

Titolo || Per un teatro elettronico della crudeltà

Autore || Dario Evola

Pubblicato || Andrea Balzola, Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 3

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

## Per un teatro elettronico della crudeltà

di Dario Evola

Da quando si inaugura come caratteristica dell'età moderna una concezione dell'arte come specchio mimetico del reale, copia ridotta in scala della realtà, e quindi centrata sul particolare, il teatro ruota intorno ai caratteri e la pittura trova il suo centro nel particolare. Da quando il viaggio del moderno rinascimentale si orienta nella direzione dell'analisi circostanziata, introspettiva, la storia del teatro si popola di personaggi, e la storia dell'arte di nature morte. Ma esistono nature morte di noia e nature morte di terrore. Restituire il potere della visione, ritrovare la potenza dell'immagine è l'obiettivo centrale di chi si incammina attraverso i linguaggi e le pratiche dell'estetica. Il rito, perduto il suo mito, diventa semplice ripetizione di un *ethos* sempre più autoriflessivo. Il verismo e il *verosimile* sono il punto d'arrivo di un teatro concepito come camera ottica di quattro pareti per una commensurabilità cubica.

La ricerca delle avanguardie antinaturalistiche, riportando a una dimensione sinestetica la percezione del teatro come luogo di visione, ridisegna lo spazio scenico nel senso della sfera; l'idea di opera d'arte come opera di insieme, di totalità trova nella sfera il suo nuovo orizzonte percettivo. L'ordine tipografico guttemberghiano che significa nella prospettiva il dominio illusorio della commensurabilità e della convenzione, viene messo in questione dalla tecnosfera, dall'universo mediologico che nell'immateriale e nell'immagine articola il nuovo senso e il nuovo ordine del conoscere come esperienza sensoria. Scompare lo scarto di dimensione fra realtà e virtualità. La *performance* multimediale, come l'opera polimaterica in *dinamis*, determinano una nuova convenzione che riporta il teatro e il concetto di rappresentazione paradossalmente dal virtuale al reale ma soltanto in quanto virtuale. Nel teatro il tempo di rappresentazione è il tempo reale e lo spazio di rappresentazione è lo spazio reale. Ma piano della realtà e piano dell'illusione, fuori dal reticolo prospettico, diventano nel monitor bidimensionali, convertendo tempo e spazio dell'immagine, in tempo e spazio reale. L'esperienza dell'andare a teatro, l'esperienza della visione di un quadro è esperienza di conoscenza senza catarsi. La realtà trova una possibile *autenticità* solo nel suo *doppio*, restituito come visione. In un mondo inflazionato dalle immagini-merci, lo spettacolo senza teatro è l'elemento residuale del soggetto alienato reso protagonista del suo stesso spettacolo.

Ha ragione Godard quando sostiene che l'unico motivo che spinge la gente ad affollarsi alle mostre di Van Gogh sarebbe la semplice necessità di *vedere visioni*. L'assenza di visioni caratterizza un mondo di immagini inflazionate sempre più autoreferenziali, sempre più *reali* della realtà, sempre più omologanti al reale inteso come dominio. Il pensiero debole e l'assunto post-moderno non si sono dimostrati in grado di attrezzarci per uscire dal secolo e dal millennio. La dimensione novecentesca sta finendo, e con essa finisce anche l'avventura. Chiusa l'epoca dominata dall'opposizione apocalittici/integrati si apre un'epoca in cui la parola si ridisegna nell'immateriale, un'epoca in cui il teatro si ridisegna come *immagine*, come presentazione. La metafora del gioco teatrale ritorna al proprio senso di spostamento, di transito da una funzione ad un'altra. Dalla rappresentazione simbolica all'allegoria come processo di conoscenza. La consapevolezza della perdita di una funzione originaria di necessità del teatro, è la nozione che guida l'istanza rifondatrice delle convenzioni linguistiche della scena nel Novecento. Il *set* è il luogo dell'immagine e luogo attraverso cui l'immagine si rappresenta. Ciò che è vero nel *set* è ciò che è finto nella realtà, ma nel *set* e nella significazione cinematografica passa l'esperienza dello spettatore come occhio che vede, come sguardo attivo fatto di emozioni e di esperienza estetica. Il sentire dello spettatore è l'esperienza della sala buia che necessita di una luce artificiale, di un orizzonte di proiezione per essere *sentita* come reale. Nel cinema è la messa in quadro, la nozione di cornice che determina il campo di significazione. Lo sguardo dell'attore deve rimanere circoscritto al limite semantico del set. L'altrove pertiene al fuori campo, è semplice estensione del campo ma non della visione. Il teatro possiede ancora la flagranza della visione.

L'attore che gioca con il *chroma-key* non è inseguito dalla luce del tecnico, né tantomeno insegue una luce, ma gioca fuori campo in tempo reale e simultaneamente nella inquadratura. La scena artificiale rende ragione dell'artificio non illuminotecnico ma immateriale, simulacrale, di sintesi. L'immagine elettronica non simbolizza, consente l'allegoria e la metafora come spostamento di segno e di senso, distanziandosi ampiamente da ogni residuo di *mimesis* riproduttiva.

Semplicemente le immagini di sintesi elettroniche *non sono mai esistite nella realtà*, esistono soltanto in un mondo virtuale. Il teatro non come surrogato della realtà ma come realtà in potenza. L'illusione non è nel risultato mimetico, ma nel procedimento di formazione tecnologica della realtà, appunto artificiale. L'artificio non fa niente per simulare, esso è simulacro che svela fenomeni, luogo dell'apparizione.

«Se il segno dei tempi è la confusione, vedo alla base di tale confusione una frattura fra le cose, e le parole, le idee, i segni che le rappresentano» diceva Artaud. La risposta artaudiana alla crisi della rappresentazione, alla frattura fra le parole e le cose, e nella *nostalgia* delle origini, di una «necessaria, regressione nel tempo». L'atteggiamento di Artaud è violentemente e ostinatamente anti-moderno, anti-tecnologico, esattamente all'opposto della ricerca delle avanguardie di quegli anni che respirano nel mito della macchina e della tecnologia, e non soltanto nelle declamazioni marinettiane. Si tratta per Artaud, di ricollegare il *sentire*, l'esperienza estetica con la vita e con il fare artistico, in opposizione al dominio separato dell'estetica dal contesto della vita e del teatro-simulacro. La proposizione artaudiana è volta contro le stesse avanguardie, proprio al momento in cui il tecnicismo e la visione sintetica del mondo raggiungono il massimo dell'elogio alla macchina.

Titolo || Per un teatro elettronico della crudeltà

Autore || Dario Evola

Pubblicato || Andrea Balzola, Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 3

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

È proprio alla fine degli anni Cinquanta e ai primi Sessanta che l'uso della macchina tecnologica riconquista, grazie alle pratiche artistiche una dimensione *umanizzata*, un nuovo rapporto organico al gioco estetico, non più a livello di enunciato o come *differenza* dal naturalismo- ormai definitivamente fuori gioco- ma come *oggetto d'affezione* reinventato o *ritrovato*. N teatro della seconda generazione delle avanguardie, come già il cinema sperimentale del dopoguerra, diventa il luogo di contaminazione e di incontro fra tecnologia e gioco estetico alla ricerca di una dimensione umanizzante proprio attraverso la contiguità fra arti visive, arte della *performance* e tecnologia audiovisuale. Avviata una ricerca di *scrittura scenica* legata al teatro-immagine e a una nuova motivazione drammaturgica in cui corpo e spazio scenico trovano nuova significazione, il pianeta elettronico si arricchisce di un nuovo elemento, quello del *videoteatro*. Inizialmente concepito come supporto drammaturgico all'interno del teatro-immagine, acquista con gli anni Ottanta, dopo le riscritture dei Magazzini, della Gaia Scienza, di Falso Movimento e di altri gruppi o singoli sperimentatori, una nuova significazione e un nuovo segno performativo. La critica al sistema di comunicazione e all'uso corrente del teatro, non è in questo senso diversa da quella artaudiana ma si avvale di nuovi segni. Attraverso la ricerca tecnologica si opera un processo di conoscenza che spesso è stato giustamente assimilato alla esperienza barocca. Si pensi in modo particolare al felice connubio Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, trovando il momento più ricco di spunti ne *La camera astratta* (Kassel, *Documenta 8*, 13 giugno 1987 e Milano, Teatro dell'Arte, 18 giugno 1987).

Destutturazione del linguaggio verbale e scoperta di una lingua della scena come drammaturgia del corpo, come pratica dell'immaginario, alla ricerca di una *parola segno* precedente il linguaggio, e di una verbalità *concreta* dove si avvalora l'aspetto plastico-visuale della articolazione, e dove la foné è artaudianamente ricerca di una differenza e insieme processo di conoscenza. Il riferimento al barocco non è qui da intendersi banalmente per la semplice ed esteriore messa in scena della macchina teatrale, ma nel senso più profondo dell'effimero che, in quanto tale, sostanzia il proprio *essere* in un mondo fatto di *certezze*. L'allegoria, diversamente dal sistema simbolico, è spostamento di segno e di senso; nel gioco barocco della spettacolarizzazione del mondo attraverso *l'illusione teatrale*. «Lo spazio è corpo incorporeo e non corpo corporeo» è questa una prospettiva nuova nella direzione di una concezione dello spazio-tempo intessuto di materia e di sostanza; *l'agudeza*, l'ingegno inteso come macchina, come artificio e come retorica diventano sistemi di gnosi. La nostra epoca perdendo il senso dell'allegoria sta perdendo anche la coscienza dell'alienazione. Nell'allegoria ogni rapporto, ogni cosa, può significare qualcos'altro. Siamo in presenza di un *diverso* parallelo che sovverte l'ordine del discorso. La coscienza di ogni spettatore è nel lavoro di interpretazione e di riscrittura. Il processo di reificazione dei rapporti umani, la loro trasformazione in «rapporti segnifici in una società di mercato» -ricorda Lotman a proposito della semiologia del cinema - sono stati analizzati per la prima volta da Marx. L'arte nella concezione artaudiana continua ad affermarsi come una gnosi attraverso il potere reale dell'illusione teatrale, come potere di manipolazione di segni, dove l'uomo in una concezione paradossalmente tanto più laica quanto più si avvicina al mondo magico, è al centro fra il cosmo e il divino. Manipolazione di segni come manipolazione di forze, l'atto attraverso cui l'uomo è partecipe della creazione.

Ancora Lotman ricorda che «il cinema, per sua natura, conosce solo il tempo presente, come del resto le altre arti che impiegano segni figurativi» fra cui - aggiungiamo noi - anche il video. Il connubio fra video, ripresa cioè in tempo reale e relativa trasmissione, più registrazione video, più azione scenica in relazione alla scenografia e allo spazio teatrale (corpo dell'attore in flagranza) come sono stati impiegati da Studiò Azzurro e Corsetti, costituiscono un inedito meccanismo di rappresentazione e un processo di conoscenza attraverso la macchina che, non escludendo l'ordine della *meraviglia* e la categoria dello *stupore*, spostano in una zona di *transito* il gioco *dell'illusione comique*.

Risponde Paolo Rosa a una domanda di Valentina Valentini sul rapporto fra i media e sul loro *superamento*: «Innanzitutto non accetto nessun tipo di definizione di morte dell'arte, se non da intendersi in una versione più morbida, per cui si potrebbe dire che l'arte è *collassata*. Ma il problema è più ampio, riguarda la rapidità e la radicalità della trasformazione della comunicazione tra gli uomini; in questo contesto la sacralità auratica dell'arte ha giocato un ruolo frenante. Il permanere di una serie di interessi, anche economici, all'interno del sistema dell'arte ha fatto sì che la ricerca artistica, abbandonata la tensione rivoluzionaria, si ritrovasse con un atteggiamento difensivo all'interno di una sorta di riserva dorata e impotente, tutta tesa a ricercare una risposta in se stessa, in un moto centripeto rompendo quella dinamica di comunicazione fra la gente [ ... ] Se si considera l'arte non un esercizio di stile ma una ricerca, un'esperienza nei territori del linguaggio e della comunicazione, non si può non considerare con preoccupazione la grande distanza fra questi due mondi».

La tensione etica di Paolo Rosa corrisponde, nella dichiarazione di intenti e nella riflessione sull'esperienza di Studio Azzurro, alle rivendicazioni per un diritto di cittadinanza dell'arte, della dimensione e dell'esperienza estetica in una società che, indirizzandosi verso forme di autoritarismo e di involuzione della comunicazione civile, tende a escludere sempre più l'esperienza estetica dal sistema di circolazione della conoscenza, in un sistema e in un *ordine del discorso* dove sembrano avere diritto di cittadinanza esclusivamente merci destinate alla veicolazione dello spettacolo reificato. «Gli oggetti» - continua Paolo Rosa - «lo spazio, il tempo, l'uomo, fanno i conti oggi quotidianamente con una realtà virtuale, con una natura artificiale delle cose, con un loro doppio altrettanto vero. E nella vita di tutti i giorni sono soprattutto gli strumenti tecnologici a costruire questo sdoppiamento». In questa coscienza del doppio tecnologico, della resa per artificio nella *realtà*, come visione e come conoscenza, risiede l'anima di una profonda istanza etica che trova nel gioco teatrale una sua forma proprio

Titolo || Per un teatro elettronico della crudeltà

Autore || Dario Evola

Pubblicato || Andrea Balzola, Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 3

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

nella simulazione teatrale, nell'immagine simulata che svela il simulacro come doppio della realtà, mettendo a nudo l'oggetto reificato dello spettacolismo nel sistema di relazioni fra individuo e *sentire*.

#### *Riferimenti bibliografici*

D. Bablet, *Le décor de théâtre*, Paris, Editions du CNRS, 1965.

A. Artaud, *Il teatro e il suo doppio*, Torino, Einaudi, 1974.

J.M. Lotman, *Introduzione alla semiotica del cinema*, Roma, Officina, 1979.

R. Barilli, *Lo spettacolo nella società tecnotronica*, in Claudio Vicentini, *Il teatro nella società dello spettacolo*, Bologna, Il Mulino, 1983.

M. Perniola, *Tramiti*, Bologna, Cappelli, 1985.

L. Mango, *La scena della perdita, il teatro fra avanguardia e postavanguardia*, Roma, Kappa, 1987.

Studio Azzurro e G.B. Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Milano, Ubulibri, 1988.

M. De Marinis, *Capire il teatro*, Firenze, La Casa Usher, 1988.

M. Borie, *Antonin Artaud le theater et le retour aux sources*, Paris, Gallimard, 1989.

V. Fagone, *L'immagine video, arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990.

V. Valentini, *I sentieri interrotti del video. Conversazione con Paolo Rosa*, in *Dialoghi tra film video e televisione*, Palermo, Sellerio, 1990.

Che cosa succede quando l'arte più antica, il teatro, si incontra con l'arte più nuova, l'audiovisivo elettronico? A partire dagli anni settanta, sull'onda internazionale di una fervida sperimentazione artistica, i più originali registi teatrali italiani hanno rivoluzionato la televisione e il video. La nuova scena è diventata elettronica e il video, irrompendo negli allestimenti teatrali, ha contribuito alla trasformazione dell'idea di messinscena: una stagione d'oro, durata fino alla prima metà degli anni ottanta. Esplorando il territorio di frontiera tra video, arti visive e teatro, il volume raccoglie testimonianze dirette di protagonisti - Eduardo e Luca De Filippo, Strehler, Ronconi, Bene, Quartucci, Corsetti, Martone, Tiezzi, Studio Azzurro - e interventi di studiosi attenti a nuovo teatro televisivo, video-teatro e video-danza. L'indagine dimostra che molti aspetti di quella ricerca multimediale hanno anticipato l'attuale rivoluzione tecnologica dei linguaggi.

CAMPIONE  
GRATUITO

L. 39.000  
€ 20,14  
(iva inclusa)

isbn 88-7011-571-2

inclusa

Rosenberg & Sellier teatro/spettacolo

Rosenberg & Sellier

Rosenberg & Sellier teatro/spettacolo

6 Balzola, Prono, La nuova scena elettronica

# Andrea Balzola, Franco Prono

## LA NUOVA SCENA ELETTRONICA

Il video e la ricerca teatrale in Italia

