'immagine è il risultato di un calcolo computerizzato, è una matrice composta da valori numerici. Non è reale in senso tradizionale, ma virtuale; è per questo che può essere facilmente modificata e ricostruita, mediante un processo creativo che, non essendo più fisico ma computerizzato, determina una nuova tipologia di *linguaggio*¹¹, con tutto ciò che ne consegue.

In definitiva, l'ampio processo di trasformazione dell'approccio artistico, favorito pure dai vertiginosi progressi tecnologici, ha spostato anche l'asse dell'evoluzione storico-culturale del teatro. *"Se fare arte – puntualizzano ancora, lucidamente, Balzola e Prono – significa interrogare creativamente la modalità di comunicazione e rappresentazione del medium, lo spostamento di attenzione dall'oggetto al medium presuppone anche uno spostamento dall'opera al processo creativo: le arti plastiche e figurative, nella stagione dell'«happening» e della «performance», ma ancora prima nelle precorritrici serate futuriste e dadaiste, hanno determinato un «trasferimento semantico» dell'attenzione creativa dalla presentazione dell'oggetto artistico – l'opera – alla presentazione di un'azione, di un processo laboratoriale di concettualizzazione, di montaggio o di destrutturazione dell'opera"*¹²: in altre parole, una «teatralizzazione» dell'esperienza artistica – con tutti gli annessi e connessi in termini di interazione *fra* le arti e *con* il pubblico, la politica, la società, lo spazio ed il tempo.

Nella cosiddetta «*Action painting*», per fare un esempio, il pittore lascia sgocciolare spontaneamente il colore sulla tela oppure ve lo lancia, creando macchie e non dipinti in senso tradizionale. Polemiche e giudizi a parte, si tratta appunto di uno stile che non è finalizzato a produrre una pittura, ma al contrario ad esaltare l'atto fisico ed intellettuale della stessa; l'idea di fondo è che il processo creativo dell'artista è il vero elemento cruciale, mentre il dipinto è solamente un punto terminale, un mero effetto materiale. L'«*Action painting*» vuole riportare al centro la tensione creativa, la libertà espressiva, il percorso fisico e mentale che sprigiona dall'atto artistico. Qualcosa di simile si respira nei principi ispirativi di quel processo che Balzola definisce «laboratorio politico video-teatrale», *"un coacervo di esperienze molto differenti fra loro, ma che configurano l'uso del video come parte integrante del laboratorio dello spettacolo e documentano non tanto il risultato finale, bensì il processo che lo produce"*¹³.

Ma al di là del tema «processo-o-prodotto», il punto cruciale, in ogni caso, è che le possibilità che si aprono per un teatro 'tecnologico' sono praticamente infinite, appunto perché, come abbiamo già detto, i nuovi media sono costitutivamente diversi da quelli del passato, perché il palcoscenico tradizionale può dilatarsi digitalmente oltre i propri confini spazio-temporali e perché, in ogni caso, l'impatto della *cyber-cultura* non può essere ignorato – dove per *cyber-cultura* si intende, secondo la definizione di PIERRE LÉVY, *"l'insieme delle tecniche (materiali e intellettuali), delle pratiche, delle attitudini, delle modalità di pensiero e dei valori che si sviluppano in concomitanza con la crescita del «cyberspazio»"*¹⁴, cioè, in senso generico, il mondo di Internet.

"Un tempo – scandisce il critico DERRICK DE KERCKHOVE – si parlava tanto di virtualità, ma oggi è chiaro che il destino del network sono persone in carne e ossa, e non macchine (...). Nel caso della televisione, le immagini televisive che viaggiano attraverso il tubo catodico parlano direttamente al corpo dello spettatore", ma oramai, nell'era della

¹¹ Cfr. EDMOND COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Parigi 2003, p. 23. Si veda ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., p. 46.

¹² ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, *La nuova scena elettronica...* op. cit., pp. 20-21.

¹³ ANDREA BALZOLA, *Per una nuova drammaturgia interattiva e sinestetica*, in «*Riccione TTV*», catalogo del video-festival, 1999. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

¹⁴ PIERRE LÉVY, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999, p. 21.

dimensione sociale della connettività, "non siamo più consumatori di informazioni, ma anche produttori e la nostra produttività diventa fulcro attivo delle dinamiche di rete". Internet è uno strumento che ha operato una sorta di sintesi della storia dei mezzi di comunicazione di massa, li ha recepiti in sé e li ha fatti convergere uno con l'altro. "La comunicazione attraverso l'interfaccia del nostro computer, o del nostro cellulare, non agisce più sul piano delle emozioni dell'individuo, come accadeva con la televisione, ma entra in relazione con l'aspetto razionale del nostro essere"¹⁵ e ci fa diventare non solo recettori ma anche produttori di flussi audiovisivi. Inutile dire quali possano essere le conseguenze per una rinnovata visione della creazione artistica.

Tutto ciò premesso, si può davvero pensare di tenere il teatro in una sorta di stato di ibernazione, completamente estraneo ad un mondo in continuo divenire? La risposta ci sembra scontata, ma per darle sostanza abbiamo voluto rispolverare i celebri «*sei assiomi*» del grande regista RICHARD SCHECHNER, perché rappresentano ancora oggi (a quasi quarantacinque anni di distanza!) un vero e proprio manifesto della propensione multimediale del teatro, in quanto *intrinseca* – si badi bene – alla sua stessa natura:

- I. Il fatto teatrale è un insieme di rapporti interagenti.
- II. Tutto lo spazio è dedicato alla rappresentazione; e tutto lo spazio è dedicato al pubblico.
- III. L'evento teatrale può avere luogo sia in uno spazio totalmente trasformato, sia in uno spazio *'lasciato come si trova'*.
- IV. Il punto focale è duttile e variabile.
- V. Ogni elemento della rappresentazione parla il suo proprio linguaggio.
- VI. Il testo non è necessariamente il punto di partenza della rappresentazione, né il suo scopo; e potrebbe addirittura non esserci¹⁶.

E infatti, precisa la docente ANNA MARIA MONTEVERDI, arrivati alle estreme conseguenze con il «*cyber-teatro*», che utilizza tutte le potenzialità della rete, "il racconto diventa una tecno-narrazione i cui materiali vengono traslocati da un linguaggio a un altro; è un teatro digitale che espande il concetto di presenza alle nuove possibilità di performance globale telematica e di «tele-azione» a distanza. Sostituisce l'attore con una presenza virtuale ma non dimentica la tradizione e l'artigianalità delle macchine antiche; innesca virus nel corpo sociale in una prospettiva politica e interventista del teatro"¹⁷, e determinando un'interazione tra lo spazio scenico ed il pubblico, crea le premesse per un coinvolgimento *collettivo* nell'opera teatrale, in un'ottica di relazione, partecipazione e socialità.

In questo modo, peraltro, il teatro torna alla sua connotazione classica di evento *unico ed irripetibile*, replicabile ogni volta in modo diverso. Strutturalmente opposte sono la fotografia, il cinema e la televisione, in quanto esse esprimono la loro natura proprio nel catturare una volta per tutte un singolo evento: lo registrano per poi riprodurlo così com'è(ra). In effetti, i primi lavori video-teatrali scontavano questa contraddizione e questa ambiguità, pur nella fecondità dei risultati ottenuti; ma l'avvento delle nuove tecnologie multimediali ed interattive ha rotto il diaframma tra l'opera teatrale e la sua riproduzione tecnica, restituendo all'evento la sua irripetibile immediatezza. In altri termini, le più avanzate iper-tecnologie della modernità hanno recuperato la più antica tradizione del teatro: un paradosso sul quale sarebbe il caso di riflettere.

¹⁵ DERRICK DE KERCKHOVE, *Prefazione*, in TATIANA BAZZICHELLI, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2006, pp. 10 e 11-12. Cfr. <http://www.networking.eu/libro.html>.

¹⁶ Cfr. RICHARD SCHECHNER, *La cavità teatrale*, De Donato, Bari 1968, pp. 23-72. Ripreso da ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., p. 58.

¹⁷ ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli editore, Milano 2011, p. 42.

SECONDO PROBLEMA. «VIDEO-TEATRO», UNA DEFINIZIONE TUTTA DA INVENTARE

Nell'introduzione al loro libro, una sorta di accostamento alla "storia breve del cyber teatro", MARIA BORELLI e NICOLA SAVARESE dicono di voler condensare "alcune domande sui rapporti tra nuovi media, tecnologie e teatro. Perché un'arte come il teatro, così immediata (senza intermediari fra attore e spettatore) ed esclusiva (tradizionalmente destinata a un pubblico limitato), sembra cedere anch'essa alle lusinghe delle tecnologie globali del computer e di internet?". In realtà, come abbiamo visto, la questione è tutt'altro che pacificamente acquisita, e continua a suscitare un confronto non sempre dai toni soffusi. "Alcuni artisti – attori, registi, riformatori e visionari – conquistati dalla civiltà delle macchine scel[sero] di provocare la tradizione e di immaginare il teatro popolato da audaci supermarionette, automi e macchine «celibiche» che dilatano la spettacolarità verso illusioni magiche e mutanti, sotto gli occhi stupiti dello spettatore. All'opposto, altri artefici – attori, registi, riformatori e visionari anche loro – offr[ir]ono il meglio di sé impegnandosi a contrastare le offensive dei mass media in nome di un teatro d'attore, che si concentra sulla viva presenza e dunque su un minuzioso tirocinio del corpo, che di quella presenza è il cardine insostituibile. Nell'una e nell'altra schiera, uomini straordinari pronti al tormento e allo scarto, risoluti a rifondare l'arte del teatro e a rivelarne nuove identità. Insomma una tipica storia di sogni e di chimere, talvolta realizzati, talvolta confluiti in malintesi" ¹⁸.

Il fatto è che dovremmo ancora capire, innanzitutto, che cosa significhi esattamente «video-teatro», una di quelle parole, purtroppo, che sconta al massimo grado l'antica maledizione della difficile arte del definire. Ci spiega ELEONORA BELLONI, in un suo ampio studio, che "il termine videoteatro, nella sua accezione più generica e impropria, è stato definito produzione videografica teatrale, «drammaturgia residua» (Valentina Valentini), creazione autonoma come videodocumentazioni, biografie videoartistiche o ancora produzione di teatro televisivo, con gli esempi delle sperimentazioni (televisive) di Luca Ronconi, Carlo Quartucci, Carmelo Bene". Ma, lo ammette subito lei stessa, si tratta di "definizioni probabilmente poco consone alla reale natura del videoteatro, dovuta dall'approccio marginale dei critici della videoarte da un lato, e quelli del teatro contemporaneo dall'altro. Videoteatro è soprattutto performance tecnologica, o spettacoli teatrali che utilizzano l'elettronica in scena. Si possono citare, a sostegno di una più esauriente concezione e definizione di videoteatro, quelle esperienze di teatro della post avanguardia italiana, le quali, sulla base del «teatro-immagine», sono andate ad accentuare gli aspetti antinarrativi e visionari in cui si mescolano, anche, esperienze cinematografiche, fumettistiche, di musica rock e di tecnologie elettroniche" ¹⁹.

Una definizione, tutto sommato, comincia a prendere forma, ma a prezzo di un cospicuo ampliamento dei confini; e comunque, per qualcuno è il concetto stesso di rapporto fra teatro e tecnologia a contenere in sé un rischio fondamentalmente non sanabile. Dice ad esempio il critico PAOLO ALBONETTI che "resta il dubbio, di fronte all'entusiasmo degli operatori, sul valore e l'incisività effettiva di questi spettacoli, aldilà del loro carattere sperimentale. Si ha infatti l'impressione che i paladini del digitale guardino spesso alla scena come a una sorta di «scatola delle meraviglie» dove far operare ingegni «magici» che stupiscano gli spettatori, più che a uno spazio dove realizzare un evento performativamente e drammaturgicamente significativo (...) Con questo non vogliamo negare al digitale il diritto di esistenza sulla scena teatrale. Ma sarebbe bene che gli operatori tenessero conto che ora come ora – ed è un bene – uno spettacolo teatrale non può più contare sullo stupore dello spettatore per funzionare" ²⁰.

La puntualizzazione ci sta tutta, e quando l'evoluzione di una forma d'arte veleggia

¹⁸ MAIA BORELLI e NICOLA SAVARESE, *Te@tri nella rete. Arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*, introduzione; Carocci, Roma 2004. Cfr. <http://www-static.cc.univaq.it/culturateatrale/materiali/Savarese/libri/BORELLI-SAVARESE.pdf>, pp. 1-2.

¹⁹ ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op. cit., pp. 117-118.

²⁰ PAOLO ALBONETTI, recensione del libro di ANTONIO PIZZO, *Teatro e mondo digitale. Attori, scena e pubblico*, Marsilio, Venezia 2003. Cfr. <http://drammaturgia.fupress.net/recensioni/recensione2.php?id=2155>.

verso rotte sconosciute ed imprevedibili, non è male che un buon navigatore ci avvisi dei rischi e ci ricordi che non tutte le regole del passato sono zavorra da buttare. E tuttavia, è un fatto che dagli anni Ottanta in poi i progressi tecnologici – che allora furono a dir poco sconvolgenti – resero possibile l'adozione di telecamere e programmi altamente sofisticati, a prezzi sempre meno esorbitanti: era quindi scontato che anche nel mondo *tradizionale* del teatro in molti avrebbero avuto l'idea – e l'opportunità – di tentare nuove forme di contaminazione, molto più spinte rispetto al passato. Qualcosa, infatti, era già successo. Il punto minimale di partenza era stato l'inserimento di uno schermo sul palcoscenico, come supporto per le scenografie o per proiettare spezzoni documentaristici; e questo, impatto emotivo a parte, non sembrò un feroce schiaffo alla tradizione. Più delicata fu la scelta di una serie di opzioni multimediali – parola magica coniata *ad hoc* – che oggettivamente innovava in profondità secoli di azione teatrale; in particolare, l'utilizzo di parti filmiche da proiettare durante (*dentro!*) la rappresentazione, significava inserire delle scene recitate *prima* ed *altrove* da attori che, quindi, non erano presenti *fisicamente* sul palcoscenico... ma solo in *immagine*. Il cambio di prospettiva, gradito o meno, non era certo da poco.

Per i puristi (e lo diciamo con il massimo rispetto) era poi evidente che la deriva multimediale sarebbe diventata incontrollabile; e va detto con onestà che le occasioni per motivate critiche non sono certo state rare. Lo ripetiamo, su di noi la contaminazione delle arti esercita un fascino che va di pari passo con l'ammirazione per le potenzialità del linguaggio e della sperimentazione multimediale; ma non ci sfugge che, nel nome della ricerca e dell'innovazione, sono state spacciate per buone anche merci tutt'altro che genuine. Un conto è la feconda interazione tra discipline, tradizioni e mezzi diversi; un conto è un certo pressapochismo iper-multi-mediale, dove imperano la disinvoltura di chi si sente artista *tuttologo*, un effettistica ultra-tecnologica finalizzata a fare colpo ad ogni costo – e magari, più prosaicamente, la semplice ricerca di più immediati e proficui canali commerciali.

Ma per una parte degli uomini di teatro e dei critici teatrali, il problema non sta nelle deviazioni e negli eccessi, ma esattamente nel fatto in sé. Eppure dovrebbe esser noto come il palcoscenico, nel corso dei millenni, abbia sempre accolto in sé innovazioni tecniche tanto controverse quanto le attuali: solo per fare qualche esempio, i *periaktoi* già del teatro greco, le quinte serliane e quelle piatte del Rinascimento, le tecniche di illuminazione di fine Ottocento, gli impianti di amplificazione sonora. Alla fine tutto è stato metabolizzato, e non solo per una mera questione, diciamo così, di comodità; forse è il caso di andare più in profondità, e ricordare, come fa OLIVIERO PONTE DI PINO con grande acutezza, che, se è vero che "*il teatro nasce da un sogno o da un'angoscia che diventa sogno: il sogno banale e impossibile di governare il tempo, di manipolarlo per mettere sotto controllo la sua terrificante imprevedibilità*"; se pertanto qualcuno "*immagina di poter pianificare e dominare il corso del tempo – o almeno un suo brandello circoscritto, un suo frammento, e così incanalare in quell'intervallo di spazio-tempo lo scorrere implacabile degli eventi*"; allora la logica conseguenza è che per esorcizzare l'angoscia esistenziale dell'essere-umano, il teatro non può che essere esso stesso una «tecnica», "*una tecnologia per manipolare il tempo. A volte è una tecnica dell'estasi, dell'altrove, del corpo spossessato (o posseduto). Altre volte è una tecnica della lucidità, del controllo, dello sguardo tagliente. Più spesso è un mix dell'una e dell'altra: è vertigine e presenza, è la trottola e lo specchio*"²¹.

«Metafore, metafore – sbotterà qualcuno – stiamo andando fuori tema!». Noi non la pensiamo affatto così, ma accettiamo pure di tornare al punto nevralgico del problema, e cioè all'obiezione di fondo: non è questione di quinte o di lampadine, qui si tratta del fatto che il moderno progresso tecnologico ha prodotto cambiamenti troppo radicali, tali da *snaturare* – parola ricorrente! – la pura essenza del teatro e la sua dimensione

²¹ OLIVIERO PONTE DI PINO, *Il salto mortale del teatro*, in «*Hystrio*», n. 1, marzo 2011, pp. 28-29. Cfr. http://www.francoangeli.it/Recensioni/1097p2p2_R1.pdf.

realmente umana. E' per questo che, per reazione (peraltro comprensibile), una parte del mondo del teatro ha cominciato "ad inventarsi un'«anti-tecnica», anzi si propone come «anti-tecnica»: l'antidoto artigianale, e dunque umanissimo, al dominio delle macchine. Un viaggio per ritornare a sé. Per liberare, nell'era della catena di montaggio, l'essere umano da una maschera tecnologica che sta diventando soffocante, per ritrovare un tempo e uno spazio che sappiano ancora respirare del nostro respiro"²².

E non è finita: il grido d'allarme giunge forte e severo anche da posizioni culturali di ben altro genere, che ci tengono a distanziarsi da certe visioni un po' romantiche e nostalgiche del tipo *il-bel-teatro-del-tempo-che-fu*. Al di sopra di ogni sospetto, a tal proposito, è la linea di pensiero di ARNOLD ARONSON, uno dei massimi studiosi della storia del teatro ed in particolare di quello d'avanguardia; eppure, anche se per ben altri motivi, anche lui intravede un pericolo nell'eccessivo indulgere alle lusinghe della sirena multimediale. Come spiega la Monteverdi, sintetizzando le sue tesi, per Aronson questo pericolo starebbe nel fatto che, "dietro la foga tecnologica, si nasconderebbe una rinuncia, un abbandono degli ideali politici e di contestazione allo status quo, per promuovere un'idea di teatro legata al progresso, alla civiltà, e che non intaccherebbe né svilupperebbe alcun genere di trasgressione non formale, diventando puro intrattenimento. Dunque, una concessione alla moda che non produrrebbe né pensiero, né un nuovo mondo"²³.

La dicotomia è secca, qualunque sia l'angolo visuale; sull'argomento, i mezzi termini non sembrano ammessi. Possiamo pure allargare il campo, se vogliamo, ma per i cultori dell'essenzialità di un certo «teatro povero» – e lo diciamo in senso lato – il problema non è neppure un problema: è un assurdo già il porlo. Ed a nulla possono valere le parole di ERWIN PISCATOR, il grande regista tedesco, che com'è noto si avvale a piene mani di mezzi e strumenti innovativi. "Perché nello sviluppo della tecnica teatrale, non si devono introdurre lo stesso coraggio, e lo stesso slancio che sono stati necessari al rinnovamento tecnico nel cinema nel balzo dal cinema muto a quello sonoro, nella scoperta della radiodiffusione e della televisione posta al servizio dell'arte, oppure al lancio nello spazio di un razzo con equipaggio umano? Ci vuole del coraggio anche per dominare nuovamente il teatro. Perché proprio qui, a teatro, quel timore reverenziale nei confronti delle innovazioni?"²⁴.

Il fatto è che era ed è ben chiaro a tutti – sostenitori o detrattori – che il video-teatro non era, e non è, una questione di cornice o di sfondo, ma di sostanza. Scrivere e lavorare per uno spettacolo di teatro o di video-teatro, non è la stessa cosa, perché le differenze non sono marginali. La preparazione di una messinscena che si avvale sia di fondali teatrali che di teleschermi, richiede competenze e creatività di altro genere, rispetto al teatro tradizionale (diverse e non migliori/peggiori, lo sottolineiamo ancora a scanso di equivoci): perché ovviamente non si tratta solo di *mettere insieme* le due cose, ma di *integrarle*, per quanto possibile. Sì, *per quanto possibile*: perché a volte lo schermo non interagisce con il palcoscenico, a volte l'attore in scena non dialoga con l'attore in video, per una precisa scelta artistica o magari non per sua volontà. Le potenzialità multimediali possono essere interattive o conflittuali: la fascinazione non è mai esente dal rischio. La grande sfida è quella di una estensione o disgregazione del fattore *spazio* (oltre il palco, fuori dallo schermo), del superamento o dell'implosione del fattore *tempo* (il finito-infinito della scena e del video); in definitiva, o si esalta o si annichilisce la proiezione materiale-immateriale della vivida plasticità della figura stessa dell'attore, prigioniero ma anche padrone dei confini del palco/scenico, libero ma anche oppresso dalla vastità architettonica del mezzo tele/visivo – oggi informatico, digitale, virtuale e quant'altro.

²² *Ibidem*, p. 29.

²³ ANNA MARIA MONTEVERDI, *Il laboratorio teatrale delle avanguardie*, in *Le arti multimediali digitali*, a cura di Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, Garzanti, Milano 2004. Ripreso da ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op. cit., p. 105.

²⁴ ERWIN PISCATOR, ripreso da ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op. cit., pp. 106-107.

Attingendo all'ampio materiale di CARLO INFANTE, uno dei più acuti studiosi del settore, possiamo dire, allora, che se «il teatro è la simulazione fisica di uno spazio mentale» – secondo una celebre definizione di Derrick de Kerckhove – *"la virtualità permette di tradurre uno spazio fisico in simulazione sensoriale: creare scenari artificiali da abitare, in cui agire"*: insomma, il suo esatto ribaltamento. Ma *"in ambedue i casi si tratta di un gioco sottile di mimesi in cui i piani della realtà vengono relativizzati a tal punto da spiazzare la percezione, sottraendole i contesti di riferimento"*²⁵, perché, in definitiva, lo spazio fisico è sempre in relazione con lo spazio psichico, tramite il corpo; ma sono le nuove modalità multimediali a spiazzare le tradizionali coordinate culturali. Si tratta, infatti, di un *"uno spostamento decisivo rispetto alla condizione della scrittura che nella tecnologia-libro trovò cinquecento anni fa il modo per tradurre il nostro spazio psichico in «forma culturale». La multimedialità può dare molto di più, va oltre la forma culturale del testo per organizzare una comunicazione attiva delle conoscenze e dei dati multi-sensoriali"*²⁶, a partire dal banale (si fa per dire) *clic* di un *mouse*, che ci fa navigare negli ipertesti.

Precisa poi l'Autore che l'approccio cognitivo ad un libro tradizionale mette in gioco un «percorso di memoria» molto più limitativo ed astratto, nella sua essenzialità alfabetica, rispetto alle multiformi potenzialità della 'navigazione' negli spazi immensi del computer e della rete: in questo caso, infatti, l'azione rimane simulata, ma l'esperienza sensoriale è ricchissima, traducendosi nell'immersione in un ambiente, in *"uno «spazio della memoria» da abitare, da attraversare come un territorio, da interpretare come un teatro"*²⁷. Ed è con questa ardita similitudine che le riflessioni di Infante si prestano a rintuzzare, con estrema efficacia, le obiezioni di chi contesta ogni forma di contaminazione fra teatro e nuove tecnologie.

Solo in apparenza, infatti, non sembra esserci nulla di più distante dal «vero» teatro di un esperimento multimediale. Ma è una contrapposizione che ha tutti i caratteri di una convinzione ideologica, costruita sull'assunto che *"nessuna diavoleria tecnologica deve profanare lo spazio-tempo «puro» del teatro, nessun diaframma deve frapporsi tra l'essere-attore e l'essere-spettatore"*. Ed invece, bisogna prendere atto – prosegue OLIVIERO PONTE DI PINO – che *"quando queste nuove tecnologie s'infiltrano in scena, la frontiera può anche diventare interna: il «reale-virtuale» del teatro si confronta con il «virtuale-virtuale» del cinema e del video"*²⁸. Ebbene, proprio a proposito della esemplificazione più estrema della differenza – uno spettacolo di teatro tradizionale ed uno di realtà virtuale – è giocoforza ammettere che in entrambi i casi domina la finzione: riprendendo ancora le parole di Kerckhove ed ampliandole, se nel teatro la simulazione fisica riproduce uno spazio mentale, nella virtualità la simulazione mentale riproduce uno spazio fisico. Eppure, questa *finzione* è così *veritiera* (Lope de Vega insegna) che lo spettatore vive come *reale* tanto l'evento recitato artificialmente sul palco, quanto l'evento costruito artificialmente dal computer.

L'elemento chiave, infatti, è lo «sguardo» dello spettatore, o meglio ancora *l'atto del guardare* (che è l'etimo di base della parola greca «teatro»). Allo stesso modo, insistono Balzola e Prono, di fronte a colui che assiste a una rappresentazione – teatrale o digitale che sia – c'è colui che crea l'evento da rappresentare: dove, però, *"«mettere in scena» è in realtà un «mettere allo sguardo», organizzare uno spazio percettivo che isoli e sposti lo sguardo ordinario in uno sguardo visionario, di meraviglia e di interrogazione, perché la finzione teatrale è appunto «dare a vedere quello che non c'è»"*²⁹. La logica non cambia, se al palcoscenico fisico si sostituisce uno scenario virtuale.

La multimedialità, insomma, è uno strumento che espone ed espande l'evento teatrale,

²⁵ CARLO INFANTE, *Scenografie elettroniche*, in *Cyberia. La scena immateriale*, <http://www.idra.it/cyberia/ScenaImm.htm>.

²⁶ CARLO INFANTE, *Teatri della memoria*, in *Cyberia...*, op. cit.

²⁷ *Ivi*.

²⁸ OLIVIERO PONTE DI PINO, *Il salto mortale...* op. cit., p. 29.

²⁹ ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, *La nuova scena elettronica...* op. cit., p. 24.

che si è fatto cifra della modernità contemporanea e che ha cambiato radicalmente il mondo della drammaturgia: non un evento episodico ma un punto qualificante, con il quale ci si deve necessariamente confrontare (eventualmente anche in negativo). In tal senso, *"il teatro a cui noi pensiamo – conclude Carlo Infante – è quello che, secondo i procedimenti di una sperimentazione che ormai si è fatta nuova convenzione scenica, si fonda sulla sinestesia dei linguaggi, sull'azione simultanea di diversi elementi visivi o sonori. Un teatro che simula la dinamicità del nostro cervello e non la staticità delle forme culturali letterarie o drammaturgiche"*³⁰. Il giudizio è *tranchant*, e come tale ammette per definizione ogni strale polemico; ma rifiniture a parte, quel che si vuol dire ancora una volta è che *anche* il video-teatro assume in sé, e valorizza al massimo grado, le connotazioni tipiche del teatro.

Lo fa notare, peraltro proprio nel caso estremo della realtà virtuale, lo scenografo MARK REANEY, peraltro in un articolo di diversi anni fa, quando le sperimentazioni in VR erano ancora agli inizi. *"Ci sono numerosi attributi del teatro che lo rendono un luogo ideale per l'uso della tecnologia virtuale. Primo, il teatro può fare buon uso delle abilità delle tecnologie di Realtà Virtuali nel creare mondi che non obbediscono alle leggi della fisica. Come il teatro, dove le scenografie possono essere leggere, mobili, in movimento e la musica sembra generarsi dall'alto, gli eventi del mondo virtuale sono limitati solo dalla immaginazione del creatore. Come nel teatro, gli oggetti possono volare a mezz'aria, gli alberi non devono essere verdi né devono salire dalle radici, ed il tempo è sotto il controllo umano"*³¹.

Possiamo fermarci qui, ma con un'avvertenza: che bisognerebbe affrontare la questione, per un fatto di equità, anche dall'*altro* punto di vista, cioè ribaltando l'angolo visuale e ponendo il problema all'inverso. In altri termini, se è necessario riflettere sul rischio che il teatro possa esser stato *snaturato* dalla contaminazione tecnologica, sarebbe il caso di riflettere anche su come il teatro, a sua volta, possa aver manipolato ed alterato il linguaggio dei media. Il rapporto non è unidirezionale, il giudizio non può essere a senso unico. Se la contaminazione è un «male», lo è in entrambe le direzioni...

A TEMA. IL TEATRO E LA MULTIMEDIALITÀ : ESEMPI, SVILUPPI E CONTROVERSIE

Tra le molte pagine *web* dedicate al video-teatro (nella più poliforme ed incontrollabile estensione del significato) ci siamo soffermati su alcuni siti che, nel nostro più colpevole arbitro, ci sono parsi emblematici dell'ampiezza del fenomeno e delle sue potenzialità di sviluppo. EMILIANO CAMPAGNOLA definisce il suo laboratorio uno spazio-prove di cultura multimediale, dove l'esplorazione di nuovi confini chiama in causa la ricerca su realtà virtuale, computer grafica ed altre rappresentazioni digitali, *"viste come appartenenti insieme al Teatro, all'evento Live, in termini più generali alla performance"*. In tal senso, *"uno spettacolo di videoteatro è visivamente più complesso poiché la sua regia tende a fondere le immagini e i corpi degli attori in un'unica amalgama; l'attore che agisce dal vivo si trova ad agire con scenografie virtuali e con altri attori non presenti fisicamente ma videoproiettati, i quali giocano dal vivo in qualsiasi altra parte del mondo attraverso le web cam"*. In altri termini, proprio ciò che rappresenta per il teatrante *puro* lo scarto più deflagrante rispetto al palcoscenico tradizionale, viene rivendicato come l'elemento qualificante (e trasfigurante) della scenografia a schermo mobile, dove *"la bidimensionalità e la tridimensionalità si alternano con un procedimento semplice e continuo"*³².

³⁰ *Ivi*.

³¹ MARK REANEY, *The theatre of Virtual Reality. Designing Scenery in a Imaginary World*, in «Theatre Design and Technology», volume XXIX, n. 2, annata 1992, p. 30. Cfr. ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., pp. 199-200.

³² EMILIANO CAMPAGNOLA, *Laboratori di sperimentazione e produzione per attori, videomakers e vjs. Scuola di volo per pensatori che amano la lentezza del work in progress e la velocità dell'illuminazione estetica*, in <http://vite3.it/lab/index.html> («Vj» sta per *video jockey*, un artista che mixa immagini, luci ed effetti visivi dal vivo, al ritmo della musica; la corrispettiva arte è definita «vjing»).

Spulciando invece tra i filmati di *Youtube*, ci siamo imbattuti in un video nel quale un attore giapponese, in foggia da samurai, affronta con la spada inquietanti chiazze nerastre che gli si avventano contro da un megaschermo, preludio all'arrivo di un altro samurai virtuale, anch'egli in ombra nera; è notevole il sincronismo dei movimenti tra l'attore presente e le immagini, per una *performance* che unisce una specie di antica danza delle spade ad una raffinata operazione tecnologica³³. Rimane il fatto, comunque, che alla fin fine il punto nevralgico è pur sempre il ruolo centrale dell'attore, che deve muoversi sul palco in perfetta sintonia con 'interlocutori' *presenti*, reali o virtuali che siano.

Di diverso segno è il «*Virtual set*», nel quale gli attori recitano in uno spazio vuoto che viene poi 'riempito' da scene progettate al computer. Una sua variante è il cosiddetto *teatro virtuale*, che qualche anno fa ha avuto un momento di grande impatto con la rappresentazione di «*The Adding Machine*» (la macchina calcolatrice), un testo degli anni Venti tra i più rappresentativi della drammaturgia espressionista di Elmet Rice. Una compagnia teatrale della Florida ha interagito a distanza con una canadese, ed il tutto è stato proiettato in un teatro dell'Illinois: attori veri e virtuali, grazie agli schermi ed agli effetti speciali, sono apparsi agli spettatori tutti 'presenti' su un unico palco, indistinguibili perché tridimensionali allo stesso modo. "*Nulla a che fare con ologrammi o tecnologie che richiedono occhiali per osservare immagini in 3D* – ha precisato il docente JOHN SHAKER – *Ciò che abbiamo realizzato è qualcosa di assolutamente nuovo e segna una profonda innovazione a diversi livelli*". L'impresa è stata resa possibile grazie ad un trasmettitore a banda larga di suoni ed immagini, capace di inviare via Internet fino a 130 *megabytes* di dati, in modo istantaneo; la presenza virtuale degli attori... assenti era dunque realizzata in tempo reale, e ciò li ha resi perfettamente interagenti con gli attori... presenti³⁴.

Ancor più intrigante, per certi versi, è la figura del *Networked Story Teller*, una specie di cantastorie informatico di cui ci parla una ricercatrice del MIT di Boston, FLAVIA SPARACINO. Questo attore da strada, che ripropone in chiave moderna l'antico mestiere degli aedi medievali, porta con sé un computer portatile indossabile con un «occhio privato» (un dispositivo personale di «*realtà aumentata*», che proietta informazioni audiovisive solo e direttamente ad uno degli occhi del soggetto, creando una visione integrata tra l'immagine dello spazio fisico *reale*, percepito dall'altro occhio, con quella creata dal computer). Un programma del computer esplora e aggiorna continuamente una serie di pagine *web*, e poi elabora una sua pagina che, per ogni notizia, seleziona le differenti versioni ed i punti di vista raccolti in rete. L'attore, scelta una notizia di suo interesse tramite l'«occhio privato», ne parla con i passanti e chiede anche la loro opinione; a questo punto, indossa i panni dell'antico cantastorie e declama, recita e canta per strada una storia – che egli, in definitiva, ha elaborato con il pubblico e con il computer³⁵.

Che questi pochi esempi possano già suscitare delle perplessità, è del tutto legittimo; ma è altrettanto lecito provare un estremo interesse per qualcosa che potrebbe aprire un immenso campo di sperimentazione per l'arte moderna, una linea evolutiva dove il tempo e lo spazio si dilatano, e proiettano il corpo e la mente oltre i confini angusti della fisicità. Nel forum dell'associazione *URBAN EXPERIENCE* si parla della necessità di "*contestualizzare una riflessione sulla creatività multimediale e nello specifico su «teatro e nuovi media»*, per esplicitare un concetto, non solo teorico ma intimamente politico,

³³ Cfr. TAICHI SAOTOME, *Dragon and Peony. Sword Dance and Shadowgraph*, Galaxy Theater di Tokio, 2-5 gennaio 2011, in http://www.youtube.com/watch?v=ZmlkmVoPuQA&list=PL55F15ADF3B85137F&index=1&feature=plpp_video.

³⁴ Cfr. LUIGI BIGNAMI, *Attori a banda larga e maxischermi. Arriva negli Usa il teatro virtuale*, in *Repubblica*, 19 marzo 2007. Cfr. http://www.repubblica.it/2007/03/sezioni/scienza_e_tecnologia/teatro-virtuale/teatro-virtuale/teatro-virtuale.html.

³⁵ Cfr. FLAVIA SPARACINO, *La realtà aumentata nella danza e nel teatro*, in *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, a cura di EMANUELE QUINZ e ARMANDO MENICACCI, Marsilio, Venezia 2001, pp. 128-129.

che riguarda l'«invenzione dello spazio pubblico dal teatro al web» (..) Il teatro è la «simulazione fisica di uno spazio mentale», traduce attraverso l'azione e l'espressione verbale qualcosa che risiede nella mente: sentimenti, stati d'animo, visioni mitiche. Il teatro in quanto «luogo dello sguardo» (è il significato del suo etimo greco 'theatron') ha permesso la condivisione del codice alfabetico e ha creato le condizioni per lo sviluppo di un'intelligenza collettiva: ha reso così possibile la realizzazione dello spazio pubblico”³⁶.

Ma da qui alla convinzione che il web possa appunto rappresentare un nuovo spazio pubblico, il passo è breve; con la rilevante differenza, però, che la modernità tecnologica ha alle spalle tutto l'intenso lavoro di intere generazioni di avanguardie, che hanno già alterato in profondità i linguaggi espressivi dell'arte e della cultura, anche teatrale. Innestare in questi processi le nuove prospettive interattive e multimediali della rete e del video, amplia enormemente la progettualità sperimentalista, con tutte le conseguenze del caso in termini di coscienza collettiva, impegno socio-politico e ridefinizione del rapporto cultura-cittadino-società-stato. Ed è interessante notare come, in tal senso, possa addirittura riaffiorare quella dimensione originaria del teatro greco (di nuovo!) che, proprio nella partecipazione rituale alla vita pubblica, esprimeva una delle sue più profonde connotazioni *umane*.

In un testo-chiave sul rapporto fra teatro e computer, BRENDA LAUREL arrivava a dire che “i computer sono mezzi teatrali. La tecnologia interattiva, come il teatro, fornisce una base per rappresentare realtà coerenti”. Ecco perchè, più che di «attori» per il teatro e di «utenti» per il computer, sarebbe più corretto parlare uniformemente di «agenti», in quanto in entrambi i casi entrano in gioco il coinvolgimento diretto, il rapporto con altri *agenti*, una serie di azioni dentro una rappresentazione (la finzione della realtà, a teatro; la realtà virtuale, al computer). “Duemila anni di teoria e pratica drammatica sono stati consacrati ad un fine eccezionalmente simile a quello della neonata disciplina dell'interazione uomo-computer: vale a dire, la creazione di realtà artificiali”³⁷.

Una forzatura? Può darsi; ma non è forse vero che, nel corso dei secoli, l'uomo si è sempre servito di strumenti – dalla parola al fuoco, dalla ruota al web – per costruire una sua dimensione spazio-temporale di vita e di significato? Lo strumento è inerte, può essere seduttivo e diventare addirittura fagocitante, ma l'*input* è sempre altrove. “Un computer è un mezzo – ci ricorda con arguzia Nicola Savarese – Tu sei molto di più dell'altra metà”³⁸.

A RITOSO. QUALCHE PAROLA SULLE AVANGUARDIE DEL NOVECENTO

Giunti a questo punto, dovrebbe ormai esser chiaro come tutte queste definizioni di video-teatro, più o meno a larghe maglie, rischiano di avvilupparci in una improponibile fatica di Sisifo. Proviamo allora ad accantonare la questione ed a rigirla da un altro lato, rispetto al quale non dovrebbero esserci dubbi: il ruolo decisivo dell'*avanguardia* nella storia del teatro, in particolare quella del Novecento. Riteniamo cioè che quanto meno su un fatto si possa fissare un punto fermo: e cioè che la *nebulosa* del video-teatro faccia comunque parte, a tutto tondo, del grande fiume della sperimentazione e per l'appunto dell'avanguardia teatrale. Vediamo allora di recuperarne, sinteticamente, qualche scampolo di memoria storica ed alcuni momenti chiave, anche a proposito del contesto artistico e cinematografico – scusandoci fin d'ora per la brevità e le omissioni.

³⁶ URBAN EXPERIENCE, *L'invenzione dello spazio pubblico, dal teatro al web*, giugno 2012, in *Performing media: dal videoteatro all'urban experience*, conferenza con navigazione guidata. Cfr. <http://www.urbanexperience.it/groups/performing-media-dal-videoteatro-allurban-experience/forum/topic/linvenzione-dello-spazio-pubblico-dal-teatro-al-web/>.

³⁷ BRENDA LAUREL, *Computer as Theatre*, Addison Wesley, New York 1991. Ripreso da Anna Maria Monteverdi, *Nuovi media...* op. cit., pp. 135-136.

³⁸ NICOLA SAVARESE, *Te@tri nella rete...* op. cit., p. 3.

Il teatro fra ricerca e sperimentazione. I caratteri di fondo e i nomi celebri sono ben noti, come pure le inevitabili contraddizioni dei mille movimenti che, solo per comodità, possiamo racchiudere in una generica etichetta. Teatro di rottura e di protesta, teatro politico e di sperimentazione, l'avanguardia si è nutrita di tutti gli stimoli possibili ed immaginabili, con un dinamismo vorace e folle, distruttivo e geniale, innervato sul culto dell'improvvisazione, della storpiatura, dell'irriverenza, della contestazione.

La grande stagione del Simbolismo, del Futurismo, del Dadaismo e del Surrealismo aveva già scosso alle fondamenta tutta la cultura tradizionale, e con il «teatro della crudeltà» di Antonin Artaud si erano poste le premesse per ulteriori ed ancor più intensi sconvolgimenti; altrettanto incisiva fu la piena maturità del *costruttivismo* di Vsevolod Mejerchol'd, nel drammatico clima della rivoluzione sovietica. E mentre Erwin Piscator cominciava ad utilizzare per il suo «teatro epico» anche gli spezzoni di film (tra non poche critiche), dall'altra sponda dell'Oceano crescevano e si sviluppavano i circuiti alternativi americani: l'*Off-Broadway* e l'*Off-Off-Broadway*, il *Living Theatre* di Julian Beck e Judith Malina, gli *happenings* lanciati da Allan Kaprow e poi concettualizzati da Michael Kirby, il «teatro ambientale» di Richard Schechner, i diversi collettivi teatrali femministi. E fu soprattutto a partire dagli anni Sessanta che il mix di azioni fisiche ed improvvisazioni teatrali, la musica, la pittura e la fotografia, l'occupazione degli spazi pubblici e le tecniche video, diventò una temperie continua ed imprevedibile.

Di tutt'altro segno furono le coordinate del «teatro povero» di Jerzy Grotowsky e dell'*Odin Teatret* di Eugenio Barba, ma altrettanto incisiva è stata la loro influenza su una rinnovata concezione del rapporto fra attore e spettatore, e sulla partecipazione attiva di quest'ultimo all'evento teatrale. Peraltro, a segnare altre svolte epocali sono state grandi personalità sia del mondo del teatro che *oltre*: Tadeusz Kantor ed il «teatro della memoria», Josef Svoboda e le sue magie scenografiche, il «teatro-danza» di Pina Bausch ed il *Theatre du Soleil* di Ariane Mnouchkine. Peraltro, proprio la sbalorditiva architettura di schermi irregolari e di immagini in continuo, elaborata da Svoboda per l'esecuzione di «*Intolleranza 60*», opera del musicista Luigi Nono (1961), è considerata da molti il primo esperimento multimediale della storia del palcoscenico.

Da allora, l'ingresso della tecnologia nell'azione teatrale dei movimenti d'avanguardia ha assunto una progressione sempre più pervasiva. L'approccio multimediale è dominante nei lavori del regista americano Robert «Bob» Wilson, ritenuto il fondatore del «teatro immagine» e noto anche per la sua propensione a dilatare tempi e movimenti («*La vita e l'epoca di Josef Stalin*» dura dodici ore, mentre la messinscena di «*Ka Mountain and Gardenia Terrace*», sulle montagne dell'Iran, si protrasse per ben sette giorni). In Europa, solo per fare un esempio, lo sperimentalismo digitale è diventato la cifra connotativa delle ardite opere del celebre gruppo spagnolo *La fura dels Baus*, fondato a Barcellona alla fine degli anni Settanta.

Per quanto riguarda l'Italia, un momento importante fu rappresentato dal manifesto, pubblicato nel novembre del 1966, per la convocazione del convegno di Ivrea «*Per un nuovo teatro*», sottoscritto anche da intellettuali e musicisti; tra di loro, Corrado Augias, Giuseppe Bartolucci, Marco Bellocchio, Sylvano Bussotti, Carmelo Bene, Liliana Cavani, Leo De Berardinis, Sergio Liberovici, Carlo Quartucci e Luca Ronconi. «*La lotta per il teatro è qualcosa di molto più importante di una questione estetica – scandiva il manifesto – In una situazione di progressiva involuzione, estesa a molti settori chiave della vita nazionale, in questi anni si è assistito all'inaridimento della vita teatrale (..) Come conseguenza le realtà italiana e i mutamenti intervenuti nella nostra società così come le nuove tecniche drammatiche e i modi espressivi elaborati in altri paesi non hanno trovato che isolati e sporadici riferimenti nella nostra produzione teatrale (..) Non vogliamo dar vita a un teatro clandestino per pochi iniziati, né rimanere esclusi dalle possibilità offerte dalle organizzazioni di pubblico alle quali riteniamo di avere diritto; rifiutiamo però un'attività ufficialmente definita come sperimentale, ma costretta ad allinearsi alle posizioni dominanti. Il teatro deve poter arrivare alla contestazione assoluta e totale (..) Non crediamo infatti alle contestazioni puramente grammaticali.*

*Crediamo invece che ci si possa servire del teatro per insinuare dubbi, per rompere delle prospettive, per togliere delle maschere, mettere in moto qualche pensiero. Crediamo in un teatro pieno di interrogativi, di dimostrazioni giuste o sbagliate, di gesti contemporanei”*³⁹.

Riflettendo su questo episodio, CARLO INFANTE qualifica l'avanguardia teatrale italiana degli anni Settanta come *"la più vitale del mondo, così dinamica e contraddittoria da creare degli opposti estremismi anche tra tendenze teatrali, poi dissolte in una deriva senz'orbita"*: da un lato l'esperienza del cosiddetto «Terzo teatro», ispirato a Barba e Grotowsky, costruito sul lavoro sul corpo, un severo *training* attoriale, la chiusura in piccole comunità; dall'altro la «Postavanguardia», nutrita di suggestioni visionarie, a suo agio negli spazi urbani ed aperta alle sperimentazioni multimediali, premessa alla espansione tecnologica dei decenni successivi. Già da allora, in definitiva, era dato di *"comprendere che tra multimedialità e ricerca teatrale non c'è solo un rapporto di elaborazione a posteriori ma un'attitudine complementare: il teatro sperimentale si è sempre caratterizzato per la sinestesia percettiva, ovvero la simultaneità dei diversi linguaggi espressivi messi in gioco. Parola, azione, visione e suono interagiscono in una soluzione spettacolare che sollecita lo spettatore ad una disponibilità attiva e cognitiva"*⁴⁰.

Sulla scia delle grandi sperimentazioni degli anni Sessanta, in genere più legate alle suggestioni del *Living Theatre* e dei modelli alternativi stile «teatro fuori dal teatro» (ad esempio la compagnia itinerante *Camion* di Carlo Quartucci), la Postavanguardia italiana crebbe negli anni Settanta già su posizioni critiche per l'involuzione (!) della prima avanguardia, per poi consolidarsi nel decennio successivo. Ma mentre Giuliano Vasilicò e Memé Perlini rimasero sostanzialmente fedeli al «teatro immagine», una sorta di battesimo della nuova avanguardia fu il «*Progetto di contaminazione urbana*» di Cosenza, del novembre 1976. Tra i gruppi più attivi, spesso nati e poi rifondati con nomi diversi, vanno almeno ricordati il centro di ricerca *Beat 72* di Ulisse Benedetti, i *Magazzini Criminali* di Tiezzi-D'Amburgo-Lombardi, la *Gaia Scienza* di Corsetti-Solari-Vanzi, lo *Spazio Libero*, il *Falso movimento* di Mario Martone, la *Societas Raffaello Sanzio* di Romeo Castellucci, la compagnia *Krypton* di Giancarlo Cauteruccio, il *Teatro Studio* ancora di Carlo Quartucci (con Toni Servillo). Un percorso a parte fu quello di Leo De Berardinis e Perla Peragallo, per quanto assai influente su alcuni versanti della Postavanguardia; e naturalmente, rimangono ai vertici della cultura non solo teatrale le grandi icone di Carmelo Bene e Pier Paolo Pasolini.

La video-arte ed il cinema indipendente. *"Già con le avanguardie storiche e poi con l'informale, il problema della rappresentazione della realtà era cambiato profondamente: non più semplice mimesi, ma interpretazione dell'artista. Questo era dovuto sì alle nuove ideologie ma anche dalla nuova dinamica del mondo moderno. L'opera tende a non identificarsi più, con un oggetto, ma preferisce l'azione, che possa coinvolgere l'autore e lo spettatore. C'è quindi una teatralizzazione dell'opera d'arte che trova la sua origine negli avvenimenti Fluxus. Essi si esprimono attraverso Happening, performance, filmati, concerti e festival, eventi occasionali, senza alcuna apparente pianificazione, puntando sulla collettività, sul gruppo: nessun artista, infatti, poteva rivendicare solo per se la legittimità dell'opera"*⁴¹.

E' con questa premessa che ELEONORA BELLONI ci introduce alla sua ampia disanima del ruolo del video nell'arte contemporanea, che negli anni Sessanta ebbe in Nam June

³⁹ «Per un convegno sul nuovo teatro», in appendice a FRANCESCO BONO, *Dossier Ivrea 1967. Com'è nato il manifesto "Per un nuovo teatro"*, in «ateatro», webzine di cultura teatrale a cura di Oliviero Ponte di Pino ed Anna Maria Monteverdi, n. 108, anno 2007. Cfr. <http://www.trax.it/olivieropdp/mostranew.asp?num=108&ord=6>.

⁴⁰ CARLO INFANTE, *Il manifesto di Ivrea*, settimo paragrafo di *L'ultima avanguardia, tra memoria ed oblio*, in «Biblioteca Teatrale», Bulzoni, Roma 2006. Cfr. <http://www.urbanexperience.it/groups/performing-media-dal-videoteatro-allurban-experience/forum/topic/lultima-avanguardia-tra-memoria-ed-oblio/>.

⁴¹ ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op.cit., pp. 3-4.

Paik uno sperimentatore d'eccellenza delle nuove, infinite possibilità del mezzo visivo. La sua celeberrima mostra «13 distorted Tv sets» (1963) presentava appunto tredici televisori con il tubo catodico in bella vista, ognuno dei quali trasmetteva immagini deformate, a seguito di una serie di modulazioni, interferenze magnetiche, esperimenti manipolatori e disarticolazioni; la *televisione* – statica ed unidirezionale, strumento di consenso e di potere – veniva dunque trasformata in *video*, una nuova modalità di dinamica libertà espressiva. Ciò che voleva significare l'artista coreano era che deve essere l'uomo a modificare direttamente la struttura del mezzo, a creare e riprodurre immagini in movimento, a decomporre la struttura spazio-temporale. Con quella mostra fu sancito l'inizio della *video-arte*, i cui protagonisti si sarebbero mossi in interazione con musicisti, architetti, filosofi, scultori e ricercatori di ogni genere, per una miriade di produzioni estetiche (video-poesia, video-sculture, video-installazioni, video-ambienti). Ovviamente l'affinamento dei mezzi tecnici ha ampliato enormemente il campo d'azione della video-arte, attraversando la genialità poliedrica di Andy Warhol per arrivare fino alle più recenti acquisizioni in materia di computer-grafica in 3D.

Anche per il mondo del cinema i primi anni Sessanta segnarono una svolta. Jonas Mekas, editore della rivista *Film Culture*, fondava nel 1962 la *Film-Makers' Cooperative*, con l'obiettivo di promuovere e diffondere il cinema alternativo ed indipendente, già negli anni Quaranta etichettato con la celebre definizione di «*underground*» (di cui fu una grande protagonista la regista Maya Deren); animati dal sacro furore della rivolta contro il «*cinema ufficiale (...) naturalmente corrotto, esteticamente obsoleto, tematicamente superficiale*», e contro lo sfacelo del «*film-prodotto*», i promotori della nuova associazione si schieravano «*a favore di un cinema nuovo e soprattutto di un «Uomo Nuovo», a favore dell'arte, «ma non a spese della vita»*»⁴².

Anche in questo caso, i rapporti del nuovo cinema con i movimenti d'avanguardia, sia americani che europei, furono strettissimi, e dilagarono in ogni genere di disciplina artistica e culturale, con una particolare accentuazione surrealista e psicologista ed una inevitabile frammentazione di progetti, metodi, finalità e risultati. L'impatto del *New american cinema* fu molto forte anche in Italia, soprattutto dopo una serie di mostre nella seconda metà degli anni Sessanta (in particolare quella di Pesaro, del giugno 1967), e dopo l'arrivo dello stesso Mekas. La prima struttura organizzata, il *Filmstudio* di Roma, nacque nel mese di ottobre del 1967, e fece da catalizzatore per il nuovo cinema indipendente italiano. Molti dei suoi protagonisti si associarono in cooperative dove furono presenti anche i pittori (primo fra tutti Mario Schifano); e rispetto ai loro colleghi europei ed americani, gli italiani evidenziarono una radicalità espressiva e politica assai più accentuata.

Come ci spiega AMERICO SBARDELLA, i filoni principali del cinema indipendente italiano possono essere raggruppati in tre indirizzi: «*la produzione di quei cineasti che restano, nonostante tutto, più vicini, almeno nei primi anni, allo spirito dell'«underground» americano e, in particolare, al «cinema lirico», e sono più aperti alla controcultura e alla «nuova sensibilità» (Bargellini, Bagicalupo, Brunatto, De Bernardi, il 'primo' Leonardi, Miscuglio, limitatamente ai suoi Super8); la produzione di film-makers più interessati alla denuncia del militarismo e del consumismo (Turi, Capanna), al sociale e alla controinformazione (Grifi e Sarchielli con Anna, Lajolo, Lombardi ed il 'secondo' Leonardi); il «cinema dei pittori» negli anni Sessanta (S. Loffredo, Baruchello, Schifano, Angeli, Patella), diventato poi, negli anni Settanta, «cinema d'artista», con Nespolo, Gioli, Farri, Granchi e la Scuola di Firenze, Boero, Luginbuhl, Martelli, Ontani, Colantoni, Mazzoleni*»⁴³.

Ma l'ondata del cinema indipendente esaurì ben presto la sua spinta propulsiva, in concomitanza, come altrove, con la fine della stagione della contestazione; anche nei

⁴² ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op.cit., pp. 11-12.

⁴³ AMERICO SBARDELLA, *Il cinema indipendente italiano 1964-1984*, in <http://www.activitaly.it/immagini/cinema/indipendente/cinema%20italiano%20indipendente.htm>.

circuiti ufficiali, tuttavia, il vento della controcultura incise in profondità, e basti pensare, ancora una volta, ai lungometraggi di Carmelo Bene ed alla produzione filmica di Pier Paolo Pasolini. In definitiva, i germi di quel periodo hanno lasciato frutti duraturi, e come sottolinea giustamente la Belloni, l'evoluzione esplosiva del multimedialismo in video non sarebbe stata possibile senza il decisivo contributo del cinema indipendente, *underground* e sperimentale. "C'è un fecondo e allo stesso tempo complesso rapporto tra cinema e video, dato da un intreccio di poetiche e di pratiche artistiche. L'uso sperimentale che alcune avanguardie storiche hanno fatto dell'immagine cinematografica, l'abolizione del realismo a favore di un'immagine libera, versatile, leggera, priva di trama, creano i presupposti per quella che vent'anni dopo sarà l'«immagine-video». A partire dalle avanguardie storiche, il mondo dell'arte e quello del cinema si sono sfiorati, scrutati a distanza, attaccati frontalmente o sposati felicemente, ma non si sono mai ignorati. L'innovazione che le avanguardie artistiche (letterarie, teatrali e cinematografiche) hanno portato, è stata quella sul piano narrativo e rappresentativo dell'opera: non raccontare più in maniera compiuta il mondo che ci circonda, ma farcelo conoscere attraverso modi nuovi, quali le acrobazie fonetiche, pittoriche, grafiche, audiovisive e mentali – finora sconosciute"⁴⁴.

Un esempio di queste «acrobazie» ce lo delinea ANDREA BALZOLA, quando parla di una scrittura drammaturgica interattiva e sinestetica, come nel caso dei "racconti ipertestuali dello spettacolo laboratorio di «Storie mandaliche», dove il testo dello spettacolo è concepito come una mappa variabile di sette storie compiute ma linkate fra loro, che danno la possibilità al narratore-regista (Giacomo Verde) di cambiare ogni volta il percorso della narrazione (perciò dell'ascolto dello spettatore), interagendo con sequenze visive generate in diretta da un software – il «Mandala system», programmato dal computer-artista Massimo Cittadini – e visibili su quattro monitor, situati ai quattro angoli del quadrato scenico"⁴⁵.

I fondatori della «Cooperativa del Cinema Indipendente», nell'anno di grazia 1968, non potevano certo immaginare a quali risultati sarebbero arrivati i manipolatori delle meraviglie video-digitali dei nostri giorni; ma una bella parte di merito va anche a loro, per aver saputo agire e osare, sfidare e sperimentare – con altri mezzi ma con la stessa attitudine mentale.

TIRIAMO LE FILA. VIDEO-TEATRO, CHI E' COSTUI?

Abbiamo toccato, seppure in estrema sintesi, alcuni degli elementi essenziali – interni ed esterni – per una collocazione storico-culturale e per una denotazione intra-descrittiva dell'universo, un po' magmatico, nel quale interagisce anche l'oggetto misterioso che continuiamo a chiamare «video-teatro»: le nuove tecnologie, la multimedialità, la rete, le avanguardie teatrali e cinematografiche. Arrivati a questo punto, non ci resta che circoscrivere ulteriormente il nostro spettro visivo, per individuare riferimenti ancor più stringenti, puntuali e caratterizzanti – che abbiamo sintetizzato in questo modo:

- *in una prospettiva culturale*, il mito dell'«opera d'arte totale» e le radici del «teatro immagine»
- *in una prospettiva storica*, l'evoluzione, in Italia, dei rapporti e degli incroci fra il teatro, la televisione e le varie metodologie audiovisive
- *in una prospettiva futuribile*, le possibili linee di sviluppo ed i punti più qualificanti dell'attuale esperienza video-teatrale e multimediale
- *in una prospettiva artistica*, il tema del ruolo dell'artista nel mondo moderno e del suo impatto socio-politico.

Come si può notare, abbiamo privilegiato una griglia interpretativa che ci permetta non tanto di *definire* quanto di *connotare* il video-teatro, ragionando in prima battuta su ciò che culturalmente lo ha alimentato e su ciò che storicamente è stato tramandato

⁴⁴ ELEONORA BELLONI, *Multivisioni del video...* op. cit., p. 17.

⁴⁵ ANDREA BALZOLA, *Per una nuova drammaturgia...* op. cit.

con tale denominazione; in seconda battuta, su come esso si stia caratterizzando in una logica di prospettiva futura e su come esso sia implicato nel presente.

L'«opera d'arte totale». Il video-teatro, inteso genericamente come contaminazione fra la tradizione teatrale e le innovazioni tecnologiche, si inserisce nell'ampio alveo dei tentativi di sintesi e di sublimazione delle arti in un grande ideale omnicomprensivo, che ha avuto il suo più illustre progenitore nell'«opera d'arte totale» del grande musicista Richard Wagner. *"L'opera d'arte dell'avvenire è un'opera collettiva, e non può nascere che da un desiderio collettivo (..) Nessuna arte isolata può rivelarsi (..) al pubblico comune e per una comprensione completa se non accede ad un contatto collettivo con le altre arti"*. Nell'«opera d'arte totale», *"danzatore, musicista e artista sono una cosa sola: nient'altro che l'uomo-artista che rappresenta, che si comunica alla più alta facoltà d'immaginazione secondo l'insieme di tutte le sue facoltà"*⁴⁶.

Su questa scia, il pittore Vassily Kandinskij immaginava una radicale rifondazione del teatro, che come spiega LUIGI VERDI, *"avrebbe potuto costituire il terreno ideale per le prime esperienze di «arte totale», le quali avrebbero avuto bisogno dell'intervento simultaneo di tutte le forme artistiche, «in modo da impiegare ciascuna di esse in accordo con i suoi propri mezzi di espressione, sollecitandoli fino all'estremo».* Egli immaginava una nuova forma di teatro in cui, cessato di creare scenicamente e architettonicamente il luogo dell'azione o rappresentare qualsiasi realtà oggettuale, l'artista doveva assumere su di sé il compito di materializzare l'azione stessa, dischiudendo così la via per la creazione dell'«arte sintetica», che egli preferiva denominare «arte monumentale» (in russo 'monumental'nyi, solenne, grandioso)"⁴⁷.

E' di tutta evidenza come il moderno approccio multimediale rappresenti una naturale evoluzione della linea di tendenza della grande utopia dell'«arte totale»; ma è bene sottolineare che prima di arrivare ad una compiuta multimedialità, anche nel teatro si sono succedute alcune fasi di elaborazione concettuale storicamente preliminari. In prima battuta si è trattato di una semplice convergenza di atti e linguaggi artistici, una miscela a volte confusa, una somma di apporti di disparata provenienza, i cui esiti furono una specie di *collage* ancora immaturo. Il passo successivo fu l'*intermedialità*, dove la logica di fondo era ormai l'intreccio e non più una semplice "«sinergia», «contaminazione», «commistione», interferenza reciproca, riverbero tecnologico su linguaggi classici. Della multimedialità tecnologica – annota MARCO MARIA GAZZANO – l'intermedialità è già un risultato espressivo"⁴⁸, nella misura in cui si tratta di una poetica filosoficamente consapevole.

E' ANNA MARIA MONTEVERDI, nel suo eccellente lavoro, ad individuare alcune delle più rilevanti proposte artistiche ascrivibili al grande filone dell'«opera d'arte totale»: idee, intuizioni, progetti, anche forzature, che, *in nuce* o compiutamente, si sono comunque innervate nel solco di una fascinosa direttiva *inter-multi-mediale*.

- La «totalità espressiva» del nuovo teatro di Gordon Craig.
- La sintesi organica e corporea di «arti dello spazio» e di «arti del tempo» secondo Adolphe Appia.
- Il «teatro sintetico» futurista.
- La rappresentazione «simultanea sinottica e sinacustica» del teatro della totalità della *Bauhaus*.
- La «simbiosi impressionista dei linguaggi» alla base della multiscena tecnologica di Josef Svoboda.
- L'interdisciplinarietà degli «*happening*» e di «*Fluxus*»⁴⁹.

⁴⁶ RICHARD WAGNER, *L'opera d'arte dell'avvenire* (1849), Rizzoli, Milano 1983, pp. 283 e 291-292.

⁴⁷ LUIGI VERDI, *Kandinsky e la musica*, in <http://users.unimi.it/gpiana/dm6/dm6kmlv.htm>. Le frasi citate sono di VASSILY KANDINSKIJ, *Piano schematico di studi e di lavoro per l'Istituto di Cultura Artistica*, in *Tutti gli scritti*, a cura di Philip Sers, Feltrinelli, Milano 1974, volume II, p. 232.

⁴⁸ MARCO MARIA GAZZANO, ripreso da ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., p. 85.

⁴⁹ ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., p. 79. La citazione è pressoché letterale.

Si tratta di alcuni dei più influenti protagonisti della cultura novecentesca, che hanno lasciato un segno indelebile nella storia. Ne diamo qui di seguito, sempre in modo assai sintetico, qualche nota esplicativa.

[1] ADOLPHE APPIA (1862-1928) concepiva la scenografia non come una semplice iconografia del testo teatrale, ma come l'espressione più compiuta del suo vero significato, applicandola in particolare all'opera wagneriana. Rifiutato l'ingombro dei fondali e delle quinte dipinte, ha elaborato scenografie tridimensionali, fatte di linee spezzate e di una estrema essenzialità; il netto ripudio del realismo era propedeutico alla volontà di far emergere la più profonda interiorità dei personaggi. Nella sua concezione, l'armonia fra le «*arti del tempo*» (musica e poesia) e le «*arti dello spazio*» (pittura, scultura ed architettura) trova compimento sulla scena, esprimendosi nel corpo vivente dell'attore-cantante; e la luce, punto di fusione di tutti gli elementi visivi, è in perfetta simbiosi con il fluire archetipo della musica.

[2] Se è centrale, nella visione di Appia, il ruolo unificante del regista, ancor di più lo è per GORDON CRAIG (1872-1966), che lo considera l'unico *creatore* dello spettacolo. Il suo assunto di base è che "*recitare non è un'arte*", e pertanto l'attore non può che essere – secondo la sua celeberrima definizione – una «supermarionetta» che, nella rinuncia ad una corporeità fagocitata dalle emozioni e dalla vanità, diventa appunto il diafano strumento espressivo del regista. Anche le sue scenografie erano fatte di elementi geometrici ed astratti (e dei suoi celebri *screens*, i pannelli mobili); anche per lui il teatro è la ricapitolazione di testo, recitazione, musica, scene, danza e naturalmente luci, una totalità scevra da ogni illusione di 'pittura' del vero e proiettata invece nella dimensione di una pura astrazione simbolica e spirituale.

[3] Tutt'altro colore ha la furia iconoclasta del FUTURISMO, che tra l'altro era duramente ostile all'approccio scenografico di Appia e Craig, che giudicava *ostentato* e falsamente innovativo. Ferocemente critici verso il teatro tradizionale, i futuristi esaltavano la distruzione di ogni convenzione drammaturgica, già a cominciare dalla trama e dalla tempistica scenica; le provocazioni, le sollecitazioni visive e sonore, lo sberleffo e lo scardinamento di ogni logica teatrale sono alla base del «dramma sintetico», dove suoni-rumori-declamazioni sono simultanei, e dove l'abbandono del verso e della prosa, a favore di una sintassi assolutamente libera, "*vuole trasformare il Teatro di Varietà in teatro dello stupore, del record e della fisicofollia*"⁵⁰.

[4] L'intento di WALTER GROPIUS (1883-1969), il fondatore della «BAUHAUS» – una scuola di architettura trasmigrata da Weimar a Dessau a Berlino – era abbattere le barriere fra arte e artigianato, fra architettura e *design*, in sostanza, si potrebbe dire, fra teoria e prassi: una concezione totalizzante che abbracciava l'architettura, l'arredamento, la decorazione, ma che trasbordava anche nello spazio scenico, nel rapporto fra il corpo umano, il movimento ed il gesto. In tal senso, il direttore della sezione teatrale, il pittore OSKAR SCHLEMMER (1888-1943), progettava costumi tridimensionali e congegni meccanici di stile surrealista, tesi ad esaltare l'espressività del corpo umano concepito come un perfetto schema sistemico; l'attore doveva muoversi con movimenti armoniosi e geometrici, ritmici e ginnici, come se seguisse invisibili linee spazio-metriche. Gli spettacoli teatrali della *Bauhaus* utilizzavano piattaforme girevoli, palcoscenici multipli, schermi video, sistemi meccanici; e recuperando la struttura circolare dell'anfiteatro greco-romano, immergevano lo spettatore in un universo audiovisivo che era *dentro*, e non fuori, la rappresentazione scenica.

[5] Con JOSEF SVOBODA (1920-2002) le innovazioni delle tecniche di illuminazione e dei giochi di luce hanno raggiunto livelli di altissima suggestione, inserendosi in un contesto di sperimentazione tecnologica aperta ad ogni contributo. I suoi apparati scenografici sono caratterizzati da un marcato dinamismo; le proiezioni sullo schermo sono un

⁵⁰ FILIPPO TOMMASO MARINETTI, *Il Teatro di Varietà*, pubblicato il 1° ottobre 1913 dalla rivista *Lacerba* ed il 21 novembre 1913 dal quotidiano *Daily Mail*.

tutt'uno con le azioni corporee in scena; il rapporto fra testo, recitazione e scenografia è fluido ed immediato, nel segno di una organicità compiutamente multimediale. Come abbiamo già detto, il suo allestimento per «*Intolleranza 60*» del musicista Luigi Nono, realizzato nel 1961, è ritenuto il primo spettacolo multimediale della storia.

[6] Gli *HAPPENING* sono una delle più tipiche espressioni delle avanguardie degli anni Sessanta, la cui esaltazione dell'unicità e irripetibilità dell'atto artistico era un esplicito atto d'accusa contro la sua ghehettizzazione nei musei, nei teatri, nelle sale da concerto. Per i promotori degli *happening* l'azione si deve invece svolgere all'aperto, in modo improvvisato ed estemporaneo, per una *performance* non-verbale che coinvolge attori e spettatori non in una *rappresentazione*, bensì in un *evento* che combina musica, danza, azione fisica, pittura, immagini video. Del resto anche i suoi protagonisti sono di provenienza diversa, a marcare l'interdisciplinarietà del movimento: ALLAN KAPROW (1927-2006) era un pittore, JOHN CAGE (1912-1992) era un musicista e MICHAEL KIRBY uno studioso, mentre i componenti del *Living Theatre* erano e sono gli alfieri di uno sperimentalismo teatrale anarchico e politicamente militante. Sulla stessa linea si era posto il *FLUXUS* neo-dadaista di GEORGE MACIUNAS (1931-1978), nato con l'intento di esaltare l'artisticità delle azioni comuni e lo sconfinamento dell'atto creativo nel 'flusso' della vita quotidiana: anche qui il *dominus* è l'interazione fra le arti e il rifiuto di ogni separatezza, di ogni limitazione, di ogni pre-giudizio ⁵¹.

Il «teatro immagine». Altro punto di riferimento ineludibile è il «teatro immagine», che ha il suo massimo esponente nel regista americano Robert Wilson (ma senza dimenticare, come troppo spesso succede, Richard Foreman). Il punto di snodo è lo spostamento dell'asse centrale del processo artistico dalla parola all'immagine; la rappresentazione del reale o la sua irriferibilità è affidata più all'*occhio* che alla *lingua*, e di conseguenza la riflessione teoretica e la prassi teatrale (multimediale) devono interrogarsi e confrontarsi con nuove modalità tutte da esperire, perché è evidente che la semantica delle immagini passa per altri lidi, rispetto alla sintassi verbale.

Se lo «*sguardo*» è il nuovo punto di vista sul mondo, l'immagine – come ben diceva MAURIZIO GRANDE – può apparire come una "*esperienza «immediata» e «trasparente» della cosa. Questo fenomeno culturale è il portato dell'immagine meccanica, della riproduzione fotografica, cinematografica e televisiva della realtà*". Essa si pone come un sostituto *neutrale* della cosa, al contrario della rappresentazione verbale, in cui "*l'immagine è una delle componenti «potenziali» della ricezione e della interpretazione del messaggio, dal momento che essa va elaborata e costruita come «complemento mentale» del testo: come «produzione di visione» a partire dalla comprensione della parola, e come «produzione di immaginario» a partire dal modo in cui la parola orienta la rappresentazione della «cosa» mediante lo strumento linguistico*" ⁵².

Inutile dire che la manipolabilità dell'immagine rende assai problematica la sua presunta oggettività, e del resto gli stessi Wilson e Foreman, nelle loro produzioni, tutto sommato sembrano dare molta più enfasi ad altri fattori teatrali, piuttosto che all'immagine in sé. Notava ancora Maurizio Grande che le operazioni fondamentali che questi ed altri personaggi (come Tadeusz Kantor) hanno immesso nel corpo vivo del teatro, vanno ad incidere sia sulla preesistente tradizione espressiva – cioè sul *linguaggio* fin lì ereditato – sia sullo statuto del *mezzo* in quanto tale. Ed in tal senso, le relative articolazioni interne la dicono lunga sull'incisività del cambiamento che la logica del «teatro immagine» ha introdotto nella drammaturgia moderna... ben oltre le mere (e banali) considerazioni sull'accentuazione dell'elemento iconico della messinscena. In sintesi:

⁵¹ Cfr. EDWIN WILSON e ALVIN GOLDFARB, *Storia del teatro*, edizione italiana integrata a cura di SANDRA PIETRINI, McGraw-Hill, Milano 2010. ILARIA GODINO, *Teatro*, De Agostini, Novara 2010. AA.VV., *Storia del teatro moderno e contemporaneo*, diretta da ROBERTO ALONGE e GUIDO DAVICO BONINO, Einaudi, Torino 2000-2003, edizione speciale a cura del «Sole 24 ore», Milano 2008, otto volumi.

⁵² MAURIZIO GRANDE, *Il teatro di immagine*, in <http://www.grandemaurizio.it/saggistica/teatro/TeatroDiImmagine.pdf>, p. 1.

- LE OPERAZIONI SULLO STATUTO DEL TEATRO intervengono: (1) sul testo drammatico (2) sulla scena (3) sul testo spettacolare.
- LE OPERAZIONI CONDOTTE SUL LINGUAGGIO TEATRALE intervengono: (1) sull'azione scenica (2) sul tempo della rappresentazione (3) sulla sensorialità dello spettatore ⁵³.

In altri termini, il testo drammatico assume l'aspetto di una drammaturgia teatrale-cinematografica; la scena elimina la ribalta (unidimensionale) ed accoglie lo schermo (tridimensionale); il testo spettacolare si esprime in una sorta di montaggio di azioni non-sceniche ma «pittoriche», come uno "scorrimento/sovrimpressione di tele mobili". L'azione scenica è costruita su pose statiche, più scenografiche che drammaturgiche; il tempo è dilatato verso la sua 'abolizione', una durata infinita che sottende una vera e propria immobilità drammaturgica; la sensorialità dello spettatore, essendo lui catturato da immagini statiche per un tempo illimitato, è tutta centrata sull'«occhio», al punto tale che "anche l'udito diventa «vista», dal momento che l'ascolto stesso si sottomette all'immobilità dello sguardo". In definitiva, l'azione teatrale viene programmaticamente negata, e si trasforma in un «quadro»; e questo perché la dilatazione infinita del tempo coarctizza le azioni e le appiattisce. Pertanto, la rappresentazione scenica delle azioni non tende a rallentarle, ma ad annullarle: diventano *sezioni* di azioni, statica resa alla tirannia del tempo ⁵⁴.

In Italia, come abbiamo già ricordato, i principali protagonisti del «teatro immagine» sono stati Giuliano Vasilicò e Amelio «Memé» Perlini; e fu proprio la prima regia teatrale di Perlini, lo stralunato e provocatorio *Pirandello: chi?* (1973), a rappresentare un punto di svolta non solo per il movimento, ma per tutta l'avanguardia italiana. Ma basti qui questo breve cenno: è ora passare ad una più organica ricostruzione storica del complesso rapporto fra il teatro italiano, la televisione ed i mezzi audiovisivi in genere.

Il video-teatro in Italia. Di solito gli studiosi attribuiscono al regista Virginio Puecher il primo esperimento video-teatrale del nostro Paese, o quantomeno il più significativo fra i primissimi tentativi: era il 1967, la rappresentazione si svolse al Piccolo Teatro di Milano e si trattava della celebre «*L'istruttoria*» di Peter Weiss. Tutt'attorno al pubblico furono piazzati quattro grandi schermi, per proiettare sia riprese dal vivo che filmati già pronti. L'esito fu controverso, e per diverso tempo di operazioni simili non se ne videro più, anche a causa della chiusura a riccio di gran parte del mondo del teatro, poco propenso a *compromessi* con ibridi strumenti cinetelevisivi.

Fu solo negli anni Settanta che si sviluppò un'intensa attività di sperimentazione – soprattutto negli ambienti della cosiddetta *Postavanguardia* – che ben presto sfociò in un'estesa interazione con altre forme artistiche, culturali e socio-politiche. La nascita ufficiale del movimento, per così dire, fu sancita a Salerno nel 1976, con la già citata rassegna organizzata dal critico teatrale Giuseppe Bartolucci; agli inizi dell'anno, peraltro, Simone Carella aveva presentato la sua «*Autodiffamazione*», un provocatorio esempio di teatro astratto privo di attori, "dove protagonista è il vuoto. Proprio tra assenza e presenza si articola il lavoro, e così gli spettatori occupano lo spazio scenico; ed al «vuoto» fisico alluso anche dalla sedia libera, unico oggetto presente, si contrappone il «pieno» mentale" ⁵⁵.

Spesso furono proprio le rassegne a marcare alcuni tra i momenti più decisivi per lo sviluppo del video-teatro italiano. La più celebre è probabilmente la rassegna di Narni, il «*POW - Progetto Opera Video-Videoteatro*», istituita nel 1984 e poi trasformata in *Scenari dell'Immateriale*; ad essa seguì, l'anno dopo, la nascita del «*Festival Riccione*

⁵³ *Ibidem*, cfr. pp. 2-3.

⁵⁴ *Ibidem*, cfr. pp. 3-4. Il testo contiene anche alcune riflessioni di RINO MELE, *La casa dello specchio*, Ripostes, Salerno-Roma 1984.

⁵⁵ ENZO BARGIACCHI, *Dal nuovo teatro alla nuova performance*, in «*Flash Art*», estate 1980, n. 98-99, p. 46. Cfr. http://www.ippolito-desideri.net/doc/ArtEGB/Teatro_gen/FlashArt98-99,1980estate.pp46e48.pdf.

TTV», altro evento di grande rilievo. Ma per tracciare una ricostruzione minimamente organica dell'interazione fra teatro e video, è giocoforza ricorrere ad una segmentazione storico-tipologica, individuando i quattro grandi tronconi che sono divenuti quasi canonici negli studi e nelle valutazioni dei critici; in questa sede, abbiamo scelto di ricorrere alla terminologia adottata da ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO⁵⁶, poiché ci è parsa la più efficace e metodica.

[1] La forma più semplice ed immediata di video-teatro è la «TRASCRIZIONE», vale a dire la ripresa di uno spettacolo teatrale con una telecamera fissa, in modo frontale. Si tratta di nulla più che una registrazione, che vuole semplicemente documentare un'opera e presentarla ad un pubblico più vasto. Un passo in avanti è l'utilizzo di più telecamere, che permettono di realizzare i primi piani o le riprese da altre angolature; in tal caso l'operazione del montaggio presuppone l'intervento di un regista televisivo, anche se nelle fasi più elementari il suo lavoro rimane sostanzialmente confinato in un ambito tecnico e non artistico.

La prima trasmissione in TV di uno spettacolo teatrale coincise con il primo giorno di vita della RAI, che la sera del 3 gennaio 1954 propose *L'Osteria della Posta* di Carlo Goldoni; qualche settimana dopo, esordì una nuova serie settimanale, «*La prosa del venerdì*», dedicata alle opere più celebri della drammaturgia. Peraltro, nei primi anni della televisione si utilizzava quasi sempre la ripresa in diretta, molto meno costosa e complessa delle registrazioni da reiterare; gli spettacoli, pertanto, di fatto erano girati dal vivo – e da qui il ricorso della RAI ai migliori attori del teatro italiano.

Il punto di cesura è rappresentato dal cosiddetto «adattamento televisivo», cioè la realizzazione *ex novo*, in studio, di uno spettacolo teatrale. In questo caso è ovviamente necessario il ricorso a un regista teatrale (o quantomeno alla sua supervisione) il quale, peraltro, deve mettere in gioco la sua creatività in modo inedito, dovendo integrare le esigenze, inevitabilmente diverse, della rappresentazione teatrale e della trasmissione in video. A cimentarsi in questa difficile sfida sono stati alcuni dei più grandi nomi del teatro italiano, a partire, nel 1961, da Eduardo De Filippo. Il suo rimase – volutamente – un approccio fondamentalmente teatrale, sia dal punto di vista recitativo che tecnico; egli si avvalse, non a caso, della sua compagnia, sebbene la RAI avesse già istituito una propria compagnia stabile di prosa.

Tra gli altri personaggi in vario modo coinvolti nella stagione del *tele-teatro*, spiccano Luigi Squarzina, Giorgio Strehler, Carlo Quartucci, Carmelo Bene, Luca Ronconi. A proposito di quest'ultimo, è ben noto come il suo *Orlando furioso*, trasmesso nel 1975, abbia rappresentato, a quei tempi, un vertice di sperimentalismo e dissacrazione a dir poco sconcertante per gran parte del pubblico televisivo (soprattutto se si pensa che l'opera venne suddivisa in cinque puntate, tutte di domenica ed in prima serata); le polemiche e le discussioni furono molto accese, come peraltro capitò anche per alcuni lavori di Carmelo Bene. Anche le innovazioni di Bene, però, hanno fatto scuola, non solo per l'utilizzo insistito dei primi piani ed il sapiente gioco degli sfondi in bianco e nero, ma anche per il ricorso all'effettistica del *croma-key* e dell'audio, in un periodo in cui i microfoni erano ancora tabù per il teatro. E non dobbiamo poi dimenticare l'importanza degli ulteriori interessanti progressi nell'utilizzo delle musiche, al di là del semplice ruolo di colonna sonora.

Questa esperienza, tuttavia, si esaurì nei primi anni Ottanta; in ogni caso, essa ebbe il grande merito di permettere ai registi italiani di sperimentare nuove modalità artistiche, nonché di raggiungere un pubblico ben più vasto di quello dei teatri.

Tirando le somme, è bene sottolineare, comunque, che se a proposito della Tv la logica della contaminazione video-teatrale emerge soprattutto nell'*adattamento*, la necessità di elaborare un nuovo approccio teatrale si impone già nella tipologia più elementare, cioè, come abbiamo visto, la mera registrazione con la telecamera fissa. La qualità e l'impatto dell'espressione teatrale, infatti, cambiano già così, perchè lo spettatore non

⁵⁶ Cfr. ANDREA BALZOLA e FRANCO PRONO, *La nuova scena elettronica...* op. cit., pp. 27-49.

ha di fronte un grande palcoscenico fisico, ma una immagine virtuale rinchiusa in un piccolo apparecchio audiovisivo; e le cose si modificano radicalmente anche a proposito dello spazio di fruizione dello spettacolo, *pubblico* a teatro, *privato* in Tv. Il *tele-teatro*, insomma, ha marcato una differenziazione di stile artistico dalle conseguenze assai più rilevanti di quanto non avessero compreso molti degli stessi addetti ai lavori.

[2] La seconda modalità, che i nostri due Autori definiscono «SINTESI», nasce proprio all'indomani dell'esaurimento della produzione teatrale in RAI. In origine si trattava di brevi filmati promozionali, sullo stile dei *trailer* cinematografici e dei *videoclip* musicali (si ricordi che MTV nasce nel 1981), adattabili sia alle inserzioni pubblicitarie in Tv, sia alla fase preparatoria dei festival teatrali. Ma in breve tempo, la loro natura cambia, si evolve, assume una vita propria, aprendo il campo a sperimentazioni audiovisive sempre più complesse ed elaborate; da semplice assemblaggio di spezzoni di riprese in teatro, si trasformano in atti creativi autonomi, dove la ricerca delle immagini, lo scorrere incalzante della musica, la dimensione pittorica ed onirica della presenza scenica, spesso ne ridefiniscono – e ne stravolgono – il significato originale.

Alcuni di queste *sintesi* creano addirittura le premesse per rielaborare lo spettacolo che in teoria avrebbero solo dovuto descrivere e promuovere; altre forniscono l'occasione per progetti televisivi di estrema raffinatezza; in generale danno il *la* a sperimentazioni tecnologiche e a contaminazioni multimediali di notevole spessore artistico. Tra i grandi protagonisti di questa stagione, ripetiamo nomi in parte già citati: Mario Martone con la compagnia del *Falso Movimento* (la cui rielaborazione di «*Tango glaciale*» approdò in Tv nel 1982), Giorgio Barberio Corsetti con la *Gaia Scienza* e poi lo *Studio Azzurro*, Federico Tiezzi con i *Magazzini Criminali*, Romeo Castellucci con la *Societas Raffaello Sanzio*, Michele Sambin con *Tam-Teatromusica*.

Una significativa evoluzione ha stravolto anche l'originario intento *documentario* dei lavori destinati, per esempio, a ripercorre la fase preparatoria di uno spettacolo o a ricostruire la biografia di registi, drammaturghi e attori. I cosiddetti *backstage* hanno ormai assunto una propria fisionomia creativa, e spesso diventano anch'essi delle vere e proprie opere artistiche; peraltro, la raffinatezza della grafica in 3D rende possibili operazioni di straordinaria valenza culturale. Sbalorditiva è stata la ricostruzione in realtà virtuale del celeberrimo *Poème électronique* di Le Corbusier, Edgar Varèse e Iannis Xenakis, che venne realizzato per il padiglione Philips dell'Expo di Bruxelles del 1958, e poi smantellato; un capolavoro perduto, dunque, che però nel 2005 è stato 'recuperato' e ricomposto – in un ambiente di realtà virtuale – nel «*Virtual Reality & Multi Media Park*» di Torino, un parco tecnologico per sperimentazioni multimediali ⁵⁷.

[3] Un ulteriore passaggio venne sancito dal regista Mario Martone, quando nel 1985 preparò per la RAI tre racconti televisivi, con il titolo di «*Perfidi incanti*». Era una delle prime volte che un autore di teatro si cimentava nella scrittura di una «DRAMMATURGIA TELEVISIVA»; l'operazione, dunque, non era finalizzata ad adattare per la televisione un testo *già scritto* di teatro, ma a creare *ad hoc* una nuova opera in stile e linguaggio teatrale, da trasmettere in Tv (l'esempio più illustre sono certamente i *teledrammi* di Samuel Beckett, realizzati per la televisione tedesca).

Questa modalità, in realtà, non ha avuto grandi sviluppi, soprattutto per la difficoltà di inserire nei palinsesti televisivi opere di questo genere: nell'ottica di una Tv sempre più commerciale e culturalmente degradata, l'arte non è un buon affare...

[4] Il video-teatro trova invece la sua espressione più matura nell'evoluzione verso il «VIDEO MESSO IN SCENA». Sono ancora gli anni Ottanta, sono ancora Martone, Tiezzi e Corsetti a costruire le basi per un uso interattivo del mezzo video nel contesto della progettualità teatrale. Uno dei primi, storici esempi fu «*Punto di rottura*», rappresentato nel 1978 dalla compagnia del *Carrozone* (il progenitore dei *Magazzini Criminali*), con

⁵⁷ Cfr. <http://www.vmmp.it/index.htm> e http://areaweb.polito.it/didattica/gcia/Proposte_Tesi/ASA-Lab_2pp_080312.pdf.

quattro monitor a marcare un flusso discontinuo di microeventi; ancor più dirompente fu «*Crollo nervoso*» (1980), poiché la sua risonanza sancì un'aspra frattura con chi ne contestava la 'legittimità' teatrale. Di grande suggestione è «*Prologo a Diario segreto contraffatto*», realizzato nel 1985 dallo *Studio Azzurro*; gli attori, inizialmente, sono visibili al pubblico solo grazie ai monitor presenti in sala, e devono appunto liberare i loro corpi dalla prigione mediatica, per poter rioccupare la scena.

Si dovrebbero fare molti altri esempi (e magari, potendo, dovremmo anche parlare di *videodanza*⁵⁸), ma è d'obbligo citare almeno «*La camera astratta*», opera realizzata nel 1987 per sette attori, venti monitor e tredici telecamere. "La camera astratta – si legge nel sito dello *Studio Azzurro* – è uno spazio mentale, l'interno di un soggetto che, in un istante di sospensione, si lascia sommergere da sensazioni, ossessioni, ricordi e immagini. In questa camera senza tempo gli attori rappresentano il riflesso nella coscienza dei rapporti vissuti o immaginati che si esasperano e si deformano. Mentre gli attori agiscono sulla scena, i monitor creano continuamente uno spazio al di là, dove tutto si amplifica, dimensioni e personaggi si moltiplicano. La musica dà il ritmo, segna il tempo e il respiro di quell'unico corpo universale e indeterminato che è il vero soggetto dello spettacolo"⁵⁹.

In quello che Oliviero Ponte di Pino definisce un esempio di perfetto equilibrio tra la sperimentazione sul teatro e quella sul video⁶⁰, i monitor e le telecamere mettono in collegamento ciò che succede sul palcoscenico, ciò che avviene nel retropalco e ciò che viene proiettato sugli schermi. In altri termini, il pubblico vede direttamente quel che fanno *dal vivo* gli attori sulla scena; vede le immagini di quel che fanno *dal vivo* gli attori non in scena (ma nel retro); vede immagini preregistrate e quindi *non* dal vivo. L'interazione globale che ne scaturisce, sezionata e decomposta dal computer, crea un caleidoscopio di immagini dove va a pezzi il confine tra reale ed immaginario: un esperimento sulle possibilità della comunicazione nell'era tecnologica, ma anche un interrogativo sul dramma dell'incomunicabilità del mondo moderno.

La prima stagione del video-teatro di fatto si chiude verso la fine degli anni Ottanta, soprattutto perché i suoi principali protagonisti prendono strade diverse. Mario Martone sostanzialmente opta per il cinema; Federico Tiezzi non si dedica più a sperimentalismi video; Giorgio Barberio Corsetti ne limita l'utilizzo alla parte scenografica; lo *Studio Azzurro* si dedica soprattutto alle video-installazioni.

Per i primi segnali di ripresa occorrerà attendere la seconda metà degli anni Novanta, quando si impone il cosiddetto «teatro di narrazione», con la sua forte connotazione di impegno civile, sociale e politico. I suoi protagonisti – da Marco Paolini ad Ascanio Celestini, da Marco Baliani a Mario Perrotta, da Moni Ovadia allo stesso Dario Fo – hanno spesso trasposto in versione video i loro lavori, che tra l'altro sono pubblicati in molte collane del tipo *libro+DVD*. La presenza in televisione di questi autori è stata trainata dal clamoroso ed imprevedibile successo di «*Il racconto del Vajont*» (1997) di Marco Paolini e Gabriele Vacis, che spiazzò un po' tutti con i suoi tre milioni e mezzo di spettatori. Fu un vero e proprio ritorno di fiamma per un rinnovato rapporto di massa fra teatro e Tv: un teatro, peraltro, nella sua forma più semplice, dove la tecnologia svolge una mera funzione di supporto, lontana da sperimentalismi futuristi.

Su quest'ultima linea, invece, si è mossa una nuova generazione di gruppi emergenti – *Masque Teatro*, *Accademia degli Artefatti*, *Teatrino Clandestino*, *Motus* – che ha segnato "un mutamento profondo di atteggiamento, che in modo un po' paradossale si potrebbe definire come una «formalizzazione della sperimentazione». Il video per questi giovani artisti, cresciuti in mezzo alle immagini degli schermi televisivi e del

⁵⁸ Cfr. ANDREA BALZOLA, *Riflessi delle scene elettroniche. Vent'anni di videoteatro e di videodanza*, in *Elettroshock. Trent'anni di video in Italia (1971-2001)*, Castelvecchi Arte, Roma 2001, pp. 58-59. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

⁵⁹ *La camera astratta. Opera videoteatrale*, in http://www.studioazzurro.com/index.php?option=com_works&view=detail&work_id=51&Itemid=3&lang=it

⁶⁰ Cfr. OLIVIERO PONTE DI PINO, *Introduzione...* op. cit., p. 29.

monitor del computer, è uno strumento espressivo ormai completamente interiorizzato e persino consumato"⁶¹. Oltre all'interazione con la musica e con le altre arti, nei loro lavori è molto più forte l'influsso del cinema e delle sue regole, e sono presenti anche le suggestioni dell'universo fumettistico e dei video-giochi, con evidenti rimandi ad una certa letteratura *cyber-punk*. Il riferimento alla scena teatrale è assai più sfumato, nella misura in cui la loro produzione è centrata sul video ed assume in modo evidente un carattere marcatamente autonomo.

Intensissimo, ed ormai inevitabile, è lo sfruttamento di tutte le potenzialità della rete Internet: siti e portali, *mailing-list* e forum, *blog* e *social network*, riviste *on-line* e naturalmente *Youtube*. Questi strumenti vengono utilizzati anche in modo interattivo e creativo, per una sorta di «teatro digitale»: dai progetti di teatro virtuale in rete alle *performance* dal vivo *on-line*, al collegamento via computer tra gli attori sul palco e gli *spettatori web*, non in modo passivo ma 'modificativo' dell'iper-testo drammaturgico. Le definizioni come «*cyber-teatro*» o «*web theatre*» ovviamente si sprecano.

La prudenza è d'obbligo, evidentemente, anche se le prospettive sembrano stimolanti. "Nell'esperienza del teatro in rete – afferma il sociologo GIOVANNI BOCCIA ARTIERI – *di fatto si vive una doppia esperienza: sia fisica che virtuale, ed entrambe sono ugualmente coinvolgenti e reali. I partecipanti del «web theatre» sono, nello stesso momento, fisicamente davanti al monitor e virtualmente tele-presenti nell'azione teatrale. E' proprio la reciprocità della telepresenza, la possibilità da parte di tutti di intervenire nella performance, che rende il formato del «web theatre» specifico*"⁶².

Resta il fatto che questo nuovo «formato» ha dato finora risultati a volte controversi, anche quando ad agirvi sono stati gruppi ed artisti di indiscutibile livello. La docente LAURA GEMINI è comunque convinta che si tratti di "modalità comunicative altrimenti possibili", da sperimentare e da migliorare, "senza che questo comporti la dissoluzione della forma teatrale caratterizzata dalla 'carnalità' e dalle emozioni connesse alla presenza fisica, che ancora, in fondo, rappresenta la variabile indipendente della definizione del teatro"⁶³.

Da par suo, FEDERICO BUCALOSSI, tirando le somme della sua intensa attività creativa per il teatro multimediale – scenografie digitali, tridimensionalità, interazioni nello spazio scenico – ritiene che "tutte le sperimentazioni che sono state fatte nell'ambito teatrale per stimolare e coinvolgere il pubblico non sono riuscite ancora ad andare oltre il teatro classico. Già ai tempi della tragedia greca si cercava di dare un effetto di tridimensionalità alla scena, sfruttando nelle arene la luce radente del tramonto. Secondo me non è cambiato molto, dai Greci ad oggi, riguardo a questo aspetto; pur con la nascita delle nuove tecnologie, c'è ancora molto da sperimentare"⁶⁴. Evitiamo i punti esclamativi solo per una questione estetico-scritturale, ma invitiamo tutti a farci un pensierino...

Dal presente al futuro: le nuove tendenze. Possiamo ora lasciare la rotta storica ed addentrarci in un'analisi più metodica dell'attuale scena video-teatrale, per individuarne (per quanto possibile) le eventuali prospettive future. Tanto per cominciare, vale la pena di ribadire ciò che, per quanto scontato, in linea di principio continua a valere per ogni esperimento di video-teatro: "l'incontro dei giovani registi teatrali con il video matura nel tentativo di creare una drammaturgia che vada oltre la «messa in scena» dello spettacolo per affrontare una «messa in video», dove lo sguardo e l'azione sono teatrali ma agiscono su una scena virtuale"⁶⁵. Punto. Ciò detto, seguiamo ancora il

⁶¹ ANDREA BALZOLA, *Riflessi delle scene elettroniche...* op. cit., p. 59.

⁶² GIOVANNI BOCCIA ARTIERI, *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Franco Angeli editore, Milano 1998, p. 242.

⁶³ LAURA GEMINI, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli editore, Milano 2003, p. 140.

⁶⁴ FEDERICO BUCALOSSI, intervista a cura di TATIANA BAZZICHELLI, *Networking...* op. cit., p. 401.

⁶⁵ ANDREA BALZOLA, *Videodrammaturgie: dal videoteatro/videodanza alla drammaturgia ipermediale in Italia*, in *Digital performance*, a cura di Emanuele Quinz, in «Anomalie», digital arts n. 2, Parigi 2002, p. 108. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

nostro ANDREA BALZOLA e vediamo, partendo da questa linea di base, di fissare nello sguardo le nuove frontiere della drammaturgia, che nell'ambito dell'interazione con i moderni strumenti multimediali, egli visualizza in quattro passaggi cruciali ⁶⁶.

[I] «IL PASSAGGIO DAL TESTO ALL'IPERTESTO». L'autore non è più singolo, ma collettivo, nella misura in cui l'interazione tra l'autore, l'attore e lo spettatore crea una dinamica circolazione di influssi e di domande-risposte, spezzando la tradizionale separazione dei ruoli e creando dei percorsi alternativi in ogni spettacolo o replica (proprio Balzola, peraltro, è stato l'autore del primo ipertesto teatrale italiano, *Storie mandaliche*, una nuova forma di drammaturgia andata in scena nel 1999).

[II] «IL PASSAGGIO DALLA MACRONARRAZIONE LINEARE ALLA MICRONARRAZIONE NON SEQUENZIALE». E' la rottura della strutturazione classica della scrittura: il testo-base dello spettacolo è minimale ed è aperto a tutte le varianti improvvisative, come i *link* di un ipertesto.

[III] «IL PASSAGGIO DAL TESTO SCRITTO ALLA SCRITTURA SINESTETICA» (la sinestesia è un fenomeno sensoriale e percettivo, vale a dire la contaminazione e sovrapposizione dei sensi della percezione). L'elaborazione di una drammaturgia non è più un momento statico che, una volta fissato con la scrittura, precede e dirige la *performance* sul palco; le due cose interagiscono fra loro, perché si creano e si evolvono insieme. La logica ipertestuale considera non solo i testi ed i dialoghi, ma anche gli *eventi* che nascono e si sviluppano in tempo reale.

[IV] «IL PASSAGGIO DAL TEATRO-SPETTACOLO AL TEATRO-LABORATORIO». E' la logica conclusione del percorso, perché è chiaro che non possono più esistere le rigide separazioni tra scrittura del testo drammaturgico (autore), elaborazione per la messinscena (regista), rappresentazione sul palco (attore) e fruizione passiva (spettatore). L'interazione è circolare: l'accento non è più sullo spettacolo ma sul processo, la dinamica non è più quella del *guardare* un'opera teatrale, bensì *partecipare* a un evento creativo: "*diventa più importante il processo di costruzione dell'evento che non il risultato finale. La verifica finale ci deve comunque essere, però è una sorta di tappa perché lo spettacolo dev'essere (o deve poter essere) ripreso e ripensato continuamente*" ⁶⁷.

E' da queste coordinate che si possono intravedere le prospettive future del video-teatro, anche se, obiettivamente, la versione che storicamente si è imposta è quella, decisamente assai riduttiva, dell'ausilio dei mezzi video a scopi scenografici. Ben più stimolante è l'attività di ricerca delle enormi potenzialità espressive dell'approccio multimediale, che – lo ripetiamo fino alla noia – non è, né vuole essere, un giudizio critico e men che mai distruttivo sul teatro tradizionale. Come ben dice il nostro Balzola, si tratta solo di una "*ulteriore possibilità espressiva che non vale ovviamente per tutte le poetiche. La tecnologia può essere un arricchimento, a meno che non sia vista come ricerca dell'elemento spettacolare, della sorpresa, della stupefazione fine a sé stessa. E' molto più interessante interrogarsi su come la tecnologia possa essere integrata nel momento stesso della scrittura del testo teatrale*" ⁶⁸.

Lo spazio per tali innovazioni è veramente imprevedibile, nella misura in cui "*l'individuo, attraverso i media digitali, si trova ad agire direttamente sugli immaginari collettivi, sulle manifestazioni fantasmatiche della propria epoca, decostruendo e ricostruendo le proprie appartenenze socioculturali (..) Attraverso la sperimentazione performativa con i nuovi media, attuata in determinati contesti espressivi – continua TATIANA BAZZICHELLI – si ha la possibilità (per tutti) di agire concretamente sul reale e non solo nella sua rappresentazione immaginaria, dando spazio ad istanze oppostive scardinatrici. E' così possibile operare «pratiche reali» a partire dall'azione concreta, ma smaterializzata, di*

⁶⁶ *Ibidem*, cfr. pp. 121-122.

⁶⁷ ANDREA BALZOLA, *Il dramaturg tra testo e scena*, in *Il Dramaturg*, a cura di «Teatro aperto», atti del convegno *Walkie talkie*, Milano, 28-30 novembre 2003, il Principe Costante editore, Milano-Pozzuolo del Friuli 2004, p. 94. Cfr. <http://www.andreabalzola.it/>, alla sezione «teatro»/testi teorici critici.

⁶⁸ *Ibidem*, p. 93.

«corpi virtuali». *Pratiche trasformative che possano dare un senso critico e non semplicemente spettacolare all'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche*⁶⁹.

L'Autrice pone l'accento sul fatto che le nuove tecnologie, rispetto alle precedenti, sono collettive ma non più generaliste, e quindi permettono ad ognuno di farle proprie, di personalizzarle; permane ovviamente una linea di continuità, ma in parallelo con un rilevante elemento di rottura. Da spettatori e fruitori passivi, "si diviene attori di immaginari concreti, che possono essere vissuti personalmente attraverso esperienze psicomotorie immateriali"⁷⁰, nella costante immersione in un mondo multimediale nel quale al dialogo con la macchina corrisponde il dialogo tra gli individui. "Attraverso il digitale avviene una commistione fra i vari linguaggi espressivi e l'immagine si smaterializza, mentre il presunto spettatore si fonde con il medium comunicativo, ed è messa in discussione la stessa nozione di autorialità, corporeità e identità"⁷¹.

La dinamica, del resto, è la stessa che connota la scena artistica contemporanea, dove è veramente difficile – o meglio, assurdo – tracciare una linea divisoria per presunti compartimenti stagni (come dice causticamente CLAES OLDENBURG, "non riesco più a vedere così netta la distinzione tra teatro e arti visuali. Le distinzioni sono una malattia della civilizzazione!"⁷²). Ci affidiamo quindi alla puntuale ricostruzione storico-evolutiva che Balzola ha ben delineato a proposito dello sviluppo delle arti interattive nella loro generalità, valida perciò anche per il teatro.

[1] PRIMA FASE: «RICERCA SPERIMENTALE».

Un'azione semplice dello spettatore determina l'attivazione dell'opera o di un micro-accadimento; e ciò attraverso sensori visibili o invisibili collegati ad un computer, che gestisce proiezioni o congegni elettronici.

[2] SECONDA FASE: «CARATTERE LUDICO».

L'azione, volontaria o involontaria, dello spettatore produce un mutamento dell'opera, che può essere registrato e riprodotto. Un caso particolare è quello dell'artista che, indossando una sorta di armatura collegata al computer, sottopone il proprio corpo ad una serie di movimenti involontari determinati dalle scelte del pubblico – presente o collegato in rete – il quale, pertanto, ha il comando dell'armatura.

[3] TERZA FASE: «FUNZIONE COGNITIVA».

L'uso di tute con speciali sensori genera relazioni inedite tra corpi reali e mondi virtuali, e produce nuovi codici di movimento e di recitazione. Nella rete si è passati dalla «interattività» alla «intercreatività»: *net-artisti* o *hacker-artisti* stimolano l'utente ad intervenire non tanto *su* o *in* opere virtuali in web, quanto sulla concezione e realizzazione di *software open source*, cioè aperti ad interventi migliorativi e innovazioni creative⁷³.

Dopo aver tracciato queste tre fasi di sviluppo, l'Autore passa a descrivere le diverse tipologie dell'interattività in ambito artistico, che egli raggruppa in quattro indirizzi principali. E' interessante notare come Balzola individui uno stretto rapporto fra le problematiche socio-politiche dello sviluppo tecnologico e la delicata funzione che egli attribuisce all'artista (con tutti i rischi annessi e connessi), nell'ambito di una concezione di fondo da cui emerge la più netta contrarietà ad ogni presunto e candido *neutralismo* del (f)atto artistico.

⁶⁹ TATIANA BAZZICHELLI, *Pratiche reali per corpi virtuali. Per una riformulazione del concetto di opera d'arte attraverso la sperimentazione performativa coevolutiva con l'ausilio delle nuove tecnologie*, tesi di laurea in Sociologia, Università La Sapienza di Roma, relatore prof. Alberto Abruzzese, anno accademico 1998-99, pp. 10-11. Cfr. <http://www.strano.net/bazzichelli/tesi.htm>.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 11.

⁷¹ *Ibidem*, p. 31.

⁷² CLAES OLDENBURG, ripreso da TATIANA BAZZICHELLI, *Pratiche per corpi virtuali...* op. cit., p. 18.

⁷³ Cfr. ANDREA BALZOLA, *Per un uso politico, pedagogico ed estetico dell'interattività. Breve nota sulle relazioni attuali e possibili tra nuovi media nella società e nell'arte*, in «ateatro», n. 115, anno 2008. Cfr. <http://www.trax.it/olivieropdp/ateatro115.asp#115and11>. La citazione è pressochè letterale, ma è stata sintetizzata.

[I] «INTERATTIVITÀ INCONSAPEVOLE».

Noi lasciamo tracce senza saperlo, mediante tutti i molteplici dispositivi interattivi di servizio pubblico e privato della nostra vita tecno-urbanizzata: tracce utilizzate per un sistema di controllo e per la vendita al mercato delle nostre attitudini.

L'arte ha la funzione di far emergere, denunciare e svelare questi meccanismi, in chiave paradossale e grottesca, o militante ed aggressiva.

[II] «INTERATTIVITÀ CONSAPEVOLE E OBBLIGATA».

Serve per sopravvivere: dal bancomat in poi, siamo costretti ad apprendere e digitare codici, per poter accedere alle macchine che automatizzano gran parte delle funzioni della società contemporanea, in modo sempre più stringente e pervasivo.

L'arte ha la funzione di scardinare questi meccanismi, magari inventando macchine assurde o processi trasparenti di svelamento, entro una dimensione di proiezione, di parodia, di doppio.

[III] «INTERATTIVITÀ CONSAPEVOLE, VOLONTARIA E PILOTATA».

Noi abbiamo la sensazione di decidere, ma in realtà questa decisione avviene secondo modalità che non controlliamo e non decidiamo a monte. Ad esempio, se dobbiamo fare alcune operazioni individuamo un *software* adatto e lo usiamo; è una scelta volontaria, ma il *software* non è mai neutrale. Usare un *software* non è come usare uno strumento qualsiasi, è un modello operativo complesso, che comunque condiziona il nostro modo di lavorare e anche di pensare.

L'arte, prima di tutto, dovrebbe aprire un serrato dibattito su sé stessa, perchè, non di rado, anch'essa cade nell'errore di riprodurre i meccanismi dei modelli auto-referenziali dello sviluppo tecnologico, diventando funzionale al sistema ed al suo mercato.

[IV] «INTERATTIVITÀ CONSAPEVOLE E CREATIVA».

È quella che crea sistema. Non si tratta solo di utilizzare un *software*, ma semmai di crearne uno, o di saperlo modificare; ed ancor di più, di far interagire in modo inedito per un nostro scopo *software* diversi, forzandone le funzioni e le caratteristiche.

L'arte è ovviamente all'interno di questa modalità, ma solo se è veramente liberatoria. Una certa concezione dell'interattività pilota lo spettatore, lo strumentalizza per la sua auto-sussistenza: lo fa interagire solo in apparenza, mentre in realtà la sua opzione è già prevista e fagocitata, per un risultato predeterminato ⁷⁴.

È di tutta evidenza, giunti a questo punto, che ci troviamo di fronte ad una *vexata questio*: il consueto dilemma del rapporto fra il ruolo dell'arte e la dimensione socio-politica. Ieri come oggi, nel teatro del passato come in quello del futuro, la questione non è eludibile, indipendentemente dalle opzioni e dalle convinzioni personali: anche il video-teatro – con tutto il suo orizzonte multimediale – non può sfuggire all'ineluttabile necessità di *prendere posizione*.

Attivismo artistico e teatro militante. Per sgombrare il campo da ogni equivoco, precisiamo subito che non abbiamo alcuna intenzione di attardarci sulla (presunta) questione della legittimità o meno della militanza politica dell'artista. È per noi chiaro che la (presunta) neutralità dell'arte si traduce, nei fatti, in una scelta di campo ben precisa; quando l'artista presume ed avanza la pretesa di non schierarsi, *ipso facto* si è già schierato. Se l'arte si chiude in una illusoria realtà *a parte* rispetto al mondo degli esseri umani, non contesta, non graffia, non pone delle domande e ha quindi deciso – che piaccia o no – di stare dalla *parte* del potere costituito, dello *status quo* e dell'imperatore di turno. Tutto legittimo, ovviamente: ma a patto di non giocare con le parole per camuffare una scelta (vera) con una *non-scelta* (truccata), giusto per lavarsi la coscienza. La neutralità è un lusso che non ci si può permettere: forse sarebbe bello potersi chiudere in una cantina con la *legittima* pretesa di dedicarsi ad una iperurania arte «pura»... peccato, però, che non sia possibile: il mondo non funziona così, e sono

⁷⁴ *Ivi*. La citazione è in gran parte letterale, ma è stata sintetizzata e rielaborata in modo più schematico.

le scelte degli uomini, vere o artefatte che siano, a determinarlo. Dopodichè, è del tutto evidente che nascono milioni di problemi. E' difficilissimo capire come l'artista possa concretamente agire sul mondo; come un attivo impegno militante possa tradursi nei fatti; come l'arte possa contestare un sistema di cui è parte. E non basta auto-definirsi avanguardia per esserlo davvero; esiste, ed è sempre esistito, anche uno pseudo-rivoluzionarismo fasullo e conformista, del tutto organico, al di là delle apparenze, alle logiche ed alle trame della società e del potere. Insomma, si cammina e si incespica in una palude piena di insidie e di pericoli, sia nell'analisi che nelle azioni: azioni che magari portano a risultati completamente (e beffardamente) diversi dagli obiettivi. Purtroppo, questo rischio non può essere evitato, ed è necessario accettarlo. Certo, chi vuole è liberissimo di scansare la parte; ma dovrebbe almeno risparmiarci i soliti luoghi comuni sulla *neutralità* e sull'arte *pura*...

Abbiamo voluto premettere queste brevi considerazioni per chiarire al meglio che, seppur consapevoli del carattere 'militante' dell'arte in quanto tale, non per questo intendiamo qualificare in positivo tutto ciò che si presenta come arte «impegnata», «politica», d'«avanguardia». Come in tutte le realtà umane, possiamo incontrare grandi cose e piccole meschinità, esempi di coerenza e contraddizioni eclatanti, opere d'arte... e no. Tutto ciò, naturalmente, vale anche per quanto andremo a dire ora, come è valso per ogni singola, precedente pagina.

Il teatro di impegno civile, sociale e politico ha uno spettro di ascendenze e riferimenti culturali ad ampio raggio, e non solo sul palcoscenico; un nome d'obbligo è quello di Bertolt Brecht, ma se ne potrebbero fare molti altri. Certamente le molteplici esperienze avanguardiste e sperimentali degli anni Sessanta e Settanta sono tra le più immediatamente legate alle attuali forme *antagoniste* – dagli *happening* allo «*street theatre*» – sullo stile, soprattutto, del *Living Theatre*, che ancora negli anni Duemila ha avuto in Judith Malina un grande punto di riferimento per i circuiti alternativi, le battaglie civili, la denuncia sociale, il movimento *no-global*.

I gruppi e gli artisti che si muovono dichiaratamente in questa linea utilizzano spesso le nuove tecnologie, in modo massiccio ed estremamente raffinato (ma con le dovute eccezioni, ad esempio il già citato «teatro di narrazione»). Tra le varie definizioni ed etichette che sono state coniate per descrivere i molti rivoli di queste nuove correnti alternative, la più fortunata e generica è quella di «*Hacker teatro*», da cui derivano termini come *Hackivism* o *Artivism*, giochi di parole che vogliono appunto evidenziare lo stretto legame con opzioni politiche di attivismo militante, realizzato e coordinato attraverso tutte le potenzialità tecnologiche della rete.

Spiega GIACOMO VERDE che "l'«*Hackeraggio*» è un'attitudine che si può esprimere in diversi contesti. «*Hacker*» è chiunque non si accontenta del libretto di istruzioni, è chi non si fida degli esperti, è chi vuol provare a 'metterci le mani'... Il Teatro può esprimere la propria attitudine «*Hacker*» ogni volta che utilizza in maniera 'creativa' delle tecnologie in scena (o per arrivare alla scena), possibilmente svelandone i meccanismi, e senza abusare della 'magia tecnologica' che di solito mette lo spettatore in uno stato di 'inferiorità'. Per questo è importante l'utilizzo del «*low-tech*» (ovvero di quelle macchine digitali che stanno in ufficio o in casa e che sono normalmente sotto utilizzate): lo spettatore deve poter dire: "ma questo allora posso farlo anch'io!", e avvicinarsi alle tecnologie con disincanto e spirito attivo. E' inoltre importante che l'uso delle tecnologie, sulla o per la scena, produca nuove forme di «comunicazione teatrale». Limitarsi a mettere le macchine al servizio della tradizione non permette di liberarne tutte le potenzialità"⁷⁵, mentre l'«*Hacker-teatro*» deve saper andare oltre la consueta estetica dell'arte elettronica, ed esorcizzare il rischio sempre presente di involvere in sterili auto-compiacimenti.

⁷⁵ GIACOMO VERDE, *Hacker teatro: esperienze di tecno-teatro low-tech*, conferenza GARR 2007, a cura del «Consortium GARR», rete italiana dell'Università e della ricerca, Roma, 31 ottobre 2007, in <http://www.garr.it/eventiGARR/conf07/abstract/verde.pdf>.

A proposito dell'aspetto propriamente politico, Verde ci tiene a precisare, significativamente, che "nessuno si deve sentire obbligato a fare niente, nemmeno l'«Artivismo». Per me l'«Artivismo» è tale quando una creazione artistica si accompagna coscientemente ad una azione politica o quando è cosciente del valore politico che mette in campo. E comunque l'arte, in quanto azione pubblica, è sempre politica, anche se non vorrebbe. Si tratta di decidere da che parte stare. L'«Artivismo» è nato in un contesto che si riconosce nell'autore collettivo, nel binomio arte-vita e quindi nel superamento dell'oggetto d'arte. E questa è una precisa scelta di campo. L'ibridazione tra arte e attivismo dovrebbe produrre una doppia azione: nel campo attivista dare più spazio alla comunicazione creativa e nel campo artistico aumentare il senso di responsabilità politica delle proprie scelte"⁷⁶.

L'«Hacker teatro» rimanda al più generale concetto di «Hacker Art», un termine che è stato coniato nel 1989 dal video-artista TOMMASO TOZZI, con riferimento alla nascita dell'etica hacker nei laboratori del MIT di Boston, verso la fine degli anni Cinquanta. Il tentativo è di unire le istanze dell'arte, della ricerca, dei movimenti sociali e della cultura *underground* non per la produzione di oggetti vendibili, ma affinché l'arte diventi il catalizzatore di una profonda trasformazione dei processi sociali e culturali, con l'intento di favorire nuove forme di conoscenza, la condivisione decentrata del sapere, lo sviluppo di forme, luoghi e tecnologie alternative, contro ogni forma di autoritarismo politico e sociale. L'«Hacker Art» non è un genere, ma un'attitudine di disobbedienza culturale dalle origini millenarie.

E' lo stesso Tozzi a spiegare che "ritengo una prima condizione necessaria, ma non sufficiente, per poter un atto essere opera d'arte, come il fatto che non possa essere riconosciuta come tale". Secondo la modalità tipica degli *happening*, ad essere decisiva è "la partecipazione del pubblico all'evolversi dell'azione: non un oggetto d'arte, ma una interazione tra cose e individui (..) Bisogna fare arte come la fanno gli «hackers» (..) Bisogna, come da sempre, lavorare in quegli interstizi che il sistema lascia aperti e incontrollati"⁷⁷, nella 'normalità' e nel nascondimento anonimo della prassi interattiva quotidiana.

E' evidente come l'insistenza di questa forma d'arte sull'«interazione tra le cose e gli individui» non possa che trovare nell'esperienza teatrale un elemento di fondamentale rilievo; d'altro canto, proprio l'interazione allargata fra le varie arti e l'attivismo socio-politico non permette di tracciare un perimetro divisorio tra i singoli elementi, perchè risulterebbe artificioso e assurdo. Volendo dunque indicare alcuni esponenti dell'«Hacker teatro», è giocoforza adottare un criterio a maglie larghe, precisando cioè che stiamo parlando di artisti multimediali, spesso protagonisti di clamorose azioni di protesta e di boicottaggio solidale, sia scenico che mediatico: negli Stati Uniti, il *Critical Art Ensemble* di Steve Kurtz, la *Builders Association* di Marianne Weems, la *Surveillance Camera Player* di Bill Brown, l'*Electronic Disturbance Theater* di Ricardo Dominguez; in Italia, Federico Bucalossi e Giacomo Verde. Un discorso a parte andrebbe poi fatto per i gruppi ed i movimenti del cosiddetto «*cyber-femminismo*», una galassia molto frammentaria ma anche estremamente attiva.

Il discorso potrebbe allargarsi a dismisura, ma per ovvi motivi ci fermiamo qui: non senza ribadire, comunque, che se la delicatezza della questione chiama in causa la più ampia libertà di pensiero e di opzione, non ammette l'illusoria convinzione di potersene tranquillamente tirare fuori. *Dura lex, sed lex*.

CONCLUSIONE

Alla luce di quanto fin qui detto, è evidente che le nuove frontiere del video-teatro

⁷⁶ GIACOMO VERDE, *L'Hacker art (anche) a teatro*, intervista a cura di CLEMENTE PESTELLI, in «Digital Performance», <http://www.digitalperformance.it/?p=910>.

⁷⁷ TOMMASO TOZZI, *Hacker art*, in *Revolution OS*, a cura di ARTURO DI CORINTO, Apogeo, Milano 2003. Cfr. la voce *Hacker Art* in Wikiartpedia, http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Hacker_art.

multimediale stanno modificando in profondità, tra le altre cose, anche il concetto dello spazio scenico ed il ruolo dell'attore. Sono in molti a parlare apertamente della necessità di rivedere alle radici l'architettura degli spettacoli, dei teatri, del palco. L'ideale sarebbe il poter reinventare ogni volta – per ogni singola rappresentazione – lo spazio scenico-architettonico in cui si svolge la *performance*: ciò che viene proposto, insomma, è una vera e propria «drammaturgia dello spazio», non necessariamente deputata ai tradizionali luoghi teatrali (secondo la lezione dei grandi innovatori del teatro novecentesco, consci della centralità del problema degli *spazi* scenici). Un progetto ambizioso, forse troppo, ma la questione, oggi, probabilmente è più cruciale che mai.

Del resto, sarebbe già un primo passo in avanti se *non* succedesse quel che ci fa notare il regista KLAUS OBERMAIER. *"Le logiche della produzione teatrale impongono troppo spesso delle gerarchie tra i materiali impiegati per l'allestimento e anche delle priorità. I registi teatrali tradizionali lavorano prima di tutto su testi drammatici, e così per i primi mesi si danno da fare sul palco con il copione... la gente parla, cammina in scena... insomma quel genere di cose. Solo alla fine, ma proprio alla fine, aggiungono la tecnologia e solo per essere adeguati ai tempi. E' davvero un grosso problema, perché bisognerebbe aggiungere la tecnologia sin dall'inizio: solo così questa cambierà completamente il significato dell'opera. Se tu l'aggiungi tardi, cioè alla fine del processo creativo, rimarrà una semplice appendice, non un elemento veramente sostanziale di un allestimento"*⁷⁸.

Ma il vento del cambiamento spira ancor più forte nel sacro recinto della recitazione. CLAUDIO PINHANEZ parla di una nuova figura di «iper-attore», che *"espande il suo corpo attoriale in modo tale da essere in grado di attivare luci, suoni o immagini su uno schermo del palcoscenico; controllare come le sue sembianze appaiono al pubblico quando la sua immagine o la sua voce sono mediate attraverso il computer; espandere le sue capacità sensoriali ricevendo informazioni attraverso le cuffie o i video-occhiali; o controllare strumenti fisici come videocamere, parti del set, robot o altri macchinari teatrali"*⁷⁹. Le nuove definizioni si sprecano, da «mediatore» ad «attore modulare», da «attore sintetico» ad «agente aggiunto»⁸⁰; ma se praticamente tutti ci tengono a sottolineare come il moderno attore video-teatrale debba saper vivere ed agire nella bidimensionalità del palcoscenico e dello schermo – cioè, per usare la bella metafora di ROBERT LEPAGE, come *"debba essere consapevole sia della sua ombra sia della sua presenza fisica"*⁸¹ – ciò non significa che egli debba essere fagocitato dal mezzo tecnologico. Al centro c'è sempre lui, l'uomo, con tutte le difficoltà del caso ma anche con la consapevolezza di poter disporre di nuove e grandi potenzialità: create sì nel regno della *tecnica*, nella loro necessitata fisicità; ma affidate al regno dell'*umano*, nella loro libera espressività.

Ce lo suggerisce, in modo articolato e suggestivo, una splendida pagina di OLIVIERO PONTE DI PINO, che vogliamo riprodurre in ampi stralci per chiudere degnamente queste nostre riflessioni: con la speranza che esse possano quantomeno contribuire, nel loro piccolo, a dilatare il messaggio di libertà del «fare teatro», dall'antica magia della *polis* greca alla moderna esplorazione dei mondi multimediali.

«Il teatro si fonda su una preparazione preventiva e sulla ripetizione (in francese la prova teatrale si chiama appunto 'répétition'). La peculiarità del teatro è fondata su un'attesa che poi renderà possibile l'immediatezza del «qui e ora» dello spettacolo. Gli intrecci tra il «qui e ora» teatrale e i miliardi di «qui e ora» della rete stanno già iniziando a dare ibridi imprevedibili – e spingono a reinventare e ridefinire lo specifico

⁷⁸ KLAUS OBERMAIER, intervista a cura di ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., pp. 265-266.

⁷⁹ CLAUDIO PINHANEZ, *Computer Theater*, in *M.I.T. - Media Laboratory Perceptual Computing Section Technical Report*, n. 378, maggio 1996, p. 1. Cfr. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.28.1144&rep=rep1&type=pdf>.

⁸⁰ Cfr. ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., pp. 186-187.

⁸¹ ROBERT LEPAGE, ripreso da BEATRICE PICON-VALLIN, *Les écrans sur la scène, l'Age d'Homme*, Losanna 1998, p. 326. Cfr. ANNA MARIA MONTEVERDI, *Nuovi media...* op. cit., p. 190.

teatrale (..)

Il teatro può avere una salutare funzione conoscitiva e critica, se fa ricorso alla propria consapevolezza dei confini tra realtà e rappresentazione, tra cornice e quadro, tra scena, platea e retropalco (insomma, tra pubblico e privato), tra volto e maschera. Se attingerà alla sua sapienza nel gestire i punti di vista, nel creare prospettive, nel generare e plasmare l'immaginario, potrà aiutarci a capire la profondità e la qualità del cambiamento (..)

Nell'ecologia fortemente dinamica della mediasfera, questi nuovi teatri geneticamente modificati hanno un duplice compito. In primo luogo possono creare forme avanzate di comunicazione ed espressione, in grado di replicarsi in questo nuovo ambiente. In secondo luogo, potranno fornire anticorpi in grado di resistere alle inevitabili patologie innestate dalle nuove forme di interazione e comunicazione. E' una fondamentale funzione etica, prima ancora che politica: quel che succede sulla nuova scena elettronica può anche farci riflettere sulle mutazioni della nostra identità (o della nostra maschera sociale) in un ambiente tecnologicamente modificato.

Fermo restando che il «teatro-teatro», un medium da tempo a costante rischio di estinzione, continuerà a vivere: perché l'incontro tra due esseri umani – ovvero il teatro nella sua forma più pura, nella sua essenza – resta necessario»⁸².

a cura di
PAOLO ASCAGNI
giugno-luglio 2012
revisione luglio 2018

⁸² OLIVIERO PONTE DI PINO, *Introduzione...* op. cit., p. 34, 35 e 35-36.