

Dario Evola

Verso una videogenia teatrale

Il videoteatro, per quanto riguarda la situazione italiana, è ancora in cerca di una sua propria autonoma definizione di linguaggio e soprattutto di un proprio specifico. Se è difficile procedere per affermazioni, proviamo per negazioni. La ripresa a camera fissa di uno spettacolo ha un parziale valore di documentazione <sup>che</sup> che ci può informare sul <sup>dispositivo</sup> dispositivo scenico, sui movimenti degli attori, sull'impostazione generale della regia, e <sup>rischiando</sup> rischiando azzardat<sup>o</sup> movimenti di macchina, su qualche particolare rilevante. Una ripresa a camera fissa ha valore di archivio appena più ricca di informazioni rispetto alla cronaca di uno scrupoloso spettatore. In genere i tre minuti di ripresa televisiva di diritto dell'informazione sono sufficienti. Ma bisogna ammettere che con la costituzione di un linguaggio videoteatrale non ha molto in comune. A volte il regista o il gruppo può fare uso del mezzo televisivo come supporto al proprio lavoro, ma è un problema che riguarda la fase preparatoria dell'evento spettacolare, e non il prodotto finito. Anche in questo caso non possiamo parlare di videoteatro.

Se ho collocato sulla scena un paio di monitors posso averlo fatto con l'intenzione di riprodurre naturalisticamente un soggiorno, oppure fornire lo spettacolo di un elemento diegetico in più; molti confondono ancora il videoteatro con l'uso di un monitor sulla scena. Posso ancora utilizzare l'idea della realizzazione di un video di tre minuti come "promotion" dello spettacolo. E' un'idea. Posso anche raggiungere un risultato originale anche dal punto di vista della riscrittura scenica concentrando in tre minuti l'idea di uno spettacolo di un'ora e mezza. Forse siamo più vicini alla concezione di un videoteatro come valore autonomo, ma il prodotto di tre minuti rimane ancora nell'ambito dell'uso di clips musicali e, grazie all'uso di colonne sonore di attualità potrebbe generare curiose confusioni facendo scambiare un gruppo di coscienziosi attori che ricercano sul Kathakali con una delle ultime tendenze postpunk. Posso ancora provare con lo stesso gruppo di attori, usando la stessa scenografia, gli stessi costumi, persino le stesse luci, a fare delle riprese dello spettacolo con tempi diversi e divertirmi con <sup>il</sup> ~~un~~ montaggio, usando pp, dettagli, ci, totali etc. . .avrò ottenuto un videocinema. E' questo il risultato inconsapevole raggiunto dalla maggior parte delle produzioni in cassette e di ciò che viene etichettato come videoteatro.

Possiamo certamente parlare di una influenza del cinema e del linguaggio televisivo sulle esperienze della ultima generazione della ricerca teatrale in Italia, non dimenticando tuttavia i presupposti forniti dalla generazione immediatamente precedente. I gruppi più interessanti della sperimentazione teatrale in Italia sono compresi in una fascia generazionale nata con la televisione nel soggiorno di casa. E' naturale che la televisione abbia abituato in un certo modo l'occhio della nostra generazione. E' meno scontato che il cinema abbia qualche relazione con la ricerca teatrale più giovane. E' interessante notare come negli ultimi spettacoli dalla fine degli anni Settanta facciano largo uso di citazioni cinematografiche per esempio riproponendo simulacri di attori dello schermo, o nei casi più recenti e più interessanti mutuando precise tecniche dalle "zoomate" della intera scena ne Il ladro d'anime della Gaia Scienza (1984) o di Genet a Fangeri dei Magazzini Criminali (1984). L'intero spettacolo può essere concepito come un insieme di quadri da montare cinematograficamente facendo uso di interessanti tecniche di montaggio e di assemblaggio ricorrendo a diapositive, filmati e complessi dispositivi scenici, come nel caso di Tango glaciale e di Coltelli nel cuore di Falso Movimento. Si evidenziano negli spettacoli della nuova ricerca italiana alcuni elementi interessanti per uno studio sulla possibile

videogenia teatrale: dai tagli obliqui della scenografia mutuata dall'Espressionismo, all'uso di elementi cinetico-visuali con la figura dell'attore a volte ridondante nella sua flagranza di scena, a volte estremamente stilizzata come le stereometrie di Schlemmer. Un largo uso della danza, un debito verso il teatro danza contemporaneo, dalla Baush, a Merce Cunningham, dove lo spazio astratto è energicamente formalizzato. Credo che se esiste un elemento di confronto con l'esperienza delle avanguardie storiche che nello stesso tempo può servire da elemento di riconoscibilità del nuovo teatro, e che possa spostare in avanti la ricerca verso la costituzione di un videoteatro riconoscibile formalmente, è proprio la concezione dello spazio scenico. Da Appia a Craig fino a Schlemmer, lo spazio astratto ha carattere antropomorfo, gli elementi scenici sono concepiti come proiezioni dinamiche dell'energia dell'attore. Nella comune tensione a restituire la teatralità del teatro contro il naturalismo fotografico, proponendo la convenzionalità del gioco teatrale, tutti i movimenti degli anni Dieci-Venti, hanno sempre considerato lo spazio scenico a carattere antropomorfo, anche nei casi di estrema radicalizzazione del processo di stilizzazione e formalizzazione, Kandinskij, da Mejerchol'd a Brecht. Se si escludono i futuristi, alla base della ricerca delle avanguardie europee di quegli anni

c'è una **proposizione pedagogica**, che cerca la sua necessità, la sua giustificazione sociale nell'utopia. Il teatro, nella sua ricerca non tanto **grammaturgica**, quanto piuttosto delle poetiche complessive, si fonda sull'**utopia-progettuale**, quindi è l'uomo il punto di ritorno.

Il naturalismo fotografico, nella sua bidimensionalità veniva caratterizzato sostanzialmente dalla strategia compositiva della scena per cui il pittore incastrava figura e sfondo legando i costumi e **già** recitazione dell'attore con le strutture compositive del **fondale**, lo spettacolo era **il** risultato

della **corretta** disposizione degli attori sulla scena al servizio di un testo letterario. Contro la concezione del piano retinico, della scansione ottica cartesiana, in accordo con la ricerca delle avanguardie artistiche contemporanee avevano lavorato il Costruttivismo, l'Espressionismo, la Bauhaus, il teatro di poesia *nei piccoli teatri d'arte*.

La ricerca della nuova generazione teatrale ha perduto la figura umana come centro di gravità. Il riferimento è la superficie dello schermo.

Il riferimento all'esperienza delle avanguardie storiche è di importanza estrema per il giovane teatro di ricerca: il linguaggio cinematografico aveva influenzato la sperimentazione degli anni Venti. Scriveva Boris Ejchenbaum

nel 1927:

"L'invenzione dell'apparecchio cinematografico ha permesso di escludere la dominante essenziale del sincretismo teatrale, la parola udibile, sostituita da un'altra dominante, il movimento visto nei suoi particolari. Così il sistema teatrale fondato sulla parola è stato capovolto. Lo spettatore cinematografico si trova in condizioni di percezione completamente nuove, contrarie a quelle della lettura: dall'oggetto, dal movimento visibile egli muove verso la comprensione, verso la costruzione del discorso interiore. (...) Lo spettatore cinematografico cerca riposo dalla parola: vuole soltanto vedere e indovinare".

*il risultato della*  
Era ~~l'~~elaborazione intellettuale del montaggio delle attrazioni, una elaborazione che Ejzenštejn porterà avanti conseguentemente alle sue esperienze con Mejerchol'd, il montaggio inteso come

"il mezzo più potente per riplasmare la natura in modo veramente creativo"

mediante quel processo di integrazione intellettuale  
*richiesto*  
e dallo spettatore

Ma è lo stesso Ejzenštejn che intorno agli anni Quaranta,

nell'intuire le possibilità della televisione, scriverà:

" (nel cinema muto e sonoro ...) il montaggio non era che il calco più o meno perfetto del corso reale della percezione degli avvenimenti ricreata attraverso il prisma della coscienza e della sensibilità dell'artista. Nella televisione, invece, il montaggio diventerà lo stesso corso immediato nel preciso istante in cui il processo si svolge"

E.

Sembra avere intuito le possibilità offerte per esempio dal Kroma key, ~~xxxxxxx~~ quella capacità peculiare all'immagine elettronica di ottenere appiattimenti dell'immagine, rotazioni, deformazioni, viraggi cromatici, moltiplicazioni dell'immagine, sottrazioni di colori, montaggi simultanei attraverso videoinstallazioni etc... e l'altra peculiarità della ripresa televisiva della sintesi di ripresa e trasmissione, l'operatore che riprende la partita di calcio e "crea direttamente il montaggio in loco".

Il videoteatro sembra essersi fermato alla prima fase della <sup>invenzione</sup> del montaggio cinematografico. Gli esperimenti in elettronica sono ancora <sup>in</sup> ad una fase primordiale.

Naturalmente possiamo citare alcuni esempi di ricerca particolarmente interessanti. I quali bisogna affiancare la nascita di strutture di distribuzione commerciale, e l'inizio di una collaborazione che ci auguriamo continua con una struttura produttiva come la SBP-CGE di Roma <sup>come</sup> la Rai.

Gli esperimenti di videateatro in Italia ~~può~~ iniziano con il Moby Dick realizzato da Carlo Quartucci nel 1972 <sup>SPN</sup> una produzione RAI. Nella ricerca antinaturalistica del colore, della recitazione, nella struttura stessa della scena per frammenti, senza una trama ma con una traccia ben precisa, il testo letterario, e <sup>con</sup> un coraggioso uso del Kromakey, anticipano di un decennio gli esperimenti della seconda generazione. I particolari in sovrainpressione intervengono in fase di montaggio. I movimenti di macchina rendono un tempo sospeso nell'ambientazione teatrale ma restituiscono l'idea del movimento della nave. I movimenti di macchina intorno alla scena fissa hanno la funzione della parola convenzionale nel teatro elisabettiano. L'elettronica consente la fruizione di più piani simultaneamente, con effetti che solo il teatro medioevale, un teatro di immagine, poteva consentire. Una sequenza particolarmente suggestiva è il funerale di Achab con le riprese dal basso in alto, gli attori entrano in una scena delimitata geometricamente dalle vele e dalle sartie in un movimento eccentrico che tende verso il fuori campo, evidenziando l'immobilità della nave. Le sartie in diagonale costituiscono un vettore geometricamente direzionato verso questo movimento. L'ultima produzione di Quartucci con la Zattera di Babele è un interessante video La montagna gialla <sup>realizzato dalla SBP</sup> usa l'elettronica come modo per "appuntare" -come ha scritto Marco M. Gazzano "fissare sensazioni su immagini, lasciandole suggerire il teatro dalla peculiare autonomia del nuovo mezzo".



Ma è con Tango Glaciale del gruppo napoletano "Falso Movimento" che si ottiene per la prima volta una riscrittura ex novo dello spettacolo teatrale che già in sé conteneva tutti gli elementi per un linguaggio cinematografico e presupponeva un trattamento in elettronica. <sup>Dalla</sup> Lo spettacolo teatrale <sup>con il Mickey Theatre di Amsterdam</sup> prodotto nell' '82 la Rai ha realizzato un video di mezz'ora con un avanzato uso dei mezzi elettronici.

Tango Glaciale esclude la trama, in una serie di diapositive ed i particolari dal disegno, iniziano una serie di trasformazioni di ogni singola parte dell'ambiente, la piscina assume l'aspetto di un oggetto reale dove cade dal cielo una macchina, il giardino si trasforma in una giungla e mentre si svolgono questi passaggi - in teatro grazie all'uso di diapositive, scenografie mobili, illuminotecnica, nel video con tempi e modi diversi grazie al montaggio elettronico e al KromaKey - gli attori si propongono nella loro flagranza di corpi teatrali, di oggetti animati da incredibili scariche adrenaliniche o da aggraziati movimenti femminili. Il gioco interessante dello spettacolo è che tutto è stato concepito in un chiave bidimensionale, rendendo ancora più antinaturalistico nel passaggio al video: tutto sembra spostarsi dal tridimensionale al bidimensionale e viceversa. Nell'ultimo spettacolo Coltelli nel cuore, un remake dell'Opera da Tre soldi, sono adottati gli stessi procedimenti, dove filmati hanno la funzione di sipari e di fondali in movimento, filmati si sovrappongono a diaposi-

tive, in uno scarto continuo fra realtà bidimensionale e recitazione degli attori in una scena iperrealistica con un vero guard rail delimitante un campo di grano e una inquadratura di una strada da Il temerario di Nicholas Ray, e i valori cromatici del bianco e nero rimandano a certe concezioni di Wenders.

Insomma l'uso dei media in teatro non significa <sup>solo</sup> esibizione, ma un lavoro di supporto; sottile e misurato. Nel caso di un altro importante gruppo, "LaGaia Scienza", ora diviso, un computer, su uno studio di Marco Tecce e Michele Böhm, è servito per determinare le strutture e poi i toni cromatici dalle scene ~~che sono state~~ <sup>di Cuori strappati</sup> realizzate nel materiale più tradizionale del teatro, il compensato. Anche ~~de~~ Cuori Strappati la Rai, per la regia di Nico Garrone, ha prodotto un interessante video centrato comunque più sul movimento delle scene. Esiste in distribuzione anche una simulazione computerizzata di Cuori Strappati, programmato su computer Apple. Da Madro d'anime ultimo prodotto della "Gaia scienza" di Corsetti, è stato tratto un interessante "promo" che riduce in tre minuti (tempo calcolato su computer) lo spettacolo di un'ora, con un originale lavoro di sintesi-riscrittura. Animali sorpresi distratti dello stesso Giorgio Barberio Corsetti, è una prova d'attore, una trasposizione in tempo video di 35' sintetizzata in un quintà, modulate sulla colonna sonora di Daniele Bacalov. Notturmi Diamanti è la riscrittura in video dello omonimo spettacolo della GaiaScienza di Vanzi-Solari. Un video di

20'dove i due attori insieme a Guidarello Pontani agiscono in un registro di immagini evocativo di atmosfere torbide e lunari inserendo registrazioni dello spettacolo <sup>teatrale</sup> e riprese in esterni, contaminato con effetti speciali, dove il gioco dell'elettronica vale essenzialmente sulla resa dei tempi montati su una efficace colonna sonora. Intervallo di Krypton fa ~~un~~ uso di effetti speciali dalle particolari suggestioni cinematografiche, grazie alla regia di Toni Verità, l'esibizione della tecnologia fa parte del linguaggio video teatrale di questa formazione fiorentina. Romolo und Remo della "Società Raffaello Sanzio" è un divertito montaggio dai ritmi sincopati su una ironica ricostruzione della mitologia, dove si incrociano interventi grafici ed effetti in Kroma Key in caduta libera. Suicidi e omicidi acrobatici del gruppo Koinè si ispira agli interventi pittorici del futurismo italiano in una ricerca elettronica che si riferisce alla ripresa teatrale. Genet a Tangeri dei Magazzini Criminali, pur non facendo un uso particolarmente evidenziato dei mezzi elettronici, è modulato per lo più sull'uso dei primi piani e nell'alternarsi di pose di attori, per un teatro che si va contrassegnando sempre più nel segno della poesia. Momenti d'ozio di Parco Butterfly è un video molto cinematografico basato su riprese di paesaggi evocativo, in una chiave zen.