

VICENZA



Sede Legale

via Dalmazia, 30/a - c/o Teatro Cristallo
39100 Bolzano
tel. e fax 0471.920130 - fax 0471.953582
info@uilt.it

CONSIGLIO DIRETTIVO

Presidente

Giuseppe Stefano Cavedon
via Madonna del Giglio, 3 - 06019 Umbertide (Pg)
cell. 347.1570288
presidenza@uilt.it

Vicepresidente

Antonio Perelli
via Pietro Belon, 141 - 00169 Roma
cell. 329.3826899
perant@alice.it

Segretario

Domenico Santini
strada Pieve San Sebastiano, 8/H - 06134 Perugia
tel. 075.5899439 - cell. 348.7213739
segreteria@uilt.it

Consiglieri

Bruno Alvino
via Asturi, 7/C - 80069 Vico Equense (Na)
cell. 334.6200323
info@teatromio.it

Luigi Ariotta
via Cassano d'Adda, 26 - 20139 Milano
cell. 335.6285739
ariotta.luigi@tiscali.it

Antonio Caponigro
via Carriti, 18 - 84022 Campagna (Sa)
cell. 339.1722301
info@teatrodeidioscuri.com

Mauro Molinari
via V. Cardarelli, 41 - 62100 Macerata
cell. 338.7647418
mauro.molinari70@gmail.com

Responsabile amministrativo

Loris Frazza
cell. 366.6606396
info@uilt.it

Presidente del Collegio dei Proviviri

Lina Corsini Totola
Piazzetta De Gasperi, 4 - 37122 Verona
tel. 045.8003755
info@totolateatro.it

Presidente del Collegio dei Revisori dei conti

Loretta Ottaviani
via E. Sesti, 10 - 06034 Foligno (Pg)
cell. 349.5061988
ottaviani.loretta@tin.it

CENTRO STUDI

Direttore

Flavio Cipriani
Voc. Santicciolo, 1 - 05020 Avigliano Umbro (Tr)
cell. 335.8425075
ciprianiflavio@gmail.com

Segretario

Giovanni Plutino
via Leopardi, 5/B - 60015 Falconara Marittima (An)
cell. 333.3115994
csuilt_segreteria@libero.it

SCENARI



2  **QU.EM. quinteamento** **21** **Fra. Innovazione e Tradizione** **Ombretta De Biase**

10  **Don Giovanni all'improvviso** **Michela Sacchi** **22** **Le Nostre Compagnie**

16  **Maska Karma 2013** **25** **Assemblea Nazionale**

18 **Scanniamo il teatro** **28** **Sono già passati trent'anni**

29 **nel mondo**  **30** **ATTIVITÀ nelle Regioni**

48 **Libri & Teatro**

SCENA - n. 71 - 1° trimestre 2013

finito di impaginare il 3 dicembre 2012

Registrazione Tribunale di Perugia n. 33 del 6 maggio 2010

Responsabile editoriale: Giuseppe Stefano Cavedon

Direttore responsabile: Stefania Zuccari

Direttore esecutivo: Giuseppe Stefano Cavedon

Direzione e redazione: Via Madonna del Giglio, 3 - 06019 Umbertide (Pg)

tel. 075.9420173 - cell. 347.1570288

scena@uilt.it - scena.uilt@libero.it

Progetto grafico: Bruno Franchi


Service di stampa: Icona, Città di Castello

Copia singola: € 7,00 - Abbonamento annuale (4 numeri): € 20,00

versamento sul c/c postale n. 51947117 (intestato a U.I.L.T.)

Non è mai troppo tardi...

edizionale

 Sono trascorsi molti anni da quando, gustando un buon caffè alla stazione ferroviaria di Napoli con Silvio Manini e Antonio Caponigro, proposi all'allora Presidente il riconoscimento delle U.I.L.T. Provinciali. Silvio fu subito entusiasta: il decentramento e la presenza capillare sul territorio avrebbero permesso all'Unione di crescere e di incrementare le proprie iniziative.

La passione e la voglia di fare mi portarono a diventare Presidente della U.I.L.T. Campania. Il confronto nell'ambito delle riunioni del Consiglio regionale, le accese discussioni nelle Assemblee regionali, gli interessanti approfondimenti durante le Assemblee nazionali, mi facevano sentire *parte attiva* di una grande Unione. Ero *parte* di un grande progetto; avevo la possibilità di confrontarmi con tanti che condividevano la mia passione e, giorno dopo giorno, crescevo insieme alla U.I.L.T. Grazie all'impegno profuso, alle tante iniziative proposte, alla preziosa collaborazione della segretaria Patrizia Pozzi e alla partecipazione attiva dei vari consiglieri regionali succedutisi, le compagnie iscritte in Campania divennero 57. Quanto entusiasmo! Quanta voglia di esserci e di partecipare attivamente! Improvvisamente tutto cambiò. La perdita del lavoro e le delusioni patite in seno alla Compagnia mi portarono ad allontanarmi dalla U.I.L.T.; era un momento difficile e pensai che, se avessi dovuto sottrarre tempo alla mia famiglia e continuare ancora a contare sulla pazienza infinita di mia moglie Luciana, avrei dovuto farlo solo al fine di riceverne un utile economico. Per alcuni anni fui impegnato a dirigere spettacoli di professionisti riscuotendo successi e riconoscimenti, oltre che discreti guadagni; il teatro non mi mancava!

Non mi mancava lo slancio, ma non era quello vissuto negli anni precedenti; è difficile da spiegare... era un'esaltazione singola, personale, non di gruppo! Mi mancavano le ore dedicate alla realizzazione delle scenografie, al trasporto, al montaggio; mi mancava l'allegria delle trasferte per partecipare a rassegne; mi mancava la materializzazione dell'enorme passione che nutro per il teatro.

Quando Marino Gennarelli, capocomico, regista e amico fraterno, mi offrì la possibilità di dirigere un allestimento de *GLI IGNOTI*, accettai con qualche titubanza: "*Tornare al teatro amatoriale? Perché?*".

Le risposte arrivarono subito! Grazie a Marino e a *GLI IGNOTI* ritrovai la gioia di lavorare insieme; ritrovai il sorriso di coloro che, pur sgobbando, si divertivano; ritrovai l'impegno di chi punta a migliorarsi giorno per giorno; ritrovai la limpida passione!

Che bello riscoprire tanti amici!
 Che bello ritrovare tanto entusiasmo!
 Che bello tornare a essere amatoriale!



In copertina

L'ASSOCIAZIONE
 ANALFABELFICA di Alghero
 in *Le Sacre du Printemps*,
 per la regia di Enrico Fauro
 (foto: Michele Simula)

“

Guglielmo Marino

Tutte le Compagnie sono invitate a far pervenire notizie e materiale da pubblicare (foto, bozzetti di scena o dei costumi...) alla redazione: "SCENA" c/o Giuseppe Stefano Cavedon - Via Madonna del Giglio, 3 - 06019 Umbertide (Perugia). È gradito e consigliato l'inoltro delle notizie e/o degli interventi agli indirizzi e-mail (scena@uilt.it e scena.uilt@libero.it), soprattutto per testi lunghi ed elaborati. Usare documenti in formato .doc. I font da usare devono essere Arial o Times New Roman di dimensioni variabili tra 10 e 12 punti. Le foto su file (formato jpg) devono avere definizione minima di 500 kb.

SCENA va in stampa con quattro numeri all'anno, cioè un numero ogni trimestre. Le esigenze di stampa e la volontà di rispettare i nostri regolari appuntamenti ci costringono ad adottare un programma ben preciso nella stesura dei testi; pertanto, per ogni uscita, potremo prendere in considerazione solo il materiale che perverrà in redazione entro i seguenti termini:

numero relativo al primo trimestre (spedizione in gennaio): *notizie pervenute entro il 20 novembre*
 numero relativo al secondo trimestre (spedizione in aprile): *notizie pervenute entro il 20 febbraio*
 numero relativo al terzo trimestre (spedizione in luglio): *notizie pervenute entro il 20 maggio*
 numero relativo al quarto trimestre (spedizione in ottobre): *notizie pervenute entro il 20 agosto.*

*Una proposta
ed un'esperienza
di Video-Teatro*

Ci permettiamo di sottoporre all'attenzione di tutti voi una riflessione sulla nostra esperienza, nata fra Cremona e Piacenza nell'estate del 2010. Il preludio, per la verità, fu soprattutto 'milanese', poiché quattro di noi provenivano appunto da una precedente vicenda teatrale in quel di Milano: qualcuno da molti anni, qualcun altro da tempi più recenti. Come per tutte le cose umane, ad un certo punto scattò quell'interruttore che ti costringe a cercare altrove una nuova luce;

*ed il primo impulso verso nuovi lidi, pressoché casuale, fu l'incontro con un vecchio amico che si diletta di riprese audio-video, e che poteva raccogliere attorno a sé una piccola ma funzionale troupe cinematografica. L'idea di unire le diverse 'competenze' – allora ne parlavamo ancora in questi termini! – fu un corollario quasi immediato; nacque così il **QU.EM.** QUINTELEMENTO con l'obiettivo di realizzare cortometraggi di video-teatro (il primo costruito*



QU.EM. quintelemento

*su quattro sonetti di William Shakespeare).
Ma, come spiegheremo meglio nelle prossime pagine,
le cose cambiarono ben presto; giorno dopo giorno
abbiamo scoperto quanto labili fossero le architetture
mentali che ci eravamo dati... e quanto la continua
evoluzione di questo strano «quintelemento» ci abbia
destrutturato e ricomposto... nonostante noi.
Per raccontare un po' della nostra esperienza, ci è
sembrato opportuno suddividere questa presentazione*

*in due parti. È necessario, infatti, cominciare con un
sintetico inquadramento storico del suggestivo percorso
del video-teatro; lo faremo con una particolare attenzione
alle vicende italiane, utilizzando un breve sunto di un
più ampio saggio reperibile nel nostro sito (www.quem.it).
Sarà quindi nella seconda parte che parleremo
specificamente del nostro lavoro, con l'avvertenza che i
nostri cortometraggi sono visionabili nel canale di Youtube
<http://www.youtube.com/user/QUEMquintelemento>.*



PARTE PRIMA

BREVE PREMESSA STORICO-ARTISTICA

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 esser solo a *gamba tesa*, poiché, fuor di metafora, l'argomento è spinoso, delicato e per certi versi irrisolto. Ci sembra giusto preavvisare, pertanto, 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 anche interazioni multimediali, tecniche digitali, realtà virtuale, *web theatre*; ma altrettanto chiaramente, diciamo che non vogliamo certo nascondere le nostre perplessità per talune 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 di chi pontifica su «*teatro tradizionale/vero*» e «*teatro multimediale/falso*».

Non si tratta di nascondersi in una comoda posizione di mezzo, ma di ricordare come non faccia 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 esserne tenuto accuratamente fuori.

Il fatto è che prima il cinema e la televisione, poi il computer e la rete informatica, oggi la realtà virtuale e l'interazione multimediale, hanno inevitabilmente inciso anche sulla più antica modalità espressiva dell'essere umano; con la conseguenza che, in modo del tutto naturale, qualcuno ha accolto con entusiasmo la sfida del *nuovo*, mentre altri si sono opposti allo «*snaturamento*» della nobile tradizione del teatro. È successo molte altre volte anche nei secoli passati, quando innovazioni che allora apparivano estreme crearono lo stesso problema: solo per fare qualche esempio, i *periaktoi* (già) del teatro greco, le quinte serliane e quelle piatte del Rinascimento, le nuove tecniche di illuminazione di fine Ottocento, gli impianti di amplificazione sonora. Nulla di strano, insomma: in fondo «*oggi, ancora una volta, il nodo centrale è il rapporto del teatro con la modernità*» (Oliviero Ponte di Pino, 2011).

Il punto nevralgico della questione sta nel fatto che, ad un certo momento, 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 trasformarle da mezzo di registrazione visiva della real-

tà in vero e proprio *linguaggio* artistico. In altri termini, il *focus* si è spostato dalla tecnica all'arte, da una (presunta) neutralità descrittiva alla creatività, dalla riproduzione alla manipolazione.

Infatti, 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*» (Anna Maria Monteverdi, 2011) e, determinando un'interazione tra lo spazio scenico ed il pubblico, crea le premesse per un rinnovato 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 ipertecnologie della modernità hanno recuperato la più antica tradizione del teatro: un paradosso sul quale sarebbe il caso di riflettere.

Ma comunque sia, un dato di fatto incontrovertibile 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 sia di teleschermi, richiede competenze e creatività di altro genere, rispetto al teatro tradizionale (diverse e non migliori/peggiori, lo ripetiamo 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.

L'elemento chiave, del resto, 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, 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» (Andrea Balzola e Franco Prono, 1994). 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, 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, ed ovviamente, anche in negativo).

In tal senso, tutto il Novecento è stato attraversato da una temperie culturale che ha intrecciato le strade delle avanguardie teatrali, del cinema indipendente e degli innumerevoli rivoli della cosiddetta «video-arte». Del resto il video-teatro, inteso genericamente come la 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» di **Richard Wagner**.

Dopo di lui, c'è solo l'imbarazzo della scelta, ma con alcuni architravi fondamentali: «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; la composizione scenica astratta di suono, parola e colore di Wassily Kandinskij; il «teatro sintetico» futurista; la rappresentazione «simultanea sinottica e sina-

custica» del teatro della totalità della Bauhaus; la «simbiosi impressionista dei linguaggi» della multiscena tecnologica di Josef Svoboda; l'interdisciplinarietà degli «happening» e di «Fluxus»» (Anna Maria Monteverdi, 2011) e naturalmente il «teatro immagine», con al vertice il regista americano **Robert Wilson**.

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 de «L'istruttoria», opera celeberrima di Peter Weiss. Tutt'attorno al pubblico furono piazzati quattro grandi schermi, per proiettare sia riprese dal vivo sia filmati già pronti. L'esito fu controverso, e per qualche 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 cine-televisivi.

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. Tra gli eventi che accompagnarono il «movimento», si possono ricordare, almeno, la rassegna di Salerno del 1976, organizzata dal critico Giuseppe Bartolucci; quella di Narni, il *POW - Progetto Opera Video-Videoteatro*, promossa nel 1984 da **Carlo Infante** (e poi trasformata in *Scenari dell'Immateriale*); e l'anno dopo la prima edizione del *Festival Riccione Trv*.

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 degli studiosi (in questa sede, secondo la terminologia adottata da Andrea Balzola e Franco Prono, 1994).



[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 più tecnico che non propriamente artistico.

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 propria 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**.

Tra gli altri personaggi in vario modo coinvolti nella stagione del *tele-teatro* (esauritasi nei primi anni Ottanta) spiccano **Luigi Squarzina**, **Giorgio Strehler**, **Carlo Quartucci**, **Carmelo Bene** e **Luca Ronconi**. Le loro innovazioni hanno agito in profondità, ad esempio nella tecnica dei primi piani, dell'effettistica del *croma-key* e dell'audio (in un periodo in cui i microfoni erano ancora tabù per il teatro), dell'utilizzo *diverso* delle musiche, al di là del semplice ruolo di colonna sonora da 'accompagnamento'.

[2] La seconda modalità, definita dai due autori sopraccitati «**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.

Alcune 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, ricordiamo: **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 Sambia** con TAM-TEATROMUSICA.

Una significativa evoluzione ha stravolto anche l'originario intento *documentaristico* dei lavori destinati, per esempio, a ripercorrere 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 oggi possibili produzioni estremamente sofisticate.

[3] Un ulteriore passaggio venne sancito, ancora una volta, 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 certo 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 CARROZZONE (il progenitore dei MAGAZZINI CRIMINALI), con 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, che due anni dopo elaborò *"La camera astratta"*, celebre opera per sette attori, venti *monitor* e tredici telecamere.

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. Per rivedere 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 interpreti – da **Marco Paolini** ad **Ascanio Celestini**, da **Marco Baliani** a **Mario Perrotta** a **Moni Ovadia** – hanno spesso trasposto in versione video i loro lavori; e la presenza in televisione di questi autori è stata trainata dal clamoroso, imprevedibile successo de *"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 marcato cambio di passo e di accenti. 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 più sfumato, nella misura in cui la loro produzione è centrata sul video ed assume in modo chiaro 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'ipertesto drammaturgico. Le definizioni ovviamente si sprecano: «*cyber-teatro*» o «*web theatre*», «*hacker-teatro*» o «*teatro militante*»... ma per evidenti ragioni, ci dobbiamo fermare a questi brevi accenni.

Non senza aver sottolineato, comunque, che «*al di là delle espressioni più radicali della spettacolarità e della performance*», ciò che davvero conta è «*focalizzare quel tentativo di raccordare la dimensione 'calda' della teatralità, fatta di corpo e narrazione, con quella più fredda delle tecnologie video e interattive, in grado di espandere la visionarietà e di reinventare le percezioni*», lungo la pista aperta da **Laurie Anderson** negli anni Ottanta, da **Brenda Laurel** (autrice di *Computer as theatre*) e da **Joe Lambert**, il fondatore del *Center of Digital Storytelling*: «*esperienze che hanno dimostrato come sia possibile trovare una misura emozionale nell'uso narrativo dei nuovi media interattivi; si tratta solo di renderle comprensibili, superando gli steccati delle diffidenze per esplicitarne lo straordinario impatto comunicazionale*» (Carlo Infante, 2011).

PARTE SECONDA

LO STILE DEL «QUINTELEMENTO»

Come si è potuto evincere scorrendo nella prima parte la nostra (sintetica) disamina del video-teatro, nulla è stato detto su quella che potrebbe essere una sua *definizione*. Ebbene, a scanso di equivoci, è il caso di chiarire subito che non si è trattato di una svista, né di una modalità espositiva – del tipo: prima le premesse, poi l'argomento – ma di una scelta cosciente... per il semplice fatto che in realtà non abbiamo proprio alcuna intenzione di farlo. *De-finire, de-limitare, de-notare*, non fa per noi: lasciamo volentieri ad altri il compito di inventare una griglia di classificazione che ingabbi in sé tutte le innumerevoli realtà che, nelle più multiformi espressioni, siano riconducibili ad approcci video-teatrali... ammesso e non concesso che ciò sia possibile e soprattutto auspicabile.

L'unica cosa che possiamo fare, semmai, è riflettere sulla *nostra* esperienza di video-teatro, perché un minimo di concettualizzazione si impone, anche nella modalità più libera ed aperta quale noi riteniamo che sia il nostro «quintelemento». In altri termini, esporre un *nostro* concetto di video-teatro non solo è giusto da un punto di vista teorico ma è *necessario* da un punto di vista esistenziale: anche se non si tratta di tracciare un'idea *fissa* sul «quintelemento», ma al contrario di lasciar trasparire una *variabile*, sempre cangiante, della sua essenza. In tal senso, il punto focale della questione chiama in causa proprio la *poetica* del «quintelemento», perché se è giocoforza interrogarsi – nella coscienza piuttosto che nel pensiero – sulla *realtà* di ciò che si fa, è esattamente la *poesia* a chiudere il cerchio della speciosa alternativa tra la presunta *teoricità* della riflessione e la presunta *praticità* del viver quotidiano.

L'equivoco su questa fantomatica scissione dell'essere, porta con sé l'equivoco sul senso della poesia, e trascina a valanga il significato reale del teatro;



all'origine c'è proprio l'incomprensione di quel legame necessario fra il teatro come *esperienza* ed il teatro come *riflessione*, perché se è vero che il genio artistico non può essere metabolizzato in un'arida formula libresca, è altrettanto vero che *non* è questo il punto. Riflettere sul teatro significa riflettere sull'uomo, su se stessi, sul senso di ciò che si fa; allora, *teorizzare* il video-teatro significa esattamente *farlo*. La teoria vuole la prassi, la prassi richiama la teoria; il soggetto è l'oggetto, il pensiero è il concetto, l'essenza è l'esistenza. Spezzare questi legami, significa svuotare il teatro della sua *poesia*; vuol dire uscire dalla vita per fuggire in una cantina. In fondo il QU.EM. QUINTELEMMENTO è nato proprio dal rifiuto – anzi, dalla ribellione – ad ogni presuntuoso disprezzo dell'essere umano. È il nostro lavoro ad avere in sé quella modalità dell'essere che comprende senz'altro l'umiltà di fronte all'uomo.

PROGRAMMA PER UN ALTRO VIDEO-TEATRO

Allora, occorre ritornare al gesto abbozzato, tentato, non conosciuto, che contiene in sé una sorta di pudore, nel suo tentativo di dare presenza e sacralità al gesto, all'azione, all'essere, ed è scevro dell'arrogante (presunta) perfezione di certi attori o registi auto-proclamatisi 'professionisti', che come in un rito credono di sapere in che modo "*si deve fare*"... anche se in qualche misura ciò è vero: essi, infatti, "*sanno come fare*", e sono in grado di «riprodurre» il gesto ed i suoi effetti.

Come in una catena di montaggio, si finisce per riprodurre perfettamente il 'pezzo', uguale ad altri milioni di pezzi... un rischio a cui tutti noi, teatro e vita, soggiaciamo inesorabilmente. Questo malinteso approccio 'professionistico' è esattamente la catena di montaggio che produce "*pezzi teatrali*" cristallizzati, codificati, meccanici, diversi nella forma di volta in volta, ma sostanzialmente identici.

In questa gabbia soffocante, l'uomo resta a guardarsi allo specchio senza poter intervenire, nel ruolo di «spettatore» di se stesso; e gli 'stregoni/attori' – credendosi diversi – confezionano un prodotto, uno *spettacolo di illusionismo*, per consolare e anestetizzare lo spettatore e se stessi. In questo senso, il grande rischio del teatro (tutto, professionista o amatoriale che sia) è di assolvere a una funzione sociale... "*state buoni!*".

Questo *teatro anestetico*, inoltre, è produttore di *arte*, capolavori etici/estetici che, di fatto, ne salvano e giustificano la funzione sociale proprio nel rimanere fine a se stesso. È la solita trappola dell'arte nella sua accezione 'borghese': autoconsolatoria e mercificata, tendenzialmente oppressiva perché in definitiva essa si pone come la cristallizzazione del potere al suo più alto livello di raffinatezza. Si potrebbe ipotizzare che l'arte ed il teatro «anestetico», in particolare per la loro tipologia legata comunque alla *relazione umana* diretta, diano senso alla società moderna nella sua strutturazione compiutamente capitalista, e la connotino come la forma di società che ha il suo fon-

damento nella *negazione della libertà creativa dell'uomo*, relegando l'individuo a semplice «consumatore» – che digerisce ogni genere di merce, arte compresa (quella che fa della creatività uno strumento per *produrre* opere!).

In tale contesto, il nostro tentativo è cercare di sottrarsi – in qualche misura – a questo meccanismo e ritrovare via via le molteplici dimensioni dell'*umano*, spezzando i vincoli dei ruoli nella vita e nel teatro (specialmente quelli creati dal teatro stesso): perché l'evento teatro/video è *sempre* un tentativo esistenziale, e non può avere canoni, modi di fare, artifici codificati, ma deve attingere all'abisso dell'animo umano e sostanzialmente nell'operare collettivo e solidale.

Questa frattura del meccanismo si *può* e si *deve* fare... con le più multiformi modalità negative/positive.

Noi vogliamo negare:

- Le definizioni, i limiti, i pregiudizi dell'arte, del teatro, la musica, la pittura, la filosofia, la letteratura, la poesia, la religione, la politica...

Noi vogliamo affermare:

- Il gesto gratuito, originale, senza finalità.
- La fede nella possibilità dell'uomo di essere libero e multidimensionale, nella sua capacità creativa, d'amore, nel suo bisogno assoluto di relazione esistenziale.
- Il fatto che il *teatro comincia, finisce e si sostanzia nell'uomo* e nella sua libera azione espressiva.
- L'idea di un teatro il cui fine è la ricerca dell'«altro» nella sua multidimensionalità umana, cosciente, intelligente e *non mediabile*.

Come modalità di questo tentativo, noi proponiamo un video-teatro dove, in un gioco di cerchi concentrici, la visione e la relazione dell'avvenimento sia data solo dalla posizione variabile dell'osservatore e dell'osservato (chi guarda e chi è guardato non sono forse nello stesso evento?); dove tutto ciò si svolga in contemporanea, senza *dentro* e *fuori*, senza *attori* e *spettatori*, senza *prima* e *dopo*; in un flusso costante e continuo di intelligenza umana che, in un movimento di "ordine disordinato", emani la sua intrinseca "bellezza"; e, come una danza cosmica, costruisca la sua partitura e la realizzi senza esaudirla, in un *continuum* di tempo e spazio che va dagli occhi al cuore e dal cuore ad altri occhi, in uno sguardo perfetto di stupore, creando così il capolavoro assoluto: l'*individuo umano* nella sua umanità.

QUALCHE CARATTERIZZAZIONE AD HOC...

Con tutte le cautele del caso, possiamo ora indicare una serie di caratteristiche specifiche del nostro lavoro, ma con l'avvertenza che si tratta sempre e comunque di indicazioni sintetiche, non esaustive e soprattutto sempre aperte a tutte le variabili possibili ed immaginabili. In definitiva, qui vogliamo solo elencare alcuni aspetti qualificanti dei lavori da noi prodotti in questi due anni di attività, che se li volessimo raffigurare in una descrizione stringata ed evocativa (e quindi necessariamente un po' semplicistica), potremmo rappresentare in questi termini:

un esperimento di video-teatro con il quale, invece di 'proiettare' delle immagini video – di qualsivoglia genere – *sul* e *nel* palcoscenico teatrale, vogliamo piuttosto 'introiettare' il teatro *dentro* il video (e viceversa...). Eccone alcuni spunti.

- Ci siamo sempre ispirati alla massima libertà nel fare e nell'essere, in un modo compiutamente teatrale, nonostante l'occhio della macchina da presa.
- In tal senso, non abbiamo mai inteso lavorare con un'ottica da 'bilancino', come se dovessimo mantenere un presunto equilibrio fra la parte *teatrale* e quella *cinematografica*; ed infatti abbiamo realizzato dei lavori che a volte appaiono molto o quasi del tutto 'teatrali', ed altri di segno contrario. Ma il fatto è che noi, per l'appunto, respingiamo a priori questo tipo di analisi, perché non ci appartiene: non ha senso parcellizzare le presunte "componenti" interne di opere che vivono solo nel loro insieme, in un tutt'uno che è inscindibilmente video-teatrale.
- La differenza più evidente e scontata fra una rappresentazione teatrale ed un prodotto cinematografico non ci condiziona nel nostro essere più profondo. L'unicità dell'una e l'immutabilità dell'altro, la presenza diretta o indiretta del pubblico, non sono per noi un elemento di frattura: è indubbio che ci siano delle differenze, ma non sono l'essenziale. Noi viviamo il momento delle riprese come l'evento di un *presente* unico ed irripetibile, che semplicemente non disperdiamo nel *passato* ma che consegniamo ad una visione ripetuta nel *futuro*: che ogni volta darà all'«altro» un caleidoscopio di possibilità sempre diverse di interpretazione, riflessione, emozione.
- I nostri lavori hanno assunto, in generale, una connotazione tale da poter essere messi in scena sia come opere teatrali sia come filmati cinematografici (anche se ovviamente con tutte le varianti del caso). Si è trattato, tutto sommato, di un risultato non voluto, una sorta di metabolizzazione inconscia di un approccio che evidentemente si è sedimentato nel nostro agire ed essere: il che, peraltro, non è un fatto di poco conto...
- Comunque sia, potremmo affermare che sarebbe forse auspicabile che la stesura della sceneggiatura fosse impostata tenendo conto, contemporaneamente, dei canoni tanto della drammaturgia teatrale quanto della scrittura cinematografica; e considerazioni analoghe potremmo fare a proposito di scenografie, *locations*, dialoghi... Usiamo il condizionale perché il nostro riferimento primo è sempre la massima libertà espressiva, che non respinge pregiudizialmente l'importanza di alcune 'regole' basilari, ma che non ne può assolutamente avallare certe derive limitative e condizionanti.
- Un punto fondamentale, per noi, è che, come il momento delle riprese è *teatro vivo*, altrettanto lo è la fase del «montaggio». Noi rifiutiamo categoricamente quella concezione del montaggio che lo

qualifica come un fatto puramente tecnico, da assegnare a terze persone di qualificata professionalità 'esterna'. Non neghiamo, evidentemente, l'importanza delle necessarie competenze in materia, ma abbiamo sempre affidato anche il montaggio al lavoro collettivo dei soggetti-attori-registi coinvolti nella lavorazione, per assicurare al 'prodotto finito' una compiutezza di sensibilità e di significato altrimenti impossibile... certamente, con tutte le difficoltà e la fatica del caso!

- Anche in questo, del resto, si esprime la caratteristica più marcata della nostra esperienza: il nostro video-teatro passa attraverso una suddivisione di ruoli e di competenze che, però, è sempre sublimata nel senso e con l'intenzione di esprimersi in un *lavoro collettivo*. Lo dimostra il fatto che, col tempo, persone adibite a ruoli 'tecnici' hanno assunto anche ruoli 'artistici', e viceversa... fermo restando che per noi tali distinzioni, già di partenza, sono solo un dato *descrittivo* e non *prescrittivo*.
- A tal proposito, è importante cogliere questo elemento di novità in un orizzonte più ampio e profondo, elemento che potremmo qualificare con il termine «sacrificio del ruolo»: perché non solo dell'attore – parafrasando un celebre assunto – è il *sacrificio*, ma anche del regista, dello sceneggiatore, del tecnico-audio, e delle persone che sono state coinvolte in modo episodico (magari solo condividendo con noi momenti di aggregazione, di amicizia e di 'parola'). Abbiamo infatti rilevato, nel corso del nostro lavorare insieme, che sebbene avessimo fissato dei "ruoli" per pura utilità e convenienza, allo stesso tempo essi – con molta facilità e spirito di *sacrificio* – potevano essere agevolmente disattesi da ognuno di noi, per un più alto senso di fedeltà all'opera, allo spirito originario del nostro essere: con il risultato di generare una nuova entità, un nuovo elemento di creatività...

... Non sappiamo cosa esso sia, né cosa sarà...
 ...ma noi amiamo pensare che questo piccolo miracolo sia...
 ...il «quintelemento»!

