

Multimedia Performance

(Antonio Pizzo)

Molto rapidamente, quello che appariva come un pulviscolo di eventi, performance e installazioni digitali, multimediali e interattive, si è coagulato in un nucleo di proposte coerenti del quale è già possibile cominciare a tracciare una storia. È sorprendente, quindi, che ciò che solo poco più di dieci anni fa ancora faticava ad essere individuato e discusso dalla saggistica, adesso può essere compreso in un saggio storico critico. Perché questa è la direzione intrapresa da Klich e Scheer nel loro lavoro, che mostra chiaramente il taglio didattico, e che li vede impegnati in un'importante opera di selezione e organizzazione dei materiali. Il libro è diviso in nove brevi capitoli. Nel corso di quelli centrali, gli autori propongono un racconto dello sviluppo della performance multimediale, dagli allestimenti di Bob Wilson, agli eventi performativi di Blast Theory. Si tratta di una carrellata che riesce a dare il senso dell'ampiezza di proposte senza però perdere il proprio focus, che cade su ciò che potremmo riassumere come *medialità* di questo nuovo teatro. Lo sforzo di tracciare un quadro che non sia troppo frammentario li spinge anche a suggerire una possibile evoluzione della performance multimediale, da Wagner, passando per i futuristi, fino a John Cage. Sebbene ciò risponda all'impianto didattico del lavoro, e permetta al lettore non esperto, o allo studente in formazione, di orientarsi e cogliere delle coordinate storiche, il tentativo di ricognizione storica è programmaticamente incompleto. I tentativi di rintracciare le tappe di una ipotetica storia dell'estetica multimediale a teatro, e più in generale in ambito performativo, si sono sempre fermati su due problemi: da un lato l'impostazione estetica dei linguaggi non riesce ad isolare il concetto rispetto al più ampio rinnovamento del sistema delle arti avvenuto a cavallo tra Ottocento e Novecento; dall'altro il ricorso alla discriminante tecnologica digitale perde di vista le specifiche drammatiche e perde di specificità rispetto ad ambiti differenti come quello sociologico o informatico. Gli autori, d'altronde, danno conto di queste difficoltà quando, nel capitolo iniziale, affrontando l'argomento da una prospettiva estetica nel tentativo di definire quasi un nuovo genere, si imbattono nella proliferazione di definizioni che ha dominato fino a pochi anni fa: cybertheatre, post organic theatre, mixed media theatre, networked performance, e così via. Ciò non toglie che i due autori siano riusciti a produrre un ottimo manuale che unisce l'efficacia del compendio alla profondità della riflessione critica. E, in questo orizzonte, sono molto utili, in ogni capitolo, i brevi riquadri biografici su alcune personalità selezionate, o una serie di suggerimenti per ulteriori letture e approfondimenti.

Ma proprio quel tentativo di ricognizione storica sulle radici della performance multimediale ha il merito di aprire il saggio a una problematica che crediamo rilevante a questa altezza storica. I due studiosi riescono a fare la selezione di materiali, evidentemente, proprio sulla base di una condivisione di senso comune su un

oggetto culturale ancora nuovo. Sono guidati, in altre parole, dalla volontà di mettere in un qualche ordine (in parte cronologico e in parte tematico) quelle esperienze (opere e autori) che hanno richiamato l'attenzione della maggioranza dei critici e degli addetti ai lavori. Questa selezione è indubbiamente riuscita, e permette di contenere nello stesso ambito Bill Viola e Stelarc, *Desert rain* di Blast Theory e *Biped* di Merce Cunningham, secondo lo stesso principio che contiene in un manuale di teatro Ibsen e Beckett, Tommaso Salvini e Carmelo Bene: un principio che deriva da un'etichetta comune, il teatro. In questo saggio la performance multimediale è trattata come un *genere* del quale si stabiliscono coordinate storiche ed estetiche. Certo, ogni selezione è inevitabilmente arbitraria e i lettori potranno notare la mancanza di questo o quell'artista. Ma l'efficacia del lavoro risiede proprio in questo "arbitrario" atto di responsabilità che individua degli snodi esemplari al fine di descrivere un fenomeno. L'apparizione, *in nuce*, di un canone da un lato congela in una immagine fissa un mondo che riteniamo ancora in movimento, ma dall'altro istaura una dialettica: l'assenza di figure come Marcel·lí Antúnez Roca, ad esempio, potrebbe essere motivata – all'interno di un saggio breve – da una sorta di sovrapposizione con l'estetica post organica di Stelarc; l'inclusione di opere di danza segna la programmatica rottura dei confini nell'ambito performativo digitale; la descrizione di installazioni audio, video o di ambienti virtuali, individua la preminenza teorica dei concetti come immersione e interattività su quelli consolidati della relazione corpo/pubblico. Sono tutti punti di grande rilievo, ben esposti e dai quali è possibile far partire una discussione feconda. E non ultimo, tra di essi, l'idea che questa *medialità*, incarni ed esprima il superamento della matrice postdrammatica che è diventata etichetta, a volte troppo semplice, per descrivere l'attività teatrale degli ultimi decenni del Novecento.

Rosemary Klich, Edward Scheer (a cura di), *Multimedia Performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2011, 228 pp.