

Titolo || Per una drammaturgia elettronica

Autore || Valentina Valentini

Pubblicato || Valentina Valentini, *Teatro in Immagine, eventi performativi e nuovi media*, vol. 1, Bulzoni, Roma 1987, pp. 176-183.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

Per una drammaturgia elettronica

di *Valentina Valentini*

Gli anni Ottanta, in Europa e negli USA hanno segnato una svolta importante, il superamento dell'avanguardia: gli artisti si confrontano con il pubblico, con i generi, i modelli, le tecnologie del sistema dei mass-media. Questa tendenza coinvolge sia il video che il teatro, dove si presentano problemi compositivi e tematiche nuove inerenti allo spettacolo del dopo-performance. Se si tratta di realizzare delle opere che presentino qualità spettacolari tali da attrarre un pubblico più vasto di quello dell'avanguardia, è necessario recuperare elementi quali la narrazione, i personaggi, il testo verbale, per lungo tempo rifiutati. Quali sono le forme espressive, gli stili di queste opere alla ricerca di una nuova dimensione narrativa, e come si manifesta la carica di rottura nei confronti dei formati televisivi standard?

La produzione di artisti che utilizzano il dispositivo video sta offrendo, a livello internazionale, una stimolante occasione di riflessione sui processi di trasformazione penetrati all'interno del campo audiovisuale (ma che non appartengono esclusivamente al dibattito sull'immagine elettronica), quali il rapporto fra registro sonoro-verbale e registro visuale, il ritmo narrativo, l'astrazione del racconto.

Dalla citazione alla parodia

Video 50 (1979) di Robert Wilson presenta la struttura di uno spot pubblicitario, ogni brano (e sono cento), non dura più di 20-30 secondi: si tratta di una re-visione di un genere preesistente, appartenente alla tradizione dell'immagine elettronica.

Perfect Lives di Ashley-Sanborn-Gordon (1978-1983) si presenta come la corrispettiva forma televisiva di teatro musicale: è la versione aggiornata in elettronica della antica forma dell'opera, dove i nuovi Parsifal sono musicisti, un cantante e un pianista. La storia racconta le avventure di quattro personaggi «R», «Blue», Jill e David che, per ottenere la vita eterna, devono attraversare una striscia di luoghi deputati: *The Park, The Super Market, The Bank, The Church, The Bar, The Living Room, The Backyard*. Ogni luogo corrisponde a un episodio (sono sette di 30 minuti l'uno) e ha una propria struttura (*template*) con leitmotiv formali e tematici che si ripetono da un episodio a un altro.

L'opera è stata descritta come un racconto mitico, attualizzato in una piccola città americana dei giorni nostri, una sorta di *Dallas* o *Dynasty* musicale: una ripresa dell'opera classica in cui il tema della reincarnazione e del viaggio si rovescia in divertimento comico e la struttura musicale dell'opera assume l'idioma rock e la forma della canzone.

Perfidi Incanti (1985), è il titolo che riunisce i tre episodi - altrimenti detti racconti brevi - realizzati da Mario Martone per la televisione italiana. L'intento era di sperimentare nuove strategie narrative, individuando e salvaguardando alcune «trame generiche» appartenenti alla tradizione letteraria del racconto. Ne *I Due Don Giovanni* (sceneggiato insieme a Giorgio Barberio Corsetti), è recuperato lo schema di un film poliziesco - fughe, inseguimenti, pistole, assassinio finale - lo scenario di una rivisitazione hitchcockiana. La dimensione parodica, in questo caso, è data dallo spapolamento del *ritmo integratore* su cui è costruito l'originale modello del film, dal venir meno della continuità spazio-temporale della narrazione che produce e alterna pieni e vuoti d'azione, tensione e rilassamento, inaspettato e previsto. Al suo posto troviamo un ritmo fatto di accumulazione arbitraria di *frammenti topici*, estrapolati disordinatamente dal repertorio originale e lanciati a manciate (come le frasi del dialogo della sequenza iniziale Giorgio-Andrea), nella struttura travestita del racconto video.

L'effetto parodico non è altro che la denuncia ironica e divertita dell'avvenuta stereotipizzazione di certi generi, lo smascheramento della convenzionalità di forme narrative dominanti. Non è possibile prescindere, ignorarle, fondare altre forme, se non distruggendo dall'interno, per contiguità e contatto, quelle preesistenti, in una sorta di autoriflessività e autocriticità che porta all'imitazione e smascheramento dell'originale. Infatti, l'azione drammatico-narrativa della storia dell'assassinio de *I Due Don Giovanni* viene raddoppiata e re-visionata nell'agire "secondo" degli attori del film di Hitchcock, *I Sabotatori* rispetto ai quali gli attori "primi" appaiono come dematerializzati, meno reali e veri di quelli del film. La condizione dello *spectator*, che guarda anziché agire, viene platealmente denunciata dalle sequenze in cui vediamo Giorgio Barberio Corsetti e Andrea Renzi seduti entrambi in una platea di un cinema, o Giorgio e Irene inquadrati nelle lenti di un binocolo. Sono i residui, non mai definitivamente bruciati, della condizione spettatoriale dell'artista contemporaneo su cui il video si costruisce: quale storia è possibile raccontare con i frammenti audio-sonori-visivi rimasti impigliati nella memoria-immaginario? Gli ingredienti da mettere insieme sono già dati, residui, tracce, dettagli: una splendida donna, una pistola, un ticchettio di tacchi, un sassofonista, una cantante, un night club, New York, la statua della Libertà. «Troppo poco per fare una storia e abbastanza per imbrogliare la memoria».

La fase attuale della produzione video si caratterizza per una disponibilità accentuata al travestimento, non solo *trasportare* altri linguaggi (il teatro, la danza, la musica, la pittura, etc.), ma anche *riprendere* strutture, schemi, ritmi, *trame generiche* appartenenti alla storia di questi linguaggi.

L'imitazione attuale è diversa dall'uso della *citazione* come si è presentata negli anni passati perché tutto intero il repertorio della tradizione viene fagocitato dal nuovo medium, ancora in divenire di storia e di identità propria. La ripresa di generi nobili, da parte del veicolo video-televisivo, va anche al di là del revival, perché si tratta di aderenza intima e strutturale, sensoriale ed estetica. Il dialogo che si realizza da questo incontro assume l'aspetto parodico, ironico, autoriflessivo. Assumendo forme prese a prestito dalla tradizione letteraria, spettacolare e artistica, il dispositivo video si trova, a sua volta, nella felice condizione di poter *contagiare* i generi e i linguaggi che imita, costringendoli, indirettamente, a confrontarsi con un medium più giovane, e

Titolo || Per una drammaturgia elettronica

Autore || Valentina Valentini

Pubblicato || Valentina Valentini, *Teatro in Immagine, eventi performativi e nuovi media*, vol. 1, Bulzoni, Roma 1987, pp. 176-183.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

agendo in funzione di svecchiamento nei confronti del cinema e della televisione. Questa funzione rigenerativa avviene attraverso un processo di incorporamento e smascheramento nei confronti dei linguaggi che il video traspone: fumetto, grafica, pittura, teatro, musica, danza, fiction cinematografica passano tutti attraverso il meccanismo codificatore del veicolo video-telesivo.

Perfect Lives segnala un'altra tendenza dell'estetica elettronica: realizzare opere che integrino in un unico contenitore differenti forme espressive, in cui generi e linguaggi esplodano per contagio. E la tendenza a contenere in una mega-struttura, una sorta di meta-opera autosufficiente, tutti i linguaggi esistenti e le forme spettacolari.

Il ritmo narrativo: la fluidità elettronica

Il sistema elettronico di produzione di immagini rilancia complessivamente, in una tensione rifondatrice, la complessa materia del testo audiovisuale, delle sue convenzioni, strategie fruibili e modalità produttive: l'immagine analogica trattata in post-produzione, l'immagine sintetica, la possibilità di programmazione elettronica dei colori, liberano la comunicazione audiovisuale dall'effetto realtà e promuovono l'uso del video in funzione compositiva e artistica. Le nuove opere video sovvertono le convenzioni della narrazione filmica e si pongono il problema di una *nuova fiction*. L'immagine elettronica sta producendo dei nuovi ritmi sensoriali, visivi e uditivi che il soggetto assorbe, traspone e formalizza. Innanzitutto viene modificato il rapporto suono-immagine rispetto alla coordinazione audiovisuale finora proposta dalla messinscena cinematografica: è il suono-voce, suono-musica, che costituisce e fornisce il testo-base a partire dal quale si articola e si sviluppa la banda visiva. Spesso, nella più recente produzione video, il testo musicale-verbale-sonoro funziona come principio ordinatore delle parti nel tutto. Si tratta di un modo nuovo - sia rispetto alla tradizione filmica che alla più recente produzione teatrale - di organizzare il rapporto fra *narrazione e racconto* 18. Il testo musicale che negli anni passati ha agito come elemento di astrazione nei confronti della messinscena teatrale, nell'attuale produzione video si carica di valori plastici, mentre il piano visuale, conformato dal piano sonoro, si dematerializza, svanisce il suo «effetto realtà» e tende, a sua volta, verso una figurazione astratta. L'aver scambiato i ruoli produce delle conseguenze rilevanti sul piano dei rapporti sintattici, formali e semantici.

In *Perfect Lives* è la musica la protagonista, non la storia - le azioni che i personaggi svolgono da un luogo a un altro - la musica è la storia. «Se fosse una pièce teatrale, dice Ashley, ci sarebbe stato bisogno di maggiori dettagli. Il problema non è quello di capire cosa i personaggi fanno, cosa significa, quanto di lasciarsi trasportare dalla musica». *Turtle Dream* (1980), di Meredith Monk (ma anche *Ellis Island*), si presenta come un mosaico di suoni e immagini unite da un disegno musicale; *Genet a Tangeri* (1984), dei Magazzini Produzione è un «*music-video*, il contrario di un video musicale: là è un pezzo di musica che deve essere visualizzato, qui delle immagini che costituiscono una musica, là una trasposizione per immagini di una serie di contenuti di una canzone, qui delle immagini di uno spettacolo messe insieme a formare una frase musicale al modo di Satie» (Tiezzi).

Il presupposto di questa totale messa in discussione del rapporto immagine-suono è una *pari evidenza dell'udibile e del visibile*. Questo principio, affermatosi dagli anni Settanta nel teatro di ricerca, ininfluenza nel cinema dove, ribadisce Ashley «la musica è incidentale», ha invece prodotto nella produzione video un ribaltamento a favore della banda audio rispetto alla quale si conformano le immagini, che assumono una disposizione visivo-plastica-spaziale ritmata e scandita musicalmente.

Nel caso di *Perfect Lives* «si è trattato, dice Peter Gordon, di lavorare tutti a partire da analoghe fonti di informazione»: sia i materiali musicali che quelli visivi sono coordinati fra di loro da sette diversi *templates*, schemi base a partire dai quali ciascuno degli autori (Sanborn, Ashley, Gordon) ha composto la sua partitura musicale, visiva, verbale. Il termine *template* sta a indicare la corrispondenza che si è voluta stabilire fra la struttura musicale e quella visuale, in rapporto ai valori emozionali e agli stati d'animo che soggettivamente ciascuno associa ai sette episodi dell'opera video.

Nelle opere video di Jean-Paul Fargier, il rapporto audio-video è teso a privilegiare il testo verbale, anzi letterario. Si tratta di vere e proprie letture di testi di James Joyce (*Joyce Digital*, 1984), Victor Hugo (*Choses vues*, 1984), Sollers (*Sollers au paradis*, 1983), una sorta di trattamento digitale della pagina letteraria, eseguita da attori (Michel Piccoli) o dallo stesso autore, nel caso di Sollers. In questi video, il ruolo delle immagini è quello di fare da «contrappunto musicale» al testo verbale, il che non significa riproporre la loro tradizionale funzione di commento illustrativo-descrittivo al testo verbale. L'autonomia dei due piani, nel discorso di Fargier è sostenuta radicalmente: «è assurdo e immotivato cercare di trovare misure comuni fra immagine e parola». Il ruolo dell'immagine, in questa prospettiva, è fare da eco, costruire l'ambiente alla parola letteraria, andare a ricoprire quel posto che ricopre la musica in certi film, «elle rythme, elle prolonge les émotions, elle ironise» (Fargier). Secondo le ipotesi che guidano il laboratorio sperimentale di Fargier, il privilegio del registro audio diventa ancor più audace, perché dal corpo sonoro siamo passati al corpo verbale, alla voce recitante e declamante, alla seduzione autorevole di un testo letterario. Questa posizione, attesta una tendenza più generale di mobilitazione nei confronti di quella che ormai viene chiamata «la superstizione dell'immagine» (Kluge). La reazione all'ossessione visiva di questi anni si manifesta come un vero e proprio processo in cui l'accusato è l'immagine e l'accusatore è il Verbo che combatte la sua crociata in nome della verità, che è invisibile. La voce umana, per Fargier e per Sollers (la colonna sonora è severamente bandita), è l'unica in grado di contrastare l'ipnotico sonnambulismo del telespettatore. La condizione ideale dei video-ascoltatori, invece, è quella di «des aveugles qui écoutent». Viene ancora una volta invocata la profezia di Mc Luhan di un'era acustica «où les images ne sont que des extensions du son Pour moi l'essentiel est de faire passer le maximum de condensations de la parole à travers l'image; je trouve qu'un bon film est un film dont la bande-son pourrait subsister comme oeuvre d'art me me si on retirait toutes les images» (Sollers 1983).

Titolo || Per una drammaturgia elettronica

Autore || Valentina Valentini

Pubblicato || Valentina Valentini, *Teatro in Immagine, eventi performativi e nuovi media*, vol. 1, Bulzoni, Roma 1987, pp. 176-183.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

La possibilità di programmazione elettronica della scala cromatica è un'altra componente dell'attuale drammaturgia video, risultante da uno sconfinamento del «quadro cromatico» al di là della forma degli oggetti. Le immagini trattate elettronicamente perdono rilievo e consistenza, precipitano in un gioco di veloci trasformazioni cromatiche. La tendenza a risolvere l'immagine-forma in immagine-colore, favorisce la sua assimilazione al movimento della musica, sia sul piano emozionale che sensoriale: tonalità e vibrazioni delle variazioni cromatiche, liberate dal riferimento al «quadro tematico», si accordano con il ritmo della scansione musicale vera e propria. Il trattamento elettronico del colore restituisce al piano visuale quella dimensione ritmico-temporale che appartiene al piano sonoro, costringe cioè l'immagine-forma a uscire fuori dal suo schema, disponibile a modificarsi sul momento, ad «assumere disposizioni soggette a cambiamenti», una *forma fluida*, imprevedibile, risultato però di una partitura calcolata e complessa. Non è più la fluidità dell'alternanza, di una scansione calcolata sui tempi di un organismo naturale e fondata sul principio dello sviluppo, della crescita. Si tratta di un nuovo modo di manifestarsi della raffigurazione spazio-temporale: si sono contratte le durate di persistenza delle immagini e si sono moltiplicate le immagini in una stessa unità di tempo. Essenzialmente, una trasformazione del modo di percepire il *movimento*, nella sua doppia valenza di *veloce* e di *lento*, e di percorso destinato a un luogo. Il ritmo cinematografico ci ha abituati a una percezione *alternata* di vuoto e di pieno, di buio e di luce, di continuo e discontinuo (l'alternarsi di momenti di tensione e rilassamento, regolati da convenzioni di determinati macrogeneri), mentre nella nuova produzione video il ritmo diventa ritmo interno dell'immagine secondo una estetica del simultaneo, delle sovrapposizioni, dissolvenze veloci che non aspettano il tempo dello scorrere in successione del rullo della pellicola, un fotogramma dietro l'altro.

Si manifesta un ritmo che non è più quello circadiano del respiro, del battito del cuore, del giorno e della notte, il ritmo biologico-naturale. E allora scompare la fluida alternanza, l'illusione di una continuità spazio-temporale prodotta dal montaggio cinematografico, e siamo coinvolti in un caleidoscopio di immagini disancorate da un ordine lineare (dentro-fuori ai bordi dello schermo) e da rapporti di grandezza prospettici. Le immagini compaiono dal centro o dal fondo, si sovrappongono, si frammentano simultaneamente, si condensano e si sparpagliano, si arrestano e ritornano con reiterazione. Ma non *scorrono* in successione ordinata di sequenza.

Astrazione e sensualità

Questa germinazione e proliferazione a getto continuo della banda visiva porta alla incapacità di distinguere le singole immagini: è impossibile trattenerle, se non in minima parte. Si tratta di una immagine «già fatta», rilavorata in post-produzione: il regista esegue direttamente, attraverso il mixer elettronico, la composizione audiovisuale, fissa posizioni, dimensioni, movimenti di una figura nello spazio. In questa prospettiva, l'operazione di riproduzione di immagini dalla realtà, la ripresa, diventa secondaria, dal momento che la tendenza è quella dell'immagine *d'archivio*, prelevata da una banca dati che ha immagazzinato tutto il visibile, a cui è possibile attingere inesauribilmente, perché molteplici sono le combinazioni e le manipolazioni che il mixaggio elettronico consente. Il privilegiare l'operazione di trattamento in post-produzione dell'immagine (il video è lavorare di joystick, dice Sanborn), produce come conseguenza, la devalorizzazione dell'operazione di registrazione fotografica di dati della realtà, del creare con l'inquadratura, e favorisce quella di costruzione dell'immagine. Essere in grado di reimpiantare direttamente sul monitor le immagini, di costruirle numericamente, ha portato l'attenzione sulle immagini in sé, sulle componenti formali e sulla struttura compositiva, sulle geometrie spaziali e sulle dinamiche cromatiche.

La nuova estetica video non lascia *scorrere* le immagini, le arresta, le conforma in traiettorie costruite, le fa esplodere in ritmi convulsi e le rallenta per intensificare l'attenzione dello spettatore, le rimpicciolisce e le ingrandisce secondo criteri e valori metrici, calcola i tempi di apparizione e sparizione.

La banda visiva, disintegrata dalla regia digitale, si è de-figurata per alterazioni evidenti nelle durate (velocità-rallentamento) e liberata da obblighi di raffigurazione del reale. Il binomio *astrazione-sensualità* è un tratto distintivo dell'immagine elettronica: rarefazione dell'immagine e contemporanea pulsione del ritmo elettronico nel corpo sensibile del video-ascoltatore. La drammaturgia video esibisce accanto alla trasparenza del corpo umano, la impudica profanazione dei volti, scrutati dai piani ravvicinati, moltiplicati, ingranditi, sezionati e deformati dagli effetti elettronici.

Anche il rapporto figura-paesaggio, ambiente-décor, corpo umano-oggetti, si presenta rinnovato rispetto al trattamento che gli ha finora riservato il cinema e la televisione: il paesaggio, composto di linee e di punti, dettagli reali e grafie geometriche, svolge un ruolo da protagonista accanto alla figura umana, entrambi modellati da un identico trattamento. Si ha una raffigurazione *astratta del corpo dell'attore*, una sua riduzione a sagoma, figurina sfondata dagli effetti dell'intarsio elettronico, sospesa nel vuoto, sezionata, ingrandita o rimpicciolita, assorbita nel colore dello sfondo, scambiata e confusa con immagini di immagini prelevate da film, da disegni realizzati col computer, dai fumetti, trasportate da un passaggio ad un altro in post-produzione. Contemporaneamente, si ha una *raffigurazione sensuale degli oggetti*, di elementi spaziali e inanimati che, fuori dalla loro scala di grandezza abituale, si presentano in azione. Nel primo dei tre racconti brevi di Martone: *Il viaggio* (1985), il rapporto figura umana-personaggio e ambiente è rovesciato. Sono i particolari d'ambiente *patetici* che esprimono gli stati d'animo dei due amanti che si inseguono, si ritrovano, si perdono. Fra la nera silhouette disegnata e l'attore-personaggio, non ci sono scompensi percettivi perché il veicolo elettronico ha funzionato come integratore e livellatore delle differenze, riducendo ogni cosa alla piattezza pitto-fotografica delle *nouvelle image*, per cui la figura umana perde spessore e corposità, si mostra come silhouette. Se il corpo dell'attore si disincarna e si affievolisce, il corpo dell'oggetto si impinguisce, si mostra brillante, seducente ed erotico. Se l'immagine si derealizza, il suono fornisce il tema (drammatico), la risonanza emozionale, la chiave

Titolo || Per una drammaturgia elettronica

Autore || Valentina Valentini

Pubblicato || Valentina Valentini, *Teatro in Immagine, eventi performativi e nuovi media, vol. 1*, Bulzoni, Roma 1987, pp. 176-183.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 4 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

ironica-parodica nei confronti delle immagini.

Figure-corpo e figure-oggetti, ambedue in primo piano, hanno assorbito in sé la dicotomia sfondo-figura, eliminando il ruolo, gerarchicamente ordinatore attribuito alle azioni del soggetto-attore.