

La simulazione tecnologica

Una questione linguistica nella sperimentazione teatrale italiana

Lorenzo Mango

1976. Roma. Debutta *Autodiffamazione* di Simone Carella, uno spettacolo destinato ad avere un ruolo chiave nelle vicende della sperimentazione teatrale italiana. Lo spazio è il Beat 72, la “cantina”¹ romana – resa già celebre da Carmelo Bene e segnata fortemente negli anni immediatamente precedenti dal passaggio di Giuliano Vasilicò – di cui Carella, assieme a Ulisse Benedetti (che l’ha fondata e la organizza da sempre) ha da poco assunto la direzione artistica.

Sono gli anni del teatro immagine, con i suoi spettacoli caratterizzati da un visionarismo onirico, dalla fascinazione dell’azione scenica, dalla dilatazione rituale dei tempi e delle situazioni drammatiche. Un teatro “da vedere”, non nel senso che si affida al decorativismo pittorico ma in quanto la drammaturgia che propone è prevalentemente visiva. In *Autodiffamazione*, invece, non c’è niente da vedere, non almeno nel senso in cui è abituato il pubblico di quegli anni. Fin dall’esterno del Beat il segnale è chiaro: la porta è sprangata e sopra vi è proiettata l’immagine dei funerali di Pino Pascali. Quando si entra dentro, poi, il senso di spiazzamento è destinato a crescere. Lo spazio nero del Beat, infatti, è riempito da una scena drammaticamente vuota: solo una sedia illuminata dal raggio obliquo di un proiettore. Sulle pareti due schermi: sul primo è proiettata una seduta di lavoro di Steve Paxton, l’inventore della *contact improvisation*, sull’altro un concerto di La Monte Young e, a un certo punto, una immagine di Majakovskij. La musica del *Concerto di Colonia* di Keith Jarrett accompagna l’ambientazione.

L’effetto spiazzante era determinato dal fatto che non vi fossero attori, che lo spettacolo si risolvesse in un montaggio lineare e schematico di immagini filmate o riprodotte fotograficamente, cui la colonna sonora donava una durata. Non una installazione, dunque, come oramai da un decennio almeno le proponevano gli artisti visivi, ma, più precisamente e direi tecnicamente, uno spettacolo di teatro, nell’accezione, certo, in cui Cage prima e Kirby poi lo definivano: occupazione di uno spazio e di un tempo attraverso un’azione. L’azione, però, apparentemente non c’era, non almeno nei termini in cui si era abituati a trovarla anche in prodot-

¹ Con il termine “cantina” si intendono quegli spazi alternativi (spesso proprio cantine o comunque spazi sotterranei riadattati) che si aprirono numerosi soprattutto a Roma tra gli anni Sessanta e gli Ottanta, diventando la “casa” della sperimentazione teatrale.

ti programmaticamente dissociati come quelli di Leo e Perla. Non c'era perché mancava l'attore e quello che rimaneva da vedere era, singolarmente, la documentazione del lavoro di altri artisti.

Cosa aveva fatto, allora, Carella, un montaggio di citazioni? e come era giunto a una soluzione così radicale e, soprattutto, con quale intenzione poetica? L'idea di cancellare – un po' craighianamente – l'attore era il risultato dell'insoddisfazione degli esperimenti fatti in precedenza su *La morte di Danton* di Büchner e *La cavalcata sul lago di Costanza* di Handke; insoddisfazione determinata dall'impossibilità di giungere a una piena condivisione della propria intenzione registica con gli attori e di trasmettere al pubblico il senso della costruzione progettuale del lavoro in una maniera diretta e completa. Anche per questo nuovo spettacolo la fonte di ispirazione era stata Peter Handke ma stavolta Carella aveva aggirato le trappole verbali che, secondo lui, rappresentano la forza drammatica dei testi di questo autore² e, in un certo senso, l'aveva tesa lui la trappola – al testo, agli attori, al teatro stesso – decidendo di raccontarsi, di autodiffamarsi direttamente in scena, denunciando il vuoto del linguaggio teatrale, la sua impossibilità a rappresentare e rappresentarsi. Era, *Autodiffamazione*, un gioco sul grado zero del linguaggio, un'ipotesi di decostruzione estrema che raffreddava straordinariamente gli apparati linguistici (specie se pensati in rapporto al visionarismo del teatro immagine) e al tempo stesso ipotizzava il percorso di un nuovo procedimento drammaturgico.

Cosa aveva significato, infatti, denunciare la propria autodiffamazione, per Carella? Anzitutto svuotare il teatro del teatro stesso, quindi immettere in quel vuoto dei segnali che facevano parte, a vario titolo e in varia maniera, del proprio immaginario artistico. Un modo di dirsi, quindi, senza tradurre questo dire in una qualche forma di racconto, in una qualsiasi forma di presenza. *Autodiffamazione*, infatti, è per eccellenza spettacolo dell'assenza, denunciata in modo programmatico dalla sedia vuota.³ Non a caso sarà uno degli spettacoli inaugurali della Postavanguardia, il movimento artistico teorizzato da Giuseppe Bartolucci, la cui caratteristica dominante fu proprio la decostruzione analitica del linguaggio, l'azzeramento del piano espressivo e di ogni forma di rappresentazione in nome di un'autodenun-

² «Usa la parola, come del resto a me sembra usa tutto il linguaggio – dichiara Carella di Handke – come tranello [...] la cosa più evidente è che mette continuamente dei trabocchetti, cioè presenta la situazione teatrale attraverso tutti i meccanismi possibili» e aggiunge più avanti: «Il mio interesse per Handke deriva proprio dal fatto che in realtà i suoi testi sono chiusi, ma scientificamente chiusi: chiusi nell'impossibilità per un testo di diventare teatro», *Intervista con Simone Carella* di Franco Quadri e Silvana Sinisi, in Franco Quadri, *L'avanguardia teatrale in Italia (materiali 1960-1976)*, vol. II, Einaudi, Torino 1977, rispettivamente alle pp. 564 e 565-566.

³ Scrive Silvana Sinisi: «La messa in scena si affida così ai mezzi astratti della luce e del suono, all'interno smaterializzato dell'immagine registrata, mentre l'unica presenza fisica concreta è rappresentata da una sedia vuota, posta a sottolineare emblematicamente l'assenza dell'attore dalla scena», *Dalla parte dell'occhio. Esperienze teatrali in Italia 1972-1982*, Kappa, Roma 1983, p. 156.

cia concettuale del linguaggio e delle sue coordinate grammaticali.⁴ Carella, con *Autodiffamazione*, smontando il linguaggio nei suoi stessi presupposti, costituiva, del progetto della Postavanguardia, la frontiera più estrema. L'ipotesi di scrittura che era alla base di quel progetto consisteva nella negazione di tutto ciò che in teatro è contatto, qualità sensibile dell'umano, partecipazione emotiva, sostituiti dallo smottamento strutturale del linguaggio. In realtà, ripensando oggi all'articolazione dello spettacolo, quella dimensione raggelante che tanto colpì pubblico e critica (che d'altronde si trovavano a confrontarla con i calori emotivi di Leo e Perla, le bufere emozionali di Carmelo Bene, le passioni oniriche di Tiezzi e del suo Carrozzone) sembra quanto meno contraddetta dal sentimento dell'assenza messo in moto dalla sedia vuota.

Ciò su cui ci interessa, però, soffermarci maggiormente è, in questa sede, altro, vale a dire il medium linguistico utilizzato da Carella: filmati, proiezioni, musica registrata. Mezzi di natura tecnologica – di una tecnologia povera, certo, se non poverissima – la cui caratteristica è di essere meccanicamente riprodotti e meccanicamente riproducibili. A voler estremizzare il discorso – ma è il modello stesso scelto da Carella a consentire tali estremizzazioni – potremmo dire che *Autodiffamazione* poteva sicuramente avere luogo in assenza del suo regista – e, in fondo, di qualsiasi agente creatore – e che, viceversa, in assenza di luce elettrica lo spettacolo sarebbe letteralmente sparito. Si tratta di due notazioni meno banali di quanto non possano sembrare, che corrispondono a una precisa intenzione autoriale. Carella sembra perseguire, a partire da questo spettacolo, quella che potremmo definire una opzione antigrotowskiana.⁵ Nel senso che il teatro, per come lo presenta, è negazione

⁴ La Postavanguardia è una delle tendenze della sperimentazione degli anni Settanta che ha avuto un ruolo particolarmente importante nel ridisegnare gli scenari linguistici del teatro italiano. Nel senso più proprio e ristretto del termine è un fenomeno che riguarda un arco di tempo molto breve (tra il 1976 e il 1979) e, fondamentalmente, solo tre gruppi: lo Stranamore di Simome Carella; Il Carrozzone di Federico Tiezzi, Sandro Lombardi e Marion D'Amurgo; la Gaia scienza di Giorgio Barberio Corsetti, Alessandra Vanzi e Marco Solari. In realtà è possibile utilizzare il termine anche in una accezione più vasta che travalica il sodalizio teorico e operativo di quei pochi anni e intendere col termine anche momenti successivi della ricerca teatrale che hanno conservato una qualche forma di legame con la matrice analitica e destrutturata che della Postavanguardia "storica" fu il tratto distintivo più evidente. Così, pur se ci furono elementi linguistici diversi e nuovi (che spinsero a una nuova catalogazione in termini di "nuova spettacolarità" per alcune sperimentazioni degli anni Ottanta), non sembra improprio riferirsi al termine/concetto di Postavanguardia anche per gli sviluppi successivi del teatro di Tiezzi (con Il Carrozzone trasformato in Magazzini criminali) e della Gaia scienza e per pratiche generazionalmente più recenti come quelle di Martone con Falso Movimento, Toni Servillo con il Teatro Studio di Caserta, Giancarlo Cauteruccio con Krypton per giungere alla Societas Raffaello Sanzio. Quello dell'onomastica delle tendenze che hanno attraversato il teatro italiano è un problema storiografico di un certo interesse, tutto sommato ancora da affrontare in una maniera organica. Si veda il contributo, in questa direzione, di Mimma Valentino, *Il Nuovo Teatro in Italia 1976-1985*, Titivillus, Corazzano (Pisa) 2015.

⁵ Intendiamo con questo termine (che non veniva utilizzato dagli artisti di quegli anni ma che ci

del contatto, del dialogo, dell'incontro. È negazione di quella intimità che mette in relazione, faccia a faccia, gli esseri umani. In *Autodiffamazione*, invece, c'è la mostra di un immaginario personale decostruito e inservibile, esposto nella sua decostruzione e impossibilitato a farsi discorso, e quindi comunicazione. Di contro lo spettatore è lasciato solo, spiazzato: se cerca un faccia a faccia non può trovarlo che con se stesso.

Dal punto di vista di una fredda e generica definizione di genere, si potrebbe essere portati a leggere *Autodiffamazione* secondo i parametri del "teatro dei mezzi misti" teorizzato da Kostelanetz⁶ e sarebbe, per molti versi, una ipotesi più che legittima, visto il debito pubblicamente denunciato da Carella verso l'happening e le sperimentazioni americane in genere. Lo spettacolo, infatti, non consiste materialmente in altro che nell'uso simultaneo di mezzi espressivi diversi, tutti quanti tecnicamente riprodotti, così da determinare l'effetto di un teatro di impianto multimediale. Se questa è la qualità materiale dell'operazione, mi sembra esserci, nel progetto di Carella, qualcosa che eccede quella materialità. Se, infatti, nelle forme più ortodosse di "teatro dei mezzi misti" ciò che conta è, in primo luogo, la denuncia mediale del mezzo (vale a dire che il cinema si denuncia in primo luogo come cinema, la proiezione come proiezione, ecc.) in Carella, pur nel quadro di quell'azzeramento semantico di cui si è parlato, è come se il mezzo fosse veicolo di una bretoniana finestra interiore. Come a dire che lo sradicamento del linguaggio da ogni dimensione rappresentativa, quel ridurre lo spettacolo alla dimensione mentale di un progetto di disarticolazione analitica del linguaggio, aveva, in ogni modo, una ricaduta drammaturgica. Di una drammaturgia che potremmo definire drammaturgia delle immagini riprodotte, della memoria registrata, affidata a forme già definite come fotografia, cinema, musica registrata che compongono ciò che è visivo (e

sembra utile per chiarire lo scenario concettuale di riferimento) un tipo di approccio al linguaggio teatrale diametralmente opposto a quello proposto da Grotowski, che sosteneva la necessità del contatto, della prossimità e della unicità dello scambio tra attore e spettatore. Un'idea, quella grotowskiana, che rappresenta – allora come oggi – il modello concettuale che più e meglio caratterizza la svolta teatrale del secondo Novecento e con cui, di conseguenza, è impossibile non confrontarsi. In una lettera di Georges Banu scritta nel 1979 a Tiezzi, Lombardi e D'Amburgo in occasione di una replica a Bruxelles di *Punto di rottura*, uno degli spettacoli che segnò una linea di demarcazione netta all'interno della sperimentazione del Nuovo Teatro, la dialettica tra un modello teatrale come quello della Postavanguardia e quello di Grotowski è espressa con lucida evidenza. Se il regista polacco parla della necessità che il teatro sia fonte e ragione di un riequilibrio, lo spettacolo che ha appena visto gli sembra puntare su un sostanziale disequilibrio. Si tratterebbe, insomma, di due intenzioni inconciliabili e opposte ma, scrive Banu, «il disequilibrio uscito da una tale polarizzazione raggiunge, per me, in un qualche modo il 'riequilibrio' di cui parla Grotowski. Le strategie sono diverse, ma quello che lasciano e quello che sprofonda si trovano: 'dall'altra-parte', «Magazzini criminali», 30qW980, s. p. (nella sezione "Hanno scritto su"). Il termine "opzione grotowskiana" che ho scelto di utilizzare vorrei che fosse inteso in questo senso e non come una proposta polemica.

⁶ Richard Kostelanetz, *The Theatre of Mixed-Means*, RK Editions, New York 1968.

uditivo) dello spettacolo e lo trasformano in un evento a suo modo drammatico. Un evento paradossale ed estremo, certo, perché non succede nulla, nulla accade né è importante che accada.

La drammaturgia dello spettacolo è una drammaturgia tutta pensata a monte. Come ogni operazione concettuale che sia autenticamente tale – sulla scia del concettualismo di Joseph Kosuth – l'opera coincide con il progetto dell'opera, l'atto formale è solo, per molti versi, dimostrativo.⁷ Ciò che interessa Carella, e che lo dirige verso la scelta di basare l'intero impianto dello spettacolo su immagini filmiche o fotografiche, è che tali immagini sono già compiutamente definite, estranee alla situazione e al momento (come avrebbe dovuto essere la *Übermarionette craighiana*), formalmente definite ed esattamente definibili. Sono quello che sono e lo sono indefinitivamente.

L'opzione antigrotowskiana di Carella consiste nel tentativo di ipotizzare un teatro che sfugga al qui e ora dell'atto teatrale, un teatro che da replicabile – come ebbe a dire – si trasformi in riproducibile.⁸ Che, dunque, non si limiti a utilizzare immagini meccanicamente e tecnicamente riprodotte ma che tale diventi esso stesso. La parabola breve e fulminante in cui Carella brucerà la sua esperienza teatrale sarà tesa proprio in questa direzione. Fare un teatro che se è formalmente astratto (e privo di attori),⁹ e, altresì, concepito come un congegno mediale, una macchina multimediale messa a disposizione dello spettatore ma sostanzialmente indifferente alla sua presenza. Di tutti gli spettacoli che produsse fino al 1980 vale qui la pena di fare riferimento almeno a *Morte funesta*, che è del 1979, perché Carella, in quell'occasione, mise in gioco un termine nuovo, la parola poetica, commissionando un testo a Dario Bellezza. Tale testo, però, venne letteralmente e tecnicamente smontato. Fu, infatti, memorizzato su di un computer che mandava l'impulso di accensione a proiettori su cui era stata montata la sagoma di una lettera dell'alfabeto e che erano disposti lungo le pareti del Beat, così da proiettare sui muri un

⁷ Anche se, come mi sembrava già tanti anni fa, ogni atto formale agisce più come testimone che rilegge il dato progettuale che come semplice testimonianza che di tale progetto dovrebbe essere la risultante più oggettiva (Lorenzo Mango, *Il teatro senza teatro*, in Giuseppe Bartolucci, Achille Mango, Lorenzo Mango, *Per un teatro analitico esistenziale. Materiali del teatro di ricerca*, Studio Forma, Torino 1980, p. 17).

⁸ «È chiaro che riproducibile è molto diverso da replicabile. Il teatro oggi è replicabile, ma non riproducibile. Un teatro riproducibile invece come potrà essere? Per esempio sarà un teatro che non avrà bisogno di agenti riproduttori, ma che sarà in grado di riprodursi da sé. L'attore riproduttore più importante, riconosciuto almeno come tale, è l'attore, quindi un teatro che non abbia bisogno di attori», *Conversazione con Simone Carella e Mario Romano*, in Giuseppe Bartolucci, Achille Mango e Lorenzo Mango, *Per un teatro analitico esistenziale cit.*, p. 31.

⁹ La non sovrapposibilità immediata fra teatro astratto e teatro senza attori è posta da Franco Quadri in un'intervista fatta a Carella insieme a Silvana Sinisi. È un concetto solo enunciato, in quella sede, che meriterebbe un'analisi dettagliata per individuarne le coordinate sia concettuali che storiche (cfr. Franco Quadri, *L'avanguardia teatrale in Italia cit.*, p. 571).

tappeto di immagini colorate (ogni lettera aveva un colore diverso) al cui interno il pubblico era chiamato a muoversi, avvolto da un testo trasfigurato nell'immagine in movimento di se stesso. Se uso un'espressione, immagine in movimento, riferita da Deleuze al cinema per segnalare la matrice strutturale pre-semantica,¹⁰ lo faccio perché mi sembra che la ragione drammaturgica di Carella sia analoga, per quanto trasposta attraverso mezzi linguistici diversi. Il teatro deve tradursi nell'immagine-movimento di se stesso, riprodotta tecnicamente ed estranea a ogni forma di rappresentazione possibile.

Questo lungo excursus sul teatro di Carella, oltre a voler segnalare l'importanza di un artista troppo spesso trascurato nell'analisi delle sperimentazioni teatrali degli anni Settanta, mi sembra un modo adeguato per introdurre la questione della presenza e dell'uso delle immagini riprodotte (utilizzo volutamente un'espressione così neutra e asettica) nell'ambito delle ricerche in una qualche misura vicine alla Postavanguardia. Si tratta di un aspetto di quella linea di lavoro particolarmente viva e interessante, che vede una vera e propria esplosione a cavallo dei primi anni Ottanta e in quelli immediatamente successivi. Il problema, come vedremo, non consiste tanto o solo nella presenza materiale di immagini riprodotte (siano esse o non in movimento) ma nel fatto che è lo stesso impianto dello spettacolo, il modo di intendere il teatro a essere implicato con le questioni linguistiche legate alla riproduzione tecnica, alla costruzione filmica, alla virtualità delle "immagini di luce".

Il problema che gli sperimentatori teatrali si posero, dunque, nel passaggio al decennio degli anni Ottanta (che non è una scadenza solo temporale) fu, in una parte consistente, mettere a confronto le strategie di stampo analitico messe a punto negli anni precedenti con le dinamiche, operative e concettuali, di quello che potremmo definire il sistema mediale; intendendo con questo termine fare riferimento a due cose diverse ma contigue: l'orizzonte dei mass-media e i processi di comunicazione multimediale. Quel fenomeno artistico – di diretta evoluzione della Postavanguardia, tanto che è legittimo considerarlo una sua trasformazione interna – che venne indicato come spettacolarità metropolitana (da Bartolucci, sempre in cerca di nuove definizioni in grado di tradurre criticamente le operazioni artistiche) fu il risultato di quel tipo di impostazione problematica. Al fine di evitare facili fraintendimenti, la definizione di spettacolarità metropolitana va meglio inquadrata. Spettacularizzare significava, infatti, giocare con una percezione della realtà mediata fortemente dagli strumenti di riproduzione tecnologica al punto, come sosteneva Baudrillard, da perdere la sua consistenza di cosa materiale e tradursi

¹⁰ «Il cinema – scrive Deleuze – non ci dà un'immagine alla quale aggiungerebbe movimento, ci dà immediatamente un'immagine-movimento», *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984, p. 15. È evidente come il richiamo all'operazione compiuta da Carella sia di tipo concettuale e non tecnico, in quanto mi sembra che anche in questo caso immagine e movimento coincidano senza che l'una preceda in nessuna maniera l'altra. L'immagine, in altri termini, è il movimento stesso.

in un simulacro autoreferenziale (o almeno apparentemente tale).¹¹ D'altro canto il richiamo alla metropoli non va inteso, piattamente, come un descrittivo riferimento alla dimensione urbana e ai suoi riti, ma come una metafora – particolarmente efficace – di questo processo di smaterializzazione simulacrale della percezione.

Nel 1981 Giuseppe Bartolucci organizzò una manifestazione – fatta di spettacoli e di dibattiti critici – presso la Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma dal titolo significativo, *Paesaggio metropolitano*, che fu un momento di interessante puntualizzazione su questo aspetto della ricerca teatrale, che rappresentò una sorta di “via teatrale italiana” al postmoderno.¹² Se a quella manifestazione si fa riferimento adesso, non è tanto per raccontarla (cosa che ci condurrebbe, forse, fuori tema) ma per mettere in risalto come il discorso sul teatro e del teatro stesso di quegli anni, assumesse una configurazione teorica e progettuale molto particolare e probabilmente, a rileggerla oggi, difficilmente comprensibile se non si tiene conto del contesto.

Gli argomenti messi sul tappeto sembravano voler strappare ogni forma di peculiarità specifica del teatro, e in particolar modo qualsiasi elemento che facesse riferimento alla concretezza materiale della presenza scenica o alla dimensione attorica, e soprattutto alle sue tecniche. Sembrerebbe, dunque, a voler insistere nell'utilizzare un'immagine che può essere utile metodologicamente (a condizione che le sottraiamo ogni velleità polemica e la assumiamo come criterio di lettura degli avvenimenti e non come un loro sottotesto teorico), che ci troviamo di fronte a un ulteriore sviluppo della opzione antigrotowskiana. E in effetti – sia sul piano operativo che su quello riflessivo – la progettualità teatrale è condotta da un lato a confrontarsi, e per certi versi a mimetizzarsi, con il sistema mediale dall'altro a elaborare una estetica della smaterializzazione e della virtualità, termini questi messi in gioco proprio dal mondo della comunicazione multimediale e massificata. Questo tipo di confronto – che non avendo un'impostazione critica di stampo convenzionale fu letto, spesso, come adesione incondizionata a quel tipo di comunicazione¹³ – avvenne soprattutto sul piano di una progettualità teorica e grazie a una straordinaria capacità di comprensione dei fenomeni, prima che essi fossero compiutamente manifesti (secondo un procedimento di intuizione estetica

¹¹ Jean Baudrillard, *Della seduzione*, Cappelli, Bologna 1980.

¹² La rassegna della Galleria d'Arte Moderna è documentata nel libro *Paesaggio metropolitano*, a cura di Giuseppe Bartolucci e Mario Pisani, Feltrinelli, Milano 1982. Gli eventi performativi sono invece stati documentati in video da Luciano Giaccari e conservati presso la sua Fondazione.

¹³ «Si trattava di far scaturire il caldo dal freddo, l'impatto comunicativo con il pubblico dalla fredda elaborazione di linguaggi, uscendo dal tunnel dell'analisi sui mass-media per adeguarsi alla loro frequenza, senza vergognarsene, senza temerla» (Mario Martone, *La conquista della scena*, in Id., *Chiaroscuri*, a cura di Ada d'Adamo, Bompiani, Milano 2004, p. 26. La versione originale del testo era uscita su «Frigidaire» nel dicembre 1982, quindi molto a ridosso degli avvenimenti di cui stiamo parlando).

di matrice ancora fortemente avanguardista). Per intenderci, quando il teatro di quegli anni si cimenta con concetti come simulacralità e virtualità non ha di fronte a sé né un modello tecnologico definito e diffuso (come accade viceversa oggi), né una evidenza sociologica relativa al primato assoluto, e tirannico, dell'immagine anche in momenti sociali dove, invece, dovrebbe emergere la sostanza effettiva delle cose. Il problema, insomma, era posto in maniera ben diversa dal tentativo di un uso teatrale di strumenti di smaterializzazione tecnologia, o di virtualità o di massmedialità spinta; si trattava, invece, del tentativo di creare una sorta di equivalente teatrale di un problema – quello della virtualità e della smaterializzazione – che allora appariva più filosofico che tecnico e che veniva poi realizzato attraverso strumentazioni assolutamente elementari e primarie, che riuscivano, grazie a un gioco linguistico tutto e solo teatrale, a tradursi nell'immagine di quell'universo mediale cui facevano riferimento.¹⁴ Qualcosa, insomma, che potremmo definire come simulazione tecnologica.

Se si guardano gli ultimi numeri di «La scrittura scenica. Teatroltre», la rivista diretta da Bartolucci, quanto stiamo dicendo appare con straordinaria evidenza. L'argomento critico che emerge, infatti, riguarda più le contaminazioni con il sistema dei media, le problematiche legate alla tecnologia o a una possibile estetica del postmoderno che un discorso strettamente e tecnicamente teatrale. Anche quelli che potremmo chiamare i collaboratori esterni al teatro hanno una configurazione culturale particolare. Già a partire dagli anni Sessanta Bartolucci aveva giocato spesso su una vera e propria contaminazione critica, ospitando, ad esempio, critici delle arti visive come Celant e Bonito Oliva nelle proprie pubblicazioni;¹⁵ ora, tra il 1980 e il 1983, le arti visive continuano a essere presenti in una maniera significativa ma attraverso figure nuove che seguono orientamenti diversi, legati al rapporto con i media tecnologici e con la contemporaneità metropolitana. Se scorriamo l'indice del numero 27-28 del 1983 – l'ultimo della rivista – troviamo così, il nome di Vittorio Fagone, che è stato il primo probabilmente, in Italia, a occuparsi di videoarte e di Francesca Alinovi, attentissima osservatrice delle dinamiche estetiche dell'arte metropolitana,¹⁶ assieme a Filiberto Menna, che era stato già sodale di Bartolucci negli anni precedenti e che rappresenta un punto di riferimento imprescindibile per tutta la ricerca del teatro analitico.¹⁷ Accanto a loro sono presenti,

¹⁴ I filosofi cui maggiormente si guardava, in quegli anni, erano Lyotard, Baudrillard e Virilio.

¹⁵ Cfr., ad esempio, Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Lerici, Roma 1968 e, sempre di Bartolucci, *Mutations. L'esperienza del Teatro Immagine*, La nuova foglio, Macerata s.d. (ma 1975).

¹⁶ Il numero 4 del 1980 della «Rivista di estetica» da lei curato era dedicato, significativamente, a una monografia su *Arte e metropoli*.

¹⁷ Con Bartolucci, Menna aveva dato vita alle Rassegne di Salerno *Incontro/nuove tendenze* che si tennero dal 1973 al 1976. Il suo *La linea analitica dell'arte moderna. Le figure e le icone*, Einaudi, Torino 1975, dedicato allo studio delle strategie analitiche dell'arte del Novecento aveva avuto,

poi, Alessandro Mendini, e quindi l'architettura postmoderna, accanto a figure più difficilmente collocabili in ambiti specialistici, come Franco Bolelli e Franco Berardi, che rimandano alla sfida di una estetica del contemporaneo giocata tra riferimenti mediali (il rock, le ricerche ambientali e Brian Eno) e le declinazioni di una particolare filosofia della politica di matrice deleuziana.

Questo solo per richiamarsi a quella situazione di contesto e di discorso critico che ci appare fondamentale per comprendere le modalità di intervento più strettamente artistico, cui, invece, torniamo adesso affrontando proprio, in primo luogo, il problema della scena virtuale. Cosa va inteso con questo termine? Abitualmente con esso indichiamo l'uso di strumentazioni tecnologiche di diversa natura (nella maggior parte dei casi di matrice digitale) in grado di far sì che l'impianto scenografico perda la sua consistenza di cosa fisica per tradursi in qualcosa di immateriale. Si tratta di una soluzione applicata, ovviamente, in primo luogo a forme spettacolari riprodotte (cinema, videogiochi, sistemi computerizzati) ma che ha trovato, e trova soprattutto negli ultimi anni, applicazioni interessanti anche nello spettacolo dal vivo e, nello specifico che ci interessa, nello spettacolo teatrale. La dialettica tra la immaterialità dell'impianto visivo e la concreta materialità dell'atto teatrale e della presenza attorica ha dato vita, in anni molto o anche solo relativamente recenti, a soluzioni sperimentali tese, in una maniera o nell'altra, a istituire un piano di confronto tra due sistemi di presenza profondamente diversi, quella fisica e quella virtuale, appunto. Schematizzando in una maniera probabilmente un po' rozza, potremmo dire che si tratta di una sperimentazione che intende mettere in gioco come elemento linguistico il dato tecnico e tecnologico, immettendolo dentro il complesso scambio di segni tipico del codice teatrale.

Con il Nuovo Teatro italiano degli anni Ottanta ci troviamo, invece, in una situazione molto diversa. Le ipotesi di smaterializzazione o di multimedialità legate all'evento teatrale non discendono, infatti, dalla scelta di istituire un dialogo di natura estetica tra procedure tradizionali (quelle del sistema linguistico del teatro) e procedure eccentriche rispetto a quella tradizione (le strumentazioni di tecnologia materiale) ma di avviare un altro tipo di confronto in cui la dimensione della tecnologia come potenzialità materiale è assolutamente secondaria, mentre ha un peso di tutt'altra natura l'intenzione progettuale che sottende l'operazione linguistica.

C'è, infatti, una matrice di stampo concettuale e analitico che permane saldamente anche durante la stagione più spettacolare della Postavanguardia (quella che occupa la prima metà degli anni Ottanta). D'altro canto primi segnali forti in direzione della smaterializzazione della scena erano comparsi già durante il periodo più propriamente concettuale. Ne è un esempio evidente l'attività tra il 1976 e il 1980

poi, un'influenza determinante su molti dei gruppi della Postavanguardia, Il Carrozone di Tiezzi – Lombardi – D'Amburgo in testa.

di Federico Tiezzi e del Carrozzone. Compare, infatti, insistentemente in quegli anni l'uso di proiezioni (diapositive) destinate a intervenire in una maniera particolare dentro la costruzione scenica. Non, dunque, una scenografia virtuale (anche perché di scenografia non si può tecnicamente parlare) ma un intervento di scrittura dello spazio attraverso lo strumento smaterializzante della proiezione. L'effetto, a voler un'altra volta schematizzare per generi, richiama l'impianto multimediale del teatro dei mezzi misti, ma anche stavolta l'uso che della strumentazione visiva si fa è particolare. La proiezione non è data come cosa in sé – ricorrendo magari a uno schermo o al fondale – ma come segno che entra in una relazione dialettica con lo spazio scenico. Tiezzi, in quegli anni, teorizza e pratica un teatro pensato come studi per ambiente. Vale a dire che lo spettacolo è costruito come montaggio (un montaggio instabile che si può modificare nelle diverse repliche dello spettacolo) di tante singole azioni staccate tra loro il cui obiettivo “drammaturgico” è di scrivere scenicamente il qui e ora di uno spazio (che può essere quello istituzionalmente teatrale ma, il più delle volte era quello eccentrico, anche se tipico di una nuova istituzione, delle cantine). L'ipotesi teorica che motivava tale scelta era di stampo materialista, come scrive Tiezzi, vale a dire tesa a proporre un confronto diretto, materiale e non metaforico con i segni che compongono il linguaggio teatrale, e l'uso dello spazio in particolare.¹⁸ La proiezione, in un simile contesto, diventava un segno importante di scrittura del luogo scenico. Agiva, infatti, anzitutto come elemento perturbante proprio della concretezza del luogo. In *Presagi del vampiro* (1976) questo avveniva all'insegna di una esilissima eco figurativa (che, in assenza di un contesto, non poteva risolversi in una soluzione rappresentativa). Nella versione dello spettacolo realizzata al Beat 72 di Roma,¹⁹ ad esempio, a un certo punto dentro la piccola sala buia veniva proiettata una diapositiva con l'immagine di un porticato. È un momento di grande suggestione visiva perché lo spazio concreto, il luogo fisico del teatro, si apre improvvisamente ad altro da sé. Tradisce la sua natura di cosa materiale per denunciare una dimensione di virtualità. Evidentemente non si tratta della virtualità ideologizzata della spettacolarizzazione postmoderna, quanto di un richiamo – di stampo concettuale – alla messa in problema di uno spazio fisico attraverso un'azione teatrale, in questo caso un'azione di pura luce. Un simile effetto di smaterializzazione aveva luogo anche in altri momenti dello spettacolo. Una volta, secondo un procedimento analogo al precedente, quando una seconda stampa di Vriedman de Vries (sua era anche quella del porticato), con la riproduzione di un tavolo anatomico stavolta, veniva proiettata su di un corpo disteso nella medesima posizione, determinando un effetto di spiazzamento percettivo;

¹⁸ Cfr. Federico Tiezzi, *L'ipotesi materialista*, in Giuseppe Bartolucci, Achille e Lorenzo Mango, *Per un teatro analitico esistenziale* cit., pp. 84-88.

¹⁹ Trattandosi di “studi per ambiente” è indispensabile fare riferimento alla edizione realizzata per singoli luoghi, perché lo spettacolo poteva cambiare anche in maniera rilevante da spazio a spazio.

un'altra, invece, secondo un procedimento, se si vuole più libero, con l'immagine di un volo di uccelli (riprodotto sempre in diapositiva) che veniva fatto trascorrere lentamente lungo le pareti del teatro, aprendole a un cielo possibile e virtuale.

In tutti e tre questi casi, sulla scia un po' di Foucault un po' di Kosuth,²⁰ Tiezzi lavorava a porre una distanza tra parola e cosa, tra immagine e materia, sollecitando, in questo, una riflessione sullo statuto stesso del teatro – linguaggio e luogo in cui le cose, attraverso un processo di denegazione, perdono ogni possibile consistenza univoca e si pongono in una condizione di ambiguità strutturale e permanente.²¹ Nello spettacolo successivo, *Vedute di Porto Said* (1977), il processo di smaterializzazione diventava, a tratti, anche più estremo e, soprattutto, si caricava di un tono di astrazione. La gran parte degli “studi per ambiente” di quello spettacolo, infatti, era illuminata da diapositive, che proiettavano sullo spazio e sugli attori reticolati o strisce o bande bianche e nere. L'effetto smaterializzante, adesso, non riguardava la condizione di soglia tra condizioni e stati della realtà diversi, ma definiva una superficie astratta che cancellava la materia dei corpi e dei luoghi, immettendo l'azione in uno strano stato di impermanenza e indeterminazione.

L'ipotesi di una scena smaterializzata e virtuale viene, nei primi anni Ottanta, tematizzata in quel processo di trasfigurazione dei procedimenti linguistici della Postavanguardia che determinò un momento di confronto frontale e forte col sistema dei media. Rino Mele giunge a parlare, al proposito, di mediateatro, «un teatro dalla doppia natura in cui i media non vengono semplicemente utilizzati (come nel teatro-immagine) e analizzati (come nella variante analitica) ma di essi viene tradotto il linguaggio in teatralizzazione».²² Si tratta di un modo molto corretto di porre la questione (alla condizione di non pretendere di fare di un procedimento linguistico la denominazione di una tendenza artistica) in quanto coglie come il processo linguistico non consista nell'utilizzo di apparati massmediologici o tecnologici, quanto in un confronto che si svolge, in primo luogo, a livello dell'immaginario. Non a caso Mario Martone – al cui lavoro in primo luogo Mele aveva applicato la definizione di mediateatro – dichiara: «Quando si parla di tecnologia a teatro, la tecnologia non esiste» specificando poi: «Qui non c'è tecnologia, qui c'è l'artigianato puro. Il discorso allora non è che una pratica della simulazione».²³ La partita, dunque, si gioca sul piano di un confronto linguistico e non su quello dell'assimilazione di elementi tecnici o materiali. Il lavoro fatto da Martone, con Falso Movimento, tra il 1980 e il 1982 è tutto rivolto in questa direzione. Spettacoli

²⁰ Si fa riferimento a *Le parole e le cose* di Foucault e all'opera di Kosuth *One and three chairs*, composta da una sedia autentica, dalla sua riproduzione fotografica e dalla definizione di *chair* tratta dal vocabolario.

²¹ Sul concetto di denegazione si veda Anne Ubersfeld, *Theatricòn*, La goliardica, Roma 1988.

²² Rino Mele, *La scacchiera del tempo*, in *Falso Movimento* 77-82, Taide, Salerno 1985, p. 8.

²³ Silvana Sinisi, *Dalla parte dell'occhio* cit., pp. 189-190.

come *Dallas 1983*, *Rosso Texaco*, *Controllo totale* e *Tango glaciale* sono progettati e costruiti secondo questo schema concettuale, il quale, per risolversi in pratica scenica, fa un uso non solo abbondantissimo ma anche particolarmente articolato delle proiezioni (sia fotografiche che filmiche) determinando un singolarissimo e personale sistema multimediale. Tra tutti lo spettacolo in cui, per tante ragioni, l'insieme dei procedimenti linguistici messi in moto da Martone trovò il suo momento di sintesi più completo (oltre che il riconoscimento più ampio) fu *Tango glaciale*, ma quello in cui fu sperimentata un'articolazione più ricca e varia della combinazione tra segni specificamente teatrali e altri di provenienza multimediale è, molto probabilmente, *Rosso Texaco*.

Lo spettacolo debutta nel 1980 e rappresenta, da tanti punti di vista, uno dei primi e più significativi passi in direzione di quel "paesaggio metropolitano" di cui l'anno seguente Bartolucci tirerà le fila teoriche. E "paesaggio metropolitano" lo spettacolo si presenta fin nell'impianto che riattraversa – modificandone, però, in modo rilevante gli assunti – l'idea di studi per ambiente che aveva caratterizzato gran parte della ricerca della Postavanguardia (e di cui Tiezzi, come abbiamo visto, aveva tracciato le coordinate teoriche). D'altronde anche i primissimi lavori di Martone nascevano come ipotesi di occupazione analitica di uno spazio e di un tempo, attraverso operazioni che sconfinavano in vere e proprie ambientazioni da abitare spettacolarmente da parte dello spettatore. Una parte consistente dell'intervento sullo spazio era determinata dall'uso di proiezioni, con la funzione di segnaletori visivi o come segnali di spiazamento percettivo. Ne *L'apprendista stregone* (1978) Martone era ricorso anche lui all'inganno percettivo della proiezione di un'architettura riprodotta all'interno un'architettura autentica, esaltando lo scarto fra piano del reale e dimensione virtuale in quanto faceva letteralmente sovrapporre gli elementi architettonici della proiezione a quelli fisici del luogo, suscitando un vero e proprio corto circuito dello sguardo.²⁴

Rosso Texaco, dunque, si presenta come una sorta di studio per ambienti, connotato in senso spettacolare e metropolitano, nel senso che lo spettacolo è costruito come la successione di tante azioni distinte, caratterizzata ognuna dal riferimento a particolari ambientazioni urbane. In realtà il rapporto tra teatro e dimensione metropolitana è a sua volta mediato dal filtro del cinema, e di quello americano in particolare. Se, dunque, rispetto ai lavori precedenti (e non solo a quelli suoi) Martone utilizza

²⁴ Diceva, al proposito, nell'intervento che tenne al convegno «Teatro/Spazio/ambiente» nel novembre del 1978 a Padula: «Ci si trova infatti di fronte a una realtà scenica costituita da due segni fondamentali: la fonte di luce e la superficie illuminata. Il resto (la sovrapposizione) non è che idea, secrezione mentale dell'urto della scena con chi guarda: le proiezioni infatti, non appena ci si avvicina, penetrando, si rivelano per quello che sono realmente: niente altro che macchie grigie», *Falso Movimento* 77-82 cit. p. 22.

un dato di riconoscibilità del reale, tale dato non è diretto ma mediato: non la realtà, insomma, ma una realtà che si è già fatta immagine attraverso l'occhio del cinema. Gli elementi più squisitamente tecnici e linguistici che caratterizzano i particolari studi per ambiente di *Rosso Texaco* sono, poi, che lo spazio è ricondotto alla frontalità e alla unicità di una pedana e che l'immagine è tutta risolta sul piano della costruzione multimediale attraverso un sistema di proiezioni.

Una delle scene più significative, ai fini del nostro discorso, è ambientata in una metropolitana. Sulla parete di fondo è proiettata l'immagine dell'interno di un vagone del treno, di fronte a cui è posto un vero seggiolino. Di lato il fotogramma della stazione vuota di un metrò tratta dal film *The Warriors* di Walter Hill.²⁵ Sulla sedia è seduta un'attrice (Federica della Ratta Rinaldi) che sussulta ritmicamente (simulando il movimento del viaggio), indossa un impermeabile e ha con sé un ombrello, al cui interno c'è un neon che a tratti lampeggia. Sul finestrino del vagone (che è, ricordiamolo, una diapositiva) è proiettato un film con l'immagine di ciò che si vede dal finestrino di una metropolitana in corsa. Vicino al muro di fondo è disposta una scala su cui sale un attore (Andrea Renzi) che finge di affacciarsi al finestrino per buttarsi giù. A un certo punto dell'azione, in una nicchia dentro lo spazio della stazione disegnato dalla diapositiva, viene proiettata una sequenza di immagini in successione (una serie di diapositive) che rappresentano, in forma di fumetto, un uomo (lo stesso Martone) che corre (frontalmente rispetto al punto di vista) verso una finestra, fino a sfondarne il vetro e cadere di sotto. La scena si conclude con l'attrice che si alza, apre l'ombrello con il neon luminoso e si fa scivolare l'impermeabile dalle spalle. Il tutto accompagnato da una base musicale fortemente ritmica e compatta, secondo un uso della colonna sonora che Martone definisce, suggestivamente, «muro del suono».²⁶

Si tratta di una sequenza particolarmente articolata e complessa, pur nella semplicità e immediatezza della declinazione spettacolare. L'immagine, infatti, è forte, chiaramente riconoscibile, evidentemente riconducibile a riferimenti cinematografici (e non solo per la citazione di *The Warriors*, che oltretutto è difficilmente individuabile e, quindi, risulta più che altro una presenza d'affezione), schematica, infine, ed elementare nella sua organizzazione interna. Eppure la struttura compositiva presenta piani ed elementi linguistici intessuti tra loro secondo uno schema che

²⁵ Il film, uscito nel 1979, rappresentò una vera e propria icona della cultura metropolitana e dell'epica della dimensione urbana. In una sorta di moderna *Odissea*, una gang di New York cerca di rientrare nel proprio territorio, in un viaggio avventuroso e in qualche modo iniziatico che occupa un'intera notte.

²⁶ Parla, infatti Martone di un «uso della colonna sonora come 'muro del suono', presente dall'inizio alla fine dello spettacolo, come invasione meccanica del tempo che inchioda inesorabilmente le durate e i passaggi delle azioni sceniche», Mario Martone, *Montaggio, sintomo simbolo*, in Id. *Chiaroscuro. Scritti tra cinema e teatro* cit., pp. 39-40 (già in Mario Martone, *Ritorno ad Alphaville di Falso Movimento*, Ubulibri, Milano 1987).

prevede una complessa stratificazione. Abbiamo, infatti, il piano di realtà rappresentato da tre elementi diversi: il luogo fisico dell'azione, la parete, cioè, e in altri momenti dello spettacolo degli schermi (che possono essere sagomati, a raffigurare ad esempio lo sportello di una macchina, o aprirsi a mostrare l'interno di un bar); gli oggetti utilizzati, la sedia l'ombrello; gli attori. Abbiamo, poi, l'intervento delle immagini fisse (le diapositive) destinate a costruire l'illusione di realtà, l'immagine virtuale. C'è, quindi, il film che mostra un particolare di quella stessa immagine, esaltandone la virtualità in quanto rende "autentica" l'illusione del movimento. C'è, infine, un ultimo livello di realtà, rappresentato dal disegno dell'uomo che si scaglia contro il vetro (in altri momenti dello spettacolo viene utilizzata la stessa tecnica per raffigurare, ad esempio, un'autostrada).

In questa sequenza di *Rosso Texaco*, dunque, agisce un sistema di segni composito. Composito sia perché determinato dall'uso di mezzi linguistici diversi, sia perché tali mezzi sono chiamati a un lavoro di contaminazione che li destina, ciascuno su di un fronte, a determinare la condizione di virtualità della scena. Abbiamo, insomma, un processo di intersezione tra segni diversi e di contaminazione tra dimensione del reale e dimensione dell'immagine.

La natura composita del sistema di segni utilizzato da Martone ha una precisa funzione linguistica. Facciamo il caso, ad esempio, che il vagone della metropolitana fosse stato reso solo attraverso la proiezione di un film. Sarebbe stato possibile e, per molti versi anche più semplice. Avremmo avuto ugualmente l'immagine dell'interno e la visione dell'esterno del finestrino. Nello spettacolo, invece, il vagone è un diapositiva e il finestrino è un film che utilizza la diapositiva stessa come schermo. In sostanza abbiamo una immagine dentro una immagine, una sorta di *mise-en-abîme*. Ciò che si determina è un gioco di slittamento dell'immagine, la costruzione di una verità simulacrale, che denuncia la sua fattura e la sua finzione. Se da un lato è chiara la volontà di Martone di raggiungere quella che potremmo chiamare la evidenza filmica dell'immagine, trasformando lo spazio del teatro in una sorta di schermo tridimensionale che tenta di sprofondarsi nella abissalità della superficie, da un altro lato è esplicita la intenzione di dichiarare, comunque, la qualità teatrale dell'operazione. Una qualità che si denuncia attraverso la non aderenza dell'immagine con se stessa. Martone non cerca di imitare l'effetto illusionistico del cinema, lo filtra, invece, attraverso un atto di decostruzione del linguaggio, dissezionandone le componenti (immagine, movimento, corpo e realtà) e rimontandole assieme così che esse restino, comunque, percepibili anche per quello che sono. Si inseriscono, infatti, perfettamente nello schermo del "film teatrale" dello spettacolo, ma non vi si confondono. La sedia si deve vedere comunque che è l'unica presenza solida all'interno di una architettura di luce. Attraverso il finestrino si vede il movimento, ma si deve anche vedere che si tratta di un'immagine sovrapposta. Tanto più questo gioco sui simulacri e sullo svelamento dell'illusione di realtà si ha quando la finestra della stazione viene abitata da un fumetto. Il processo linguistico che sta alla base

di *Rosso Texaco*, dunque, comprende da un lato un'adesione estrema, di tipo iconico, all'immagine reale e da un altro una distanza estrema da tale immagine. I due termini vengono messi a reagire assieme e come tali consegnati allo spettatore. Si tratta di un procedimento che conserva intatta la sua natura analitica, caricando la dimensione rappresentativa di quella vena eversiva e destabilizzante tipica di certi aspetti della Pop Art e dell'Iperrealismo.²⁷ L'immagine è data, insomma, a un tempo come sintesi e come analisi, attraverso un uso strategico degli elementi visivi e delle proiezioni.

Un segnale ulteriore, in questa direzione, è dato dalla presenza dell'attore e dal rapporto che si istituisce tra il suo corpo (tridimensionale) e la scena (bidimensionale). Restiamo, per facilità di discorso, alla scena che stiamo esaminando. Gli attori, Federica della Ratta e Andrea Renzi, si inseriscono nella immagine virtuale e decostruita della metropolitana in due maniere distinte: lei appare come un segno che debba amalgamarsi nell'orizzonte visivo della simulazione scenica (essere una parte organica del tutto); lui, viceversa, entra fin da subito come elemento perturbante di ogni velleità di rappresentazione. Il suo tentativo di lanciarsi dal finestrino è dichiarato esplicitamente in quanto falso: l'attore è in cima a una scala, che è perfettamente visibile, le sue stesse dimensioni, rispetto a quelle del finestrino sono improbabili. Se nel primo caso si potrebbe essere tentati di leggere un amalgama tra corpo e immagine (quasi a voler forzare la situazione in direzione di una qualche forma di verosimiglianza), il secondo rivela chiaramente che la funzione dell'attore, e più in dettaglio del suo corpo, è tutt'altra. È la funzione di eccedere e forzare lo schema preordinato dell'immagine, di corromperla dall'interno. Il suo non è tanto un agire dentro l'immagine, come parte organica di essa, ma in rapporto all'immagine, in una sorta di tensione dialettica, se non di vero e proprio scontro. D'altro canto un simile atteggiamento è messo in evidenza dalla partitura gestuale. L'azione prevede, infatti, una situazione di partenza "credibile", con l'attore cioè che agisce in una maniera coerente rispetto alla situazione e all'ambiente in cui si trova. Questo agire, però, non si sviluppa secondo uno schema narrativo, vale a dire che non è il risultato di un insieme di elementi che determinano un'azione nel senso aristotelico del termine (rappresentare una situazione secondo un criterio di verosimiglianza) quanto, piuttosto, il risultato di un procedimento linguistico (di matrice analitica) fatto di riduzione e di deformazione. Riduzione in quanto si seleziona un gesto, un atto, ad esempio stare seduti in metropolitana, o, altrove, guidare una macchina o fare del surf e via scorrendo. Tale atto è isolato dal contesto. Cioè è partecipe dell'ambiente in cui si colloca ma non è legato ad altri gesti, ad altri atti

²⁷ Si veda, al proposito, quanto ne scrive Filiberto Menna ne *La linea analitica dell'arte moderna* quando tratta entrambi i movimenti come un aspetto particolare e singolare di quel processo di ridefinizione analitica del linguaggio tipico delle ricerche visive novecentesche.

che possano “fare economia” dell’azione e determinare una soluzione narrativa. È, viceversa, isolato e ripetuto. Accade, così, all’attore quanto abbiamo visto accadere alle immagini: si trova in una situazione di soglia tra un qui e ora materiale (l’azione fisica del corpo nello spazio) e la proiezione in una dimensione virtuale, che resta come sospesa, enigmatica, irrisolta perché irrisolvibile. L’attore, dunque, da un lato completa e porta a compimento il film virtuale dello spettacolo, da un altro lo contraddice. La sua è una funzione costruttrice e decostruttrice a un tempo. Tale funzione si traduce non solo nella riduzione e nella ripetizione del gesto ma anche nella sua deriva coreografica. La ripetizione seriale di gesti e azioni, infatti, determina una vera e propria partitura formale dell’azione, organizzata ritmicamente come esaltazione ed enfattizzazione del gesto reale in una prima fase, e poi come esplosione nevrotica e dissoluzione di ogni piano di realtà. La coreografia, come la utilizza Martone, non è né un richiamo alla danza in quanto tale, né un ammorbidimento della severità concettuale degli anni precedenti.²⁸ È, piuttosto, la forma del conflitto che lega realtà e tradimento della realtà, illusione del vero e sua contraddizione. Esprime, in fondo, l’esperienza di un contatto col sistema dei media che non è pacifico, né pacificato, senza per questo essere ideologicamente e politicamente problematizzato. Gli spettacoli di Martone degli anni che stiamo trattando sono costruiti, in fondo, come esplosioni di un sistema linguistico. Viene data una situazione – sia sul piano percettivo che di un possibile esito drammatico – apparentemente credibile. All’interno di tale situazione si crea una intensificazione ritmica, determinata dall’accelerazione e deformazione coreografica dell’azione, fino a che si giunge a un punto di rottura, a una esaltazione nevrastenica della situazione che ne smonta la credibilità virtuale così abilmente costruita attraverso le immagini. L’esuberanza ritmica dell’attore funziona come elemento destabilizzante dell’ordine delle immagini, le quali, d’altronde, già del loro si rivelavano, come abbiamo visto, come un sistema dall’equilibrio precario e instabile. È ancora una volta Rino Mele a sintetizzare bene quanto succede sul piano del linguaggio: «la frammentazione e l’alta velocità con cui le immagini e i suoni e il movimento stesso ci vengono dati tendono straordinariamente al silenzio e alla stasi».²⁹ Il “tutto pieno” delle immagini, la loro straordinaria efficacia iconografica mira, paradossalmente, a produrre il suo opposto, il vuoto. L’efficacia di operazioni come quella di *Rosso Texaco* consiste, fra l’altro, proprio in questo: non raccontare o imitare il sistema dei media ma utilizzare la strumentazione multimediale e la relazione conflittuale che si istituisce col corpo dell’attore, per determinare un nuovo vuoto,

²⁸ Sulla funzione coreografica della recitazione mi permetto di rimandare al mio *La scrittura scenica. Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Bulzoni, Roma 2003.

²⁹ Rino Mele, *La scacchiera del tempo*, in *Falso Movimento* 77-82 cit., p. 7.

per continuare e sviluppare il gioco sul grado zero del linguaggio che abbiamo esemplificato in precedenza nello “svuotamento di scena” di *Autodiffamazione* di Carella.

La contaminazione fra teatro e cinema prosegue e si sviluppa anche negli anni immediatamente successivi. Anzitutto con *Tango glaciale*, lo spettacolo che nel 1982 decreta l’affermazione internazionale del gruppo di Martone. Il concetto scenico che sta alla base dello spettacolo è, per molti versi, coerente con quanto abbiamo segnalato a proposito di *Rosso Texaco*, ma l’impianto drammaturgico (stiamo parlando, ovviamente, di una drammaturgia della scena) è ricondotto a un piano di unitarietà ignoto alle ricerche precedenti. L’azione drammatica, infatti, è pensata come una sorta di viaggio immaginario all’interno di una casa abitata da tre personaggi, due uomini e una donna. La casa è un luogo virtuale – perché realizzata attraverso la proiezione di immagini disegnate su tre schermi che ricordano l’impianto archetipico della scena all’italiana (pur senza riprodurne le fattezze) – di cui vediamo, di scena in scena, i diversi ambienti. Questi non sono coerenti tra loro, ma suggeriscono situazioni di diversissima natura: dalla riproposizione postmoderna di un tempio greco ai tetti di un film noir americano.

La contaminazione cinematografica avviene, nello spettacolo, in una maniera più spinta di quanto non abbiamo notato a proposito di *Rosso Texaco*, e agisce su due piani distinti: l’uno tematico (le situazioni drammatiche che vengono proposte), l’altro linguistico (giocare la scena sul piano della superficie virtuale dell’immagine).³⁰ Lo spettacolo, insomma è pensato come strumento linguistico mediale che tesse una relazione dialettica e contraddittoria tra azione agita/corpo dell’attore e virtualità dell’immagine e tra la consistenza artigianale della scena (gli schermi, il passaggio da una diapositiva all’altra) e la suggestione visiva del film immaginario che scorre di fronte agli occhi dello spettatore.

C’è un documento particolare che ci aiuta a comprendere l’intenzione di quella operazione e la sua specificità teatrale: la registrazione video di *Tango glaciale* realizzata dalla RAI nel 1984. Non si tratta di un film di documentazione ma di un vero e proprio esempio di videoteatro.³¹ L’operazione che fece Martone fu, infatti,

³⁰ Ci sono nello spettacolo due scene di diretta derivazione cinematografica: una riferita a *New York New York* di Scorsese, la seconda a *La conversazione* di Coppola. Il richiamo, anche se esplicito e decodificabile, non si risolve, però, in una ricostruzione dell’originale, quanto in quella che potremmo definire una sua citazione indiretta.

³¹ Sul termine «videoteatro» va fatta un po’ di chiarezza. Lo si trova, infatti, spesso utilizzato per indicare la riproduzione del teatro attraverso il mezzo televisivo. Non è così, o almeno non fu così quando il termine venne introdotto agli inizi degli anni Ottanta. Si trattava, infatti, di operazioni che nascevano non come trasposizione ma come traduzione di un fatto teatrale in un evento video o, a volte, addirittura, come opere autonome create da registi teatrali sperimentali che partivano dalle suggestioni della propria ricerca scenica per tradurla in un sistema linguistico diverso, di cui si curava la peculiarità espressiva. Non, quindi, teatro in video ma video a partire dal teatro, in nome, proprio,

quella di tradurre l'impianto scenografico dello spettacolo nel chroma key televisivo, vale a dire in quell'effetto di scena virtuale (allora in una fase embrionale di applicazione) basato sull'inserimento della presenza dell'attore dentro una immagine registrata altrove, realizzando la perfetta fusione tra i due elementi. L'effetto è molto efficace dal punto di vista visivo e rappresenta una vera e propria traduzione concettuale del tipo di operazione messa in gioco nello spettacolo dentro un fatto mediale; ma fa perdere allo spettacolo quel dato di "brutalità artigianale" che era una parte consistente del progetto di Martone, rivelando come il gioco virtuale del teatro sia efficace proprio nella misura in cui conserva l'elemento conflittuale tra presenza e immagine. Insomma il *Tango glaciale* televisivo è altra cosa rispetto al *Tango glaciale* teatrale non tanto perché – come si usa dire sempre in questi casi – viene meno il contatto diretto, qui e ora, con l'evento scenico, ma perché, viceversa, è troppo "perfetto" sul piano della resa della scena virtuale.³²

Il rapporto tra teatro e video ci consente di introdurre un ultimo argomento del nostro ragionamento. A cominciare dalla fine degli anni Settanta comincia a comparire in molti spettacoli dell'ambito che stiamo trattando la presenza in scena di video e televisori. Sono elementi apparentemente legati alla dimensione scenografica che hanno, però, una funzione sostanzialmente diversa, che interviene a pieno titolo nella partitura complessiva dell'azione scenica. Il primo a introdurre questo elemento in scena è, nel 1979, Federico Tiezzi con *Punto di rottura*, lo spettacolo che rompe con la fase più astratta e mentale della Postavanguardia e getta i semi per quella deriva metropolitana cui abbiamo già abbondantemente fatto riferimento. Già il sottotitolo dello spettacolo, *Due studi un film*, rimanda alla dimensione mediale. Se gli studi sono un ulteriore riferimento alla poetica degli "studi per ambiente" (qui sintetizzati in un momento spettacolare più unitario) il film, invece, è dato dal video che scorre sui monitor posti ai quattro angoli della scena. Su di

di quella contaminazione tra materia scenica e virtualità dell'immagine che affascina e provoca gli sperimentatori legati principalmente alla Postavanguardia. L'inizio di tale fenomeno, o comunque un primo momento significativo in questa direzione, si ebbe in occasione della mostra *Il teatro italiano: dall'impegno pubblico alla sperimentazione* che si tenne a Perugia nel 1981. Il curatore Achille Mango, infatti, decise di testimoniare l'attività dei gruppi legati alla Postavanguardia non attraverso i consueti materiali documentari, ma commissionando alcuni video che dovessero essere necessariamente cosa diversa dalla riproduzione di uno spettacolo teatrale, sollecitando, così, l'idea di poter sperimentare un vero e proprio videoteatro. Su questa scia si mossero poi tutta una serie di iniziative, una parte consistente delle quali promosse da Carlo Infante e Valentina Valentini.

³² Qualche anno dopo (siamo nel 1986) Martone realizza un nuovo spettacolo in cui il riferimento al cinema è addirittura più esplicito. *Ritorno ad Alphaville*, infatti, nasce come una sorta di ideale prosecuzione di *Alphaville* il film di Godard. Il motivo cinematografico e multimediale entra a vario titolo nella configurazione scenica e progettuale, tanto che quasi sempre si tende a richiamarsi a questo spettacolo per trattare del rapporto di Martone con la medialità. In realtà il progetto di Martone, come ho cercato di dimostrare, parte da più lontano e quei primi spettacoli mi sono sembrati anche più idonei di questo per evidenziarne la natura linguistica e tecnica.

essi, per tutto il tempo dell'azione, e senza un apparente legame con essa, scorrono le immagini di una bocca a tratti aperta ora chiusa, di gambe, di scarpe, richiami a un corpo frammentato ed esposto in primissimo piano. Si tratta di immagini decontestualizzate, che agiscono come una sorta di paradossale ingrandimento di quanto si vede accadere dal vivo. Se lo spettacolo, nelle intenzioni di Tiezzi, è costruito come uno studio d'ambiente basato su una lunga carrellata cinematografica che dal fondo conduce l'azione fino al primo piano; se il cinema torna attraverso tutta una fitta serie di citazioni all'interno della colonna sonora; il monitor entra in questo gioco dello sguardo filmico come una investigazione "pornografica" dell'immagine perché ne ritaglia feticisticamente un frammento.³³

Il monitor, dunque, in *Punto di rottura* entra organicamente nella scrittura scenica dello spettacolo. Altrettanto accade in episodi successivi a cominciare da *Crollo nervoso* (1980). I monitor sono, in questo caso, una presenza scenografica assai più incisiva. In parte sospesi a mezz'aria, in parte disposti agli angoli del cubo azzurro di tende veneziane (attraversate da lunghi neon azzurri anch'essi) che rappresenta un non-luogo, la zona di soglia, di passaggio tra mondi reali e mondi virtuali, visualizzazione metaforica (e astratta) dei luoghi di confine contemporanei, gli aeroporti. La disposizione dei monitor dentro questo spazio li carica di una funzione visiva certo, ma anche stavolta tale funzione non risolve il senso della loro presenza teatrale. Vi scorrono sopra, infatti, immagini di paesaggi esotici di diversa natura e provenienza, così da trasformare lo schermo in una ideale finestra sul mondo. Se la scatola ottica è il luogo di una perimetrazione chiusa, che separa il teatro dall'esterno e colloca l'abbozzo di narrazione di cui lo spettacolo è portatore dentro uno spazio tutto virtuale (con espliciti richiami a un clima di fantascienza mediato da Kubrick da un lato, *2001 Odissea nello spazio*, e da Burroughs da un altro), il video è l'altrove. Un altrove non fisico, ma immaginario anch'esso. La finestra che schiude il monitor è una finestra interiore, che rende visibile uno stato particolare dell'immaginario di Tiezzi, Lombardi e Marion D'Amburgo, teso a surriscaldare emotivamente la freddezza dell'analisi concettuale non più solo attraverso esplosioni di tensioni metropolitane, ma anche e soprattutto attraverso l'uso di una geografia simbolica, che legge nell'Africa e nei luoghi caldi del sud del mondo il luogo di una incontenibilità emotiva, di un "ritorno del selvaggio".

Quattro anni dopo troveremo nuovamente un monitor in uno spettacolo di Tiezzi, ma stavolta le condizioni e le ragioni della sua presenza sono tutte diverse. Lo spettacolo è *Genet a Tangeri* (1984), che segna un ulteriore momento di trasformazione nella storia registica di Tiezzi (che di quello spettacolo si fece anche autore

³³ La ripresa video come occasione per realizzare un primissimo piano dell'attore torna anche negli anni successivi, in *Come è e Artaud* (entrambi del 1987). In tutte e due gli spettacoli c'è un monitor (in *Artaud* più di uno) che rimanda l'immagine, ripresa dal vivo dall'attore stesso (Sandro Lombardi), di primissimi piani del viso.

drammatico).³⁴ Nel secondo tempo, quando l'azione si concentra attorno a una sorta di iniziatico viaggio di Genet nel regno dei morti – guidato da un Fassbinder trasformato in una sorta di grottesco imbonitore di piazza – al centro della scena è posto un vecchio televisore anni Cinquanta. È acceso, ma non vi viene trasmessa alcuna immagine. Sta lì come un emblema, una sorta di icona muta, «pietra di tutti i linguaggi», come lo battezza lo stesso Fassbinder chiamando Genet al suo destino tragico, al suo sacrificio catartico.

Il monitor, dunque, come segno drammaturgico potremmo dire, un elemento questo che non riguarda solo Tiezzi, ma torna nella ricerca di molti altri registi (penso per esempio a Cauteruccio e al lavoro interessantissimo che ha fatto su Beckett) e trova, a cavallo della metà degli anni Ottanta, una applicazione particolarissima in tre spettacoli che Giorgio Barberio Corsetti realizza in collaborazione con Studio Azzurro, un gruppo di artisti milanesi impegnati nella videoarte: *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985); *Correva come un lungo segno bianco* (1986) e *La camera astratta* (1987). Si tratta di un'operazione ricca e complessa che andrebbe analizzata con un più ampio respiro, ma di cui si vuole comunque dare conto, a conclusione di questo itinerario critico, per chiudere, in una maniera quasi circolare, il discorso sul rapporto tra virtualità e teatro.³⁵

L'idea che è alla base di quegli spettacoli è, infatti, fare del monitor una sorta di attore virtuale e, al tempo stesso, un luogo “altro” da agire all'interno del luogo scenico. Mi spiego. Corsetti e Studio Azzurro utilizzano i monitor come una sorta di “seconda scena” rispetto a quella che fronteggia il pubblico. Realizzano, infatti, un set di ripresa – che lo spettatore non può vedere – costruendo una griglia di telecamere sovrapposte, ciascuna delle quali corrisponde a un monitor in scena. Gli attori agiscono di fronte a questa griglia di ripresa, così che la loro immagine venga trasmessa sui monitor. La griglia di cineprese, però, fa sì che a ogni monitor corrisponda una sezione del corpo che è diviso in tre parti. I monitor stessi sono montati in una colonna di tre, così che si ricostruisca l'intero della figura che diventa un vero e proprio corpo virtuale. L'effetto che si raggiunge in questo modo è duplice: da un lato c'è una figura virtuale a grandezza naturale che si muove in scena (attraverso dei binari) e interagisce con attori “veri”; da un altro il corpo si può scomporre, creando un disorientante effetto di spiazzamento. D'altro canto

³⁴ Il testo di *Genet a Tangeri*, assieme a quello di *Ritratto dell'attore da giovane* e *Vita immaginaria di Paolo Uccello* (le altre due opere drammatiche di Tiezzi organizzate a comporre una ideale trilogia) è pubblicato in Federico Tiezzi, *Perdita di memoria. Una trilogia per Magazzini Criminali*, Ubulibri, Milano 1986.

³⁵ Sui tre spettacoli è stato pubblicato: Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, a cura di Valentina Valentini, Ubulibri, Milano 1988. Su questo aspetto della sperimentazione di Corsetti, ma con uno spazio ampio dato anche alla ricerca di Martone e Cauteruccio si veda anche: Annamaria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Edizioni dell'Istituto Universitario Orientale, Napoli 1992.

gli attori, oltre che essere ripresi nella loro interezza dalla griglia di telecamere, possono anche muoversi di fronte a esse dando la sensazione allo spettatore che osserva la scena sui monitor, di viaggiarvi dentro. La scena virtuale ipotizzata dal set di ripresa diventa così una sorta di luogo altro, di spazio immaginario e astratto che si intravede dentro la scena concreta del teatro come attraverso una soglia, una crepa, una apertura della superficie della realtà. Si determinava, insomma, sia che i monitor agissero come attori sia che fossero agiti come spazio virtuale un rapporto tra il qui e ora della realtà tangibile (il dato fisico della presenza) e un altrove, un mondo secondo, contiguo al primo, apparentemente simile ma privo di materia.

In *Prologo a diario segreto contraffatto*, l'uso dei monitor si risolveva, fondamentalmente, in questo (e già non sarebbe poco), negli altri due spettacoli, e in particolare ne *La camera astratta*, le potenzialità del mezzo – inteso come strumento teatrale – erano investigate in maniera più ricca. I monitor, qui, entravano in gioco dentro una macchina scenica complessa, fatta di assi di equilibrio, di sospensioni, di vere e proprie architetture video, che si muovevano e agivano nello spazio. Il monitor, insomma, accanto alle due funzioni già segnalate in precedenza (che venivano in questo spettacolo particolarmente curate e sviluppate) ne acquisiva una terza: darsi come segno. Segno concreto all'interno della macchina scenica ma al tempo stesso segno/soglia, attraverso cui si veicolava l'immagine di quei frammenti di natura attorno a cui era costruita la drammaturgia dello spettacolo. La "camera astratta" cui allude il titolo «si pone come qualcosa che non sta fuori, ma dentro – scrive Corsetti – che non avviene di fronte, ma all'interno, non come sogno, come evocazione, ma come messa in moto di meccanismi e di funzioni».³⁶ È, dunque, senz'altro un dato tecnico e linguistico – l'ipotesi di una trasformazione dello spazio fisico dell'azione – è un dato mentale – la costruzione del teatro come procedimento non rappresentativo – ma è anche, e ci sembra sulla scia di quanto ne dice Corsetti forse il dato più interessante, un elemento poetico. È, come scrive Valentina Valentini, «strutturalmente integrata al processo di composizione dell'opera: non è espediente illusionistico o decorativo, ma sensibilità estetica».³⁷ È cioè da un lato un fattore di drammaturgia, da un altro un fattore di poesia. Un modo per fare dello spazio del teatro un luogo di contaminazioni. Non di linguaggi, ma di mondi. Non un teatro dei mezzi misti, ma forse, più propriamente, un teatro dei mondi misti, in grado di rendere visibile quel «personaggio inconfondibile», quel «soggetto assente» – è sempre Corsetti a parlare – che è il protagonista dell'opera. Un protagonista che si esprime attraverso il corpo collettivo degli attori – reali e virtuali – e della scena – reale e virtuale anch'essa, soglia tra l'immanenza del

³⁶ Giorgio Barberio Corsetti, *Una vicinanza che è lontananza*, in Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, uno spettacolo tra teatro e video* cit., p. 83.

³⁷ Valentina Valentini, *Lo spazio interiore*, ivi, p. 78.

mondo e quell'altrove, rilkiano e angelico, che è uno dei temi più cari a Corsetti e su cui era intervenuto già in occasione del terzo spettacolo di questa serie: *Correva come un lungo segno bianco*.

Il dato che emerge, in conclusione di questo discorso, è che l'elemento tecnologico, mediale, è presente nello spettacolo come momento di poetica più che di linguaggio. Non per sollecitare, insomma, l'applicazione di strumenti nuovi e diversi che incrinino la coerenza materiale della messa in scena, ma come tramite di un discorso di poesia. Come tramite per un "dire". Qualcosa di analogo ci era incorso di affermare già all'inizio del nostro discorso, su temi e realizzazioni sceniche profondamente differenti. Se torna adesso è quasi a dimostrare una strategia di lavoro che parte da una applicazione analitica e fortemente mentale al linguaggio teatrale (che viene stravolto grazie all'uso di immagini immateriali) ma si interessa, poi, fondamentale alle ricadute possibili, sul piano drammaturgico, di quelle stesse immagini. Si determina così nel complesso degli artisti che abbiamo trattato – che rappresentano, oltretutto, la campionatura di un fenomeno più vasto e articolato – l'ipotesi di fare delle strumentazioni tecniche e tecnologiche un dato di scrittura, nel senso più ricco e teatrale del termine. In altre parole di farne una drammaturgia che usa le proiezioni come strumento dell'immaginario prima e oltre che dello sguardo.