

Qui e Ora: resistenze teatrali allo svanire virtuale

Introduzione: società in rete

Una delle frasi più ricche di prospettive nel pionieristico lavoro di Marshall McLunhan *Gli strumenti del comunicare* recita: «il contenuto di un film è un romanzo, una commedia o un'opera. Ma l'effetto della forma cinematografica non ha nulla a che fare con il suo contenuto programmatico»¹. È una affermazione che oggi - giunti ad uno stadio degli studi sul rapporto tra mass-media, arte e società, ben più avanzato dell'epoca del testo di McLunhan (1964) – può apparire ovvia, eppure a mio parere è ancora in grado di destare stupore. Non si tratta semplicemente di evidenziare quanto i mass-media possano influire riguardo i comportamenti e le opinioni delle “masse”. Se fosse solo questo, se ne potrebbe concludere che un “buon” uso dei mass-media ci metterebbe al riparo dai rischi di omogeneizzazione o (peggio ancora) di “lavaggio del cervello” (resterebbe da stabilire quale sia questo “buon” uso e chi potrebbe garantirlo meglio: un servizio pubblico? una pluralità di soggetti privati in concorrenza?). Ciò che invece McLunhan contesta è la supposta neutralità del mezzo comunicativo (quale esso sia: stampa, telefono, TV, cinema ecc.), quella innocente neutralità che ci porta a dire, ad esempio, «non è la TV ad essere buona o cattiva ma è l'uso che se ne fa». La diffusione su larga scala di un *mezzo* (o *medium*) di comunicazione non semplicemente impatta sulla società ristrutturandola profondamente nelle sue dinamiche interne ma incide – e spingerei sull'immagine “materiale” dell'incisione – sulle strutture profonde (in senso quasi kantiano) della percezione e dell'apprendimento individuale². Un individuo appartenente ad una cultura orale non pensa come chi appartiene ad una cultura che conosce scrittura e stampa (basti riflettere sul fatto che lo sviluppo del concetto occidentale di Storia presuppone una mentalità avvezza alla scrittura), né questo ha forme di acquisizione e organizzazione dell'informazione analoghe a chi è nato e cresciuto con internet.

La “forma” del “mezzo”, quindi, condiziona, trasferendosi a vari livelli, la forma mentis dell'individuo, nonché le dinamiche e strutture sociali. Nel caso dei moderni mezzi di telecomunicazione digitale il fenomeno è profondo, anche se chi vi è immerso fatica a riconoscerlo. La telematica digitale (ormai modalità basilare di tutti i sistemi di telecomunicazione) cambia il rapporto dell'individuo:

- con lo spazio. In tempo reale possiamo vedere e farci vedere, parlare, lavorare con persone di qualunque paese del mondo. Il mondo, si dice, è a portata di click. Solo virtualmente, certo, ma quanto poi è semplicemente virtuale il poter comunicare a tu per tu con qualcuno a migliaia di chilometri? E se un giorno si arrivasse a trasmettere anche gli odori, ai cinque sensi resterebbe la sola sfida del tatto (e del gusto).
- col tempo. Attraverso la rete familiarizziamo con la velocità. Nella misura in cui il tempo è relativo al movimento nello spazio, più quest'ultimo si velocizza e più il tempo si dilata: tutti i rapporti interpersonali, tutte le azioni che portiamo avanti oggi in una

nostra normale giornata di attività potevano svolgersi in una giornata di cinquant'anni fa? Poi, paradossalmente, il tempo non è mai abbastanza ma resta che l'iperattività è una delle caratteristiche fondanti dell'uomo moderno.

- con l'autorità e i ruoli sociali. In internet le scale sociali sono meno visibili, la burocrazia non esiste (o quasi); con la posta elettronica si raggiungono velocemente "personalità" che altrimenti sarebbero quasi inavvicinabili, o che mai avremmo avuto il coraggio di avvicinare (forse, appena la trasmissione dell'immagine raggiungerà le attuali possibilità che ha la trasmissione della parola, paradossalmente questo aspetto potrebbe perdersi); col nickname addirittura intessiamo rapporti indossando una maschera che ci cela i connotati. Internet è anche un territorio di creatività: con la possibilità di mettere in mostra i nostri siti personali, e quindi i nostri hobby, le nostre poesie, musiche, romanzi, invenzioni, idee politiche, e tutto questo senza passare attraverso i duri canali non virtuali, quelli del concorso letterario o della distribuzione del proprio cd musicale o delle spese di organizzazione di una mostra d'arte ecc.

- col proprio corpo. È un esempio estremo ma indicativo: Stephen Hawking, l'astrofisico malato di sclerosi amiotrofica laterale (una malattia degenerativa che distrugge le cellule nervose) e autore del fortunato *Dal big bang ai buchi neri*, si muove, lavora, parla, comunica coi suoi cari e col resto del mondo solo grazie l'ausilio di sofisticate tecnologie hardware/software. Allora dove è il corpo di Hawking? Nei suoi arti privi di sensi o nelle sue estensioni tecnologiche, le uniche che gli permettono di comunicare col mondo e non vegetare?

- con l'atto cognitivo. Il mezzo telematico - e la forma-web che ne è il corpo visibile - condiziona la struttura del pensiero verso l'accoglimento di una organizzazione complessa di informazioni che, al tempo stesso, può essere filtrata, agita e modellata secondo la propria personale scelta. La molteplicità dell'informazione entrante apre possibili connessioni tra settori sinora non comunicanti, suggerisce analogie impensabili, mutua modelli interpretativi da una dimensione intellettuale all'altra. Chiunque ha familiarità con la posta elettronica può sperimentare giornalmente l'eccezionale genialità di alcuni prodotti di satira politica e di costume (in vari formati: jpg, Power Point, ecc.) che difficilmente sarebbero concepibili senza l'abitudine mentale "cut and paste" sviluppatasi con le tecnologie digitali e con internet. Con buona pace di chi teme la satira, oggi il web è il Pasquino dell'era moderna. È anche interessante notare come attraverso il web si faccia strada un linguaggio fondato sull'icona. Questa è l'artificio formale che consente la sintesi, la condensazione dell'informazione sul piccolo schermo che, in tal modo, si presta a divenire il supporto per una scrittura ideogrammatica.

Insomma: il mondo preme e chiama attraverso il nostro schermo e ognuno di noi introietta in sé un differente e più ampio modo di pensare e gestire spazio, tempo, possibilità.

L'ipertestualità della forma-web – che sintetizza e rende come sineddoche l'intera dimensione della rete – diviene il nuovo paradigma anche per gli altri media: il layout del web è ormai forma modellante per la stampa (si noti il cambiamento della grafica nei giornali, riviste, libri), per la TV (si pensi allo spot pubblicitario, sempre più veloce e sempre più ricco di rimandi e sottotesti, o ai programmi di news, con tanti piccoli riquadri aperti contemporaneamente e vari testi scorrevoli), per il telefono (ormai sempre più minicomputer), per la musica (compresenza di tracce audio e video nello

stesso supporto), per il cinema (qualcuno ha visto *Le valigie di Tulse Luper* di Peter Greenaway?), per il teatro (le sperimentazioni del “teatro digitale”). L’immagine dello schermo diviene un corpo vivo che accoglie in sé suoni, parole, simboli, lettere; se si parla di civiltà dell’immagine ormai non è più solo per sottolineare gli aspetti insopportabili dell’edonismo ma è soprattutto per indicare una civiltà che dà all’immagine la supremazia della comunicazione, e parliamo di una immagine polisemica, aperta dall’ipertestualità che le dà forma, e quindi in qualche modo “viva”, ricca di quella stessa complessità – altrettanto ipertestuale – dell’immagine umana. Ciò che stona sempre più è, semmai, l’evento informativo limitato e univoco, sa sempre più di antico: probabilmente per qualcuno vi sono forti somiglianze formali tra un carosello anni ’70, un film in bianco e nero, una schermata di linguaggio dos, un “tomo” di qualche centinaia di pagine scritto fitto fitto.

La fantascienza e la futurologia indicano la strada con entusiasmo e qualche superficiale ottimismo: si parte dalla “rete” e si arriva a parlare di intelligenza collettiva (e connettiva³) e di equivalenza e reciprocità tra le realtà della vita biologica e della vita virtuale (ipotesi efficacemente formulata nel film *Il tagliaerba*, di B. Leonard, 1992). L’entusiasmo dei cyberpunk o dei cyberfilosofi porta spesso a dimenticare che già il semplice linguaggio è una forma complessa di intelligenza collettiva e che un’autocoscienza virtuale (se mai si dovesse sviluppare) non potrà mai equivalere ad un’autocoscienza dotata di carne e sensi, la differenza si pone sul piano dell’ontologia.

Tuttavia è innegabile che ogni uomo moderno sa di essere molto più *espanso* e *veloce* di quanto lo fosse suo padre o suo nonno. Il movimento è duplice: attraverso la rete l’uomo si velocizza e si espande verso il mondo; attraverso la rete il mondo si condensa verso l’uomo. Lo schermo è la porta, il web è lo strumento. E la sensazione diffusa è quella di essere solo all’inizio.

«Quello che infatti le nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione sono in grado di fare va al di là dell’interattività: esse, se sviluppate pienamente, danno la possibilità di una sorta di “comunicazione integrale”, con l’insieme del corpo, e in ambito “pubblico”, non privato»⁴. Alberto Caronia nel suo *Archeologie del virtuale* si cautela delegando all’aspetto tecnologico («se sviluppate pienamente») la piena realizzazione di una collettività interconnessa «con l’insieme del corpo». È ovvio: in questa fase la differenza tra il camminare e il correre risiede in cavi, apparati, terminali. Tutto ha un costo e l’odierna congiuntura non consente all’economia familiare investimenti su qualcosa che il senso comune ancora sente come superfluo, ma anche chi resiste al canto della sirena ADSL conosce bene la differenza che passa tra 56K e 2M e sa che una volta saltato il fossato non vorrà più tornare indietro. Sia che passerà attraverso lo sviluppo di portanti “eterei” (ponti radio e satelliti) che di portanti materiali (rame, fibra ottica), la richiesta di banda larga è destinata ad una crescita esponenziale che non potrà non innescare un processo di interconnessione generalizzata e finalizzata verso lo “schermo unico personale”, telefono, televisione, radio, computer, totalmente integrati e interagenti e aperti verso il mondo esterno. Poi, si sa, una porta aperta consente la libertà di uscire verso ogni dove ma permette anche a chiunque di entrare: più il nostro *io* si espande e più aumenta lo spazio da difendere da pericoli vari. La rivoluzione telematica comporrà una totale ridefinizione del concetto di privacy (già ora abbastanza confuso) così come il crescente e inarrestabile scambio (a volte furto) di opere dell’ingegno presenti in rete dovrà dare luce ad una nuova giurisprudenza del diritto d’autore (e in questo senso le sperimentazione delle cd “creative commons”⁵ sono un buon primo passo).

Questa è (in parte) la “techno società” che probabilmente vivranno le future generazioni.

Centralità dell'attore – Resistenza al virtuale

«Ma l'avete mai ascoltato il suono di un violino?» è la domanda che nel felliniano *La voce della luna*⁶ il personaggio di Gonnella (Paolo Villaggio) pone all'interno di un capannone ove si sta svolgendo uno scatenato rave con centinaia di giovani che saltano invasati da suoni sintetici (non proprio techno e house ma, se non erro, un Michael Jackson remixato). A quella domanda tutto si fa silenzio. La distanza tra un suono prodotto da uno strumento ad arco e quello sintetico di un computer ci rimanda ad un conflitto di epoca, di sensibilità, di civiltà. Nelle future società tecnologiche ci sarà spazio per ascoltare il suono solitario di un violino?

Il teatro è il luogo dove oggi possiamo trovare qualche indicazione a questa domanda. Un qualunque manuale di storia indicherebbe l'incipit della nostra civiltà in Grecia, in quel magico momento intorno al V secolo a.C. in cui lo "spirito umano" elabora tre forme che ancora oggi segnano i caratteri dell'Occidente: la filosofia, la democrazia, il teatro. Il teatro accompagna l'intera storia ed evoluzione della nostra cultura. Arte, e quindi mezzo di comunicazione, come vive la rivoluzione telematica?

«Arte, e quindi mezzo di comunicazione» ho appena detto. Che l'arte sia comunicazione è una di quelle ovvietà che paradossalmente non appartengono completamente al senso comune. Riprendo – interpretandola a mio modo – una distinzione di Pierre Lévy sulla struttura dell'informazione vista nelle evoluzioni storiche delle tecniche di controllo dei messaggi⁷. Si distinguono contesti informativi di ordine:

- Somatico. All'interno dello stesso contesto spaziale e temporale agisce l'emissione del segno e la sua fruizione. L'emissione, inoltre, è legata ad un corpo umano che emette, che parla, che fa un gesto. Tutto avviene solo qui e solo ora. È il contesto di una conversazione faccia a faccia, di un comizio, di una rappresentazione teatrale, di un concerto.
- Protomediatico. Il segno è svincolato dal corpo umano ma è tutt'uno col suo supporto materiale: ad esempio un dipinto, una scultura, uno stemma, una bandiera. Non c'è ancora la riproduzione multipla: il segno viaggia nello spazio se viaggia l'immagine col suo supporto. Nella misura in cui il supporto è resistente al degrado della materia, il segno sfida il trascorrere del tempo.
- Mediatico. Il segno viene registrato, riprodotto e diffuso. La registrazione fa venir meno la necessità della presenza dell'emissione originaria "somatica", così come la riproduzione svincola in parte il segno dallo stretto legame col suo supporto. Il segno viaggia nello spazio e nel tempo e, riprodotto all'infinito, può raggiungere contemporaneamente una molteplicità di fruitori. È il caso della scrittura e, ancor più, della stampa, della fotografia, della musica registrata "in presa diretta" e riprodotta.
- Multimediale. Segni di differente genesi e natura vengono registrati e montati in un nuovo segno, a sua volta registrato e diffuso. La novità, dunque, è nel ricreare "artisticamente" il segno, come avviene ad esempio nel cinema e in TV nella fase del montaggio o nella musica durante la fase del missaggio. Ovviamente, la registrazione, la riproduzione, il montaggio creativo, trovano il massimo sviluppo con l'avvento delle tecnologie digitali.

- Iperestuale. È lo spazio della rete digitale, è il cyberspazio. Nel supporto web convergono una moltitudine di segni di differente origine montati secondo una forma, appunto, iperestuale che consente una ricezione che è a sua volta un nuovo e creativo montaggio. Il web - di cui tutti possono disporre - è allo stesso tempo strumento di emissione, ricezione, montaggio creativo. Crolla, quindi, il confine tra artista (emissione), editore (diffusione) e pubblico (ricezione), e tutti questi soggetti si confondono in un amalgama indistinto fatto di utenti connessi e interattivi. La rete, insieme alla tecnologia digitale e alle possibilità di manipolazione dell'opera che offre, problematizza la definizione rigida di paternità e di diritto d'autore, e la stessa distinzione tra linguaggio artistico e opera prodotta da tale linguaggio viene meno nella misura in cui l'opera soggetta al campionamento (musica, immagine, testo) viene resa disponibile a sua volta per essere manipolata, modificata, smembrata, riutilizzata, ricontestualizzata: assume il ruolo che ha il fonema all'interno della costruzione di una frase.

La riproduzione multipla e il montaggio creativo, potenziate dall'avvento delle tecnologie digitali, creano un netto confine nell'ordine della dimensione spazio-temporale tra un contesto somatico – caratterizzato dall'irripetibilità del “hic et nunc” – e gli altri contesti dove il segno è registrabile, manipolabile, diffondibile e inalterabile nel tempo e nello spazio. In questo senso, a ben guardare, il teatro è tra le arti quella che subisce l'impatto più traumatico con le nuove tecnologie, nella misura in cui queste mettono in discussione la sostanza stessa dell'evento teatrale, cioè la presenza fisica – in carne ed ossa – dell'attore, nonché la non riproducibilità dell'atto drammatico.

Il cinema, la musica, le arti figurative, non vivono le nuove tecnologie digitali come un pericolo per il proprio status ontologico, semmai come opportunità per un potenziamento espressivo. Nessun problema per il cinema, arte tecnologica per eccellenza che vive di registrazione, montaggio e riproduzione. Per la musica, la “grande rivoluzione” riguarda il processo di produzione e distribuzione che sta subendo con internet un ampliamento senza precedenti. L'aspetto “somatico” della musica resta invece, come detto, nella dimensione live: qui l'utilizzo diffuso, soprattutto nel pop di matrice elettronico, di basi preregistrate e di campionamenti di prodotti altrui lascia interdetti i paladini della performance musicale, cresciuti nell'idea che la musica sia soprattutto virtuosismo e “originalità”. Una simile diatriba tra “analogici” e “digitali” avviene anche nell'ambito della fotografia. Come il cinema, la fotografia è arte tecnologica ma, come il cinema, sembra fin dalla nascita essersi fatta carico di un'adesione assoluta alla filosofia della rappresentazione naturalistica e realistica, quella stessa filosofia “tradita” nelle arti figurative a partire dall'impressionismo. Da tale presupposto, si può capire come la facilità del “ritocco” e della manipolazione digitale non lasci indifferenti i tradizionalisti. Il supporto web non sembra, invece, influire sulla letteratura tradizionale. Semmai il web può farsi mentore dell'avvento dell'ipertesto digitale e del suo proporsi come nuovo genere letterario dotato di propria ed indipendente specificità (genere che, comunque, conviverebbe senza conflitti con le “vecchie” forme cartacee).

E il teatro? Come detto, l'atto drammatico non è riproducibile per sua natura: avviene unico solo lì e solo in quel momento e nessuna replica sarà mai la stessa della sera precedente. L'attore non è tecnologico, è, semmai, biologico e passionale, qualità soggette allo scorrere anche minimo del tempo. È in questa presenza – tramite l'attore - di imponderabilità, imprevedibilità, insicurezza, che risiede tutto il senso del rito

teatrale, in questa sorta di sfida dell'attore ogni sera contro il suo stesso personaggio (questo sì, fisso e inalterabile nel copione) e contro un pubblico che è presente e si fa sentire e interagisce e modifica la resa dell'attore e cambia di sera in sera. Il teatro è arte "umana" per eccellenza perché mostra l'uomo nel suo *esserci*: presenza nello spazio e nel tempo, movimento, voce, esposizione agli eventi. Si usa dire che sia rito perché del rito ha conservato la funzione pubblica e una struttura formale che disegna un luogo deputato – spazio sacro opposto allo spazio profano - e distingue tra chi officia il culto e gli astanti che vi assistono, ma del rito ha perduto – non a caso – l'esigenza di reiterare alla perfezione atti tramandati e codificati come inalterabili; il teatro abbandona il rito nella misura in cui il logos e la storia abbandonano il mito. L'attore/uomo non è più soggetto ad una trascendenza che lo determina ma osa interpretare il senso della sua stessa presenza nella scena/vita; sfida il peccato di hybris, e nello sfidare accetta il rischio di fallire.

Il motivo per cui il remake cinematografico ha poco peso nella storia della settima arte è indicativo di quanto il teatro si allontani da ciò che è riprodotto in video: il cinema (e la fiction) vive di storie sempre nuove, vive nella creazione artefatta dell'avvenimento; nel teatro l'avvenimento è l'attore e la "storia" – il dramma (letteratura teatrale o "testo spettacolare") - gli si sottopone. Ognuna delle centinaia di migliaia di rappresentazioni dell'*Amleto* o dell'*Edipo re* portate in scena nel corso dei secoli è irripetibile e unica perché unici e irripetibili erano gli attori che l'hanno interpretata e ogni amante del teatro non ha alcun problema ad assistere ad ogni stagione ad una nuova versione di drammi che conosce a menadito.

Questo è l'aspetto "somatico" del teatro, una adesione alle tragiche leggi dello spazio-tempo che mal si dispone a cedere spazi ad una tecnologia che quelle stesse leggi sfida, una tecnologia che produce oggetti inalterabili, riproducibili, assolutamente controllabili e prevedibili. Il contrasto è strutturale ma se ne percepisce l'essenza anche nei dettagli, in quelle inafferrabili formalità che nel loro insieme danno il tono riconosciuto dell'evento teatrale. Tono, già: il teatro ha un suo "tono" peculiare nell'immaginario collettivo, una presenza fatta di piccoli particolari, di regole non scritte che si manifestano negli attori, nelle scene e nei costumi, ma anche nel legno del palco e nei velluti delle poltrone e nei foyer d'ingresso, eredità discreta ed ingombrante di una storia plurimillennaria che ha sedimentato convenzioni ormai fossili ma, proprio in quanto fossili, dure da scalfire. Il teatro è il regno di una riflessione slow non meno della letteratura. Nulla è più affascinante della sfida di un solo attore al centro di uno spoglio palcoscenico: lui contro tutti, senza costume, scena, musica; il suo corpo e le sue parole. La nudità dell'attore è la stessa dello spettatore che in quello vede se stesso: l'uomo. Questa rivelazione primigenia dà forma ad un contesto, quello dell'intero rito teatrale, dove si celebra una riflessione "in contrazione" sulla natura umana stessa; ci si spoglia di ogni dominio sulla natura e sulle cose e si resta arrovellati su di se stessi. L'espansione, la conquista, la glorificazione dell'uomo, anche quando c'è resta sullo sfondo o comunque non è mai autocelebrativa, ha funzione di golem, di macchina infernale che tragicamente abbatte chi l'ha messa in moto. C'è, allora, una sorta di sconvenienza, di invadenza irrispettosa dietro l'intromissione della tecnologia moderna: l'onnipresente colore nero delle quinte e le luci appena accennate, volatili come nebbie, sembrano ritrarsi intimidite di fronte ad una scrittura scenica che attinge a piene mani a rumori e campionamenti, a disegni luce ipnotici e accecanti, a schermi sempre più cinematografici. Resta la sensazione di qualcosa di stridente, resta un messaggio – il medium è il messaggio – poco teatrale, una celebrazione dell'homo faber e delle sue tronfie conquiste sulla natura, di cui la moderna tecnologia porta testimonianza.

La centralità irrinunciabile dell'attore "reale" all'interno di un unico contesto spaziotemporale dove si dà vita ad uno scambio dialogico giocato tra attore e spettatore intorno al "discorso uomo", alla sua natura, ai suoi limiti: ecco il pilastro su cui si regge l'edificio teatrale. Ed è un pilastro di natura antropologica: richiama la centralità della carne e del sudore contro ogni processo di virtualizzazione smaterializzante, e incorona la fallibilità umana contro la perfezione infallibile della tecnologia. Il teatro è umanistica, non HI-FI.

Ma se, poste le cose in questi termini, un "teatro digitale" sembra essere un mostro ancipite, un teatro che gioca spettacolarmente con la dimensione digitale e la elabora e la domina è ancora possibile; è una strada che deve essere percorsa.

In scena, il confronto con le nuove tecnologie sembra porsi con entusiasmo e difficoltà soprattutto nel difficile rapporto con il video: l'attore reale nel palcoscenico di fronte all'attore virtuale nello schermo. Ora, la virtualità intesa come smaterializzazione/riproduzione/ricreazione della dimensione umana è uno dei più stimolanti percorsi, per l'immaginario collettivo, dischiusi dalle nuove tecnologie. Allo stato attuale dell'evoluzione tecnologica, è soprattutto la dimensione "schermo" a rendere tangibile il concetto di realtà virtuale. Ma come intendere il virtuale? Poco fa ho contrapposto «la centralità della carne e del sudore» ad «ogni processo di virtualizzazione smaterializzante»; dunque, materiale contro virtuale. Pierre Lévy, invece, ci ha spiegato come ad uno sguardo più approfondito il senso di "virtuale" si contrapponga aristotelicamente ad "attuale" ("in atto") e non a "reale": «virtualità e attualità sono solo due diversi modi d'essere»⁸ e il rapporto tra "virtuale" e "attuale" si pone come «trasformazione da una modalità dell'essere ad un'altra»⁹. Per Lévy "virtuale" e "attuale" sono categorie che hanno a che fare con l' "evento", non con la "sostanza" la quale, invece, risponde alla dialettica del "reale" e del "possibile"; dal punto di vista dell' "evento", il "virtuale" esiste in forma latente e l' "attuale" accade in forma manifesta. L'importante definizione (di ordine storico-filosofico) di Lévy sul "virtuale" come «movimento attraverso il quale si è costituita e continuamente si ricrea la nostra specie»¹⁰, non cambia l'altrettanto importante constatazione che la questione "virtuale" è ricondotta dal senso comune - e nel contesto, ben poco filosofico, dell'immaginario collettivo - ad una contrapposizione irriducibile con la realtà spaziotemporale della materia corporea¹¹: contro la morte e la deperibilità della materia causata dallo scorrere del tempo; estensione nello spazio e nel tempo della presenza fisica del soggetto; ampliamento della percezione spaziale e temporale del soggetto¹². Se il virtuale è ricondotto, dunque, a qualcosa di intangibile, fantasmatico, in una parola: finto, ma di una finzione che non convince completamente sulla propria natura artefatta, che sembra promettere da un momento all'altro il disvelarsi di una realtà ancora più profonda e "reale" di quella tangibile, allora il teatro - giocando col fascino di una finzione nella finzione - si può arricchire di un black hole inesplorato che promette l'accesso ad un mondo parallelo, ad una nuova dimensione dell'essere. Nessun artificio teatrale è mai stato così foriero di promesse riguardo l'evoluzione della "finzione" teatrale di quanto lo sia il mezzo digitale e telematico. In questo senso, probabilmente, il teatro è solo uno dei tanti campi usati dal digitale per dirci che il nostro concetto di reale è obsoleto. Ma il teatro non fa filosofia e quel «dirci» va ricondotto alla sua forma storica e "somatica": una tecnologia giullaresca che giochi con la regalità dell'uomo conservando rispetto, moderazione e mirata precisione, è la strada che auspico. Un digitale al servizio dell'uomo e non in sua concorrenza.

Per ora, come ho avuto modo di affermare altrove, siamo nell'era del "grugnito" digitale¹³: non vi è una riflessione matura (e teatralizzata) sulla natura del virtuale e

sulle possibilità che questo dischiude in termini di progetto umanistico. Il black hole è ancora inesplorato e il teatro non domina il linguaggio del virtuale, non sa servirsene per significare. O meglio: al momento è lo schermo che significa da sé, nostro malgrado; lo schermo significa solo se stesso. Per il resto nega l'evento, ce ne fornisce solo un'informazione parziale, lo decontestualizza ricreandone una versione irrelata, distaccata dall'insieme spaziotemporale (somatico) dell'atto drammatico, della "recita". Un buon video in scena non è niente di più di un buon costume, ma splendidi costumi non fanno un dramma, splendidi attori sì.

Ma non è mia intenzione innalzare un muro invalicabile: le cose si muovono velocemente e qualche interessante spunto si intravede.

L'utilizzo delle tecnologie video è da tempo, con varie modalità, entrato nelle estetiche di molti artisti di teatro. Nella maggioranza dei casi, il video si pone come strumento di scrittura scenica, ovvero come elemento di costruzione – al pari della musica, o della scenografia o dei costumi – dell'atto drammatico, del testo spettacolare: ad esempio, può sostituire completamente una scenografia soprattutto se si sta rappresentando un "esterno" (si veda il lavoro su *Teorema* di P.P. Pasolini della compagnia riminese dei Motus), oppure può essere utile se si vuole rappresentare/visualizzare il pensiero di un personaggio, un suo flashback, una sua emozione.

In alcune sperimentazioni il video non si limita a trasmettere qualcosa registrato precedentemente ma attualizza in scena un evento che sta avvenendo contemporaneamente altrove. Ad esempio, un attore può interagire con un interlocutore non presente in scena ma videotrasMESSO da qualunque altro posto (Francesco Verdinelli nel 1996 ha ideato e curato uno dei primi esperimenti di telecomunicazione teatrale, con attori che recitavano contemporaneamente in teatri di varie nazioni interagendo tra loro in video attraverso la rete). Ovviamente, siamo in un ambito la cui riuscita è strettamente legata alla capacità dei mezzi di telecomunicazione disponibili.

I momenti (per me) più interessanti della ricerca digitale, quelli che sembrano intuire un percorso fruttuoso, riguardano la moltiplicazione in real time dell'azione scenica: la telecamera riprende l'evento che sta accadendo sotto gli occhi del pubblico e lo riproietta in scena, magari su uno schermo posto in qualunque luogo del palco. Al pubblico è così offerta l'occasione di assistere a punti di vista differenti sull'azione che in caso contrario può contemplare solo frontalmente. Inoltre, lo sguardo sinottico tra l'evento "reale" e il suo simulacro televisivo può essere stimolante ed istruttivo ai fini di un confronto a più livelli semantici (negli ultimi anni si può segnalare il lavoro degli italiani Motus con *Twin Rooms* e del Big Art Group di New York con *Flicker*). In altre applicazioni, la telecamera può inquadrare e portare in primo piano un dettaglio altrimenti invisibile, come nel caso estremo della compagnia cesenate Società Raffaello Sanzio che nel suo *Giulio Cesare* proiettava su un grande schermo posto in fondo al palco il movimento della laringe dell'attore che stava recitando il famoso monologo di Antonio (scena seconda) e che aveva, ovviamente, una minuscola telecamera sistemata in gola.

Attraverso tutto ciò, il punto di vista dello spettatore, e quindi la sua percezione, è multiplato all'interno di un contenitore (la scena) dove l'univocità del piano spaziotemporale viene infranta. Giocando con la molteplicità degli sguardi e con i fuori sincrono si scompone l'oggetto per riorganizzarlo in una nuova visione ormai senza relazione con le leggi quadridimensionali della "tradizione". In qualche modo, con l'ausilio dei mezzi digitali la scena teatrale sembra inoltrarsi lungo le strade delle avanguardie storiche della pittura di inizio XX° secolo, futurismo e cubismo. Il centro è

sempre l'uomo "reale", ma è un uomo che si espande, non che svanisce. Lo sguardo d'insieme sulla scena si arricchisce di un umano frattalizzato, stimolando l'occhio ad una visione polisemica che rimanda all'ipertestualità veicolata dal web. Alla fine di tutto, però, l'attore resta centrale e la riproduzione digitale sembra confermarci che nulla è più ipertestuale di un singolo semplice attore posto su un palcoscenico spoglio, soprattutto se bravo. L'ipertestualità "originaria" risiede non nella riproduzione ma nell'archetipo, nel viso dell'attore.

Aldilà di queste interessanti intuizioni, prevale un utilizzo del mezzo video teso alla ricerca della "meraviglia". Nulla da obiettare, uno spettacolo che rinunci alla ricerca del "bello", del "meraviglioso", dello "spettacolare", non ha alcun futuro. Altrettanta mancanza di prospettiva ha un teatro che dimentica l'attore per concentrarsi sulla qualità di un video, che dimentichi il "perché politico" dello stare in scena per rincorrere la perfezione di un'estetica luccicante, giovanile, efficacemente alla moda. Sono convinto che ogni qualvolta si rinuncia alla presenza di un attore "reale" per proporre, in sostituzione, un attore in video, si perde qualcosa d'importante, un'occasione di riflessione umanistica.

E il pubblico come reagisce? Per quanto ho potuto constatare, con molta curiosità ma ancora senza particolare entusiasmo. L'azione del video sempre e comunque porta con sé la bellezza e il mistero di una novità inesplorata, di una sovversione del tradizionale linguaggio drammatico che il pubblico percepisce essere qualcosa di ben più profondo di una superficiale questione di forma. C'è quindi una certa attrazione che però, superato e metabolizzato l'iniziale effetto ipnotico, non sempre si traduce in "amore" incondizionato. Occorre anche dire che un utilizzo significativo del video a teatro ha i suoi elevati costi, e che spesso si assiste a delle pièce appesantite da proiezioni di pessima qualità che nascondono – neanche troppo – la volontà di utilizzare il mezzo digitale solo per dare una parvenza di novità a lavori terribilmente vecchi. In conclusione, ad una piccola nicchia di "entusiasti" si contrappone una elevata percentuale di "tradizionalisti" che non ama l'invasione dello schermo in un luogo che storicamente è fondato sul binomio testo-attore e sulla loro relazione solo lì e solo in quel momento.

Sembrerebbe quindi che la comunità teatrale attui una ferrea resistenza alle sirene del digitale ma è ancora presto per dirlo. Non c'è un sufficiente sviluppo del fenomeno: le compagnie che lavorano su questi temi sono poche e, visti gli elevati costi delle loro realizzazioni, navigano tutte in pessime acque economiche. Nei teatri girano pochi spettacoli di questo genere e sempre minimamente pubblicizzati. Lo Stato non aiuta il teatro di ricerca anche prendendo a pretesto la poca partecipazione del pubblico, ma il concetto può essere con semplicità rivoltato facendo notare che se lo Stato non si fa carico dei sovvenzionamenti per la ricerca, il grande pubblico non avrà mai la possibilità nemmeno di sapere che esistono forme teatrali tanto nuove e particolari.

Fabio M. Franceschelli

¹ M. McLunhan, *Gli strumenti del comunicare*, edizioni Net, 6^a ristampa, Milano 2005, p. 27.

² Per approfondire le "ristrutturazioni" mentali operate dalle tecniche dell'informazione cfr. D. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna 1993. Attraverso il concetto di "brainframe", de Kerckhove indica la forma di organizzazione neuronale-cognitiva del cervello, determinata dal relativo contesto tecnologico e mediatico.

³ Il concetto di “intelligenza connettiva” è stato introdotto da Derrick de Kerckhove come opportuna specificazione del più ampio concetto di “intelligenza collettiva” che, con la formulazione di de Kerckhove, viene ricondotto alla pratica “aperta” e connessa della rete. Cfr. l’intervista a Pierre Lévy e Derrick de Kerckhove: *Due filosofi a confronto. Intelligenza collettiva e intelligenza connettiva: alcune riflessioni*, in <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/>.

⁴ A. Caronia, *Archeologie del virtuale*, Ombre Corte, Verona 2001, p. 63.

⁵ <http://www.creativecommons.org>

⁶ F. Fellini, *La voce della luna*, 1989.

⁷ P. Lévy, *L’intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano 2002, pp. 60-63.

⁸ P. Lévy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997, p. 5. Sulla differenza nella tradizione filosofica tra “virtuale” e “attuale” lo stesso Lévy rimanda a G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna 1972, e Raffaello Cortina Editore, Milano 1997.

⁹ P. Lévy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997, p. 2.

¹⁰ Ivi, p. 139.

¹¹ Si sta trattando di teatro, quindi di un fenomeno socioculturale. Nell’evento teatrale si dà atto ad una relazione culturale che coinvolge il pubblico e i suoi strumenti interpretativi tra cui, appunto, il senso comune. Se è certamente corretto dire, come fa Lévy (*Il virtuale*, p. 127), che «la virtualizzazione [...] non è mai un perdersi nell’illusorio, né una smaterializzazione», è altrettanto corretto, e ben più utile ad un’analisi delle dinamiche simboliche messe in gioco, dire che per chi partecipa al “dialogo” teatrale il mezzo video/virtuale ha soprattutto a che fare con l’illusione e la smaterializzazione.

¹² Cfr il mio *Cinque strade per la virtualità*, in “Amnesia Vivace Web Magazine di critica dell’arte e della società” n° 7 - <http://www.amensiavivace.it>: «la dimensione virtuale trattata in queste quattro produzioni cinematografiche si aggira in vari modi intorno al dualismo tra corpo/materia/realtà da un lato e mente/immaterialità/immaginazione dall’altro».

¹³ Cfr il mio *Il teatro digitale*, in “Amnesia Vivace Web Magazine di critica dell’arte e della società” n° 8 - <http://www.amensiavivace.it>.