

Marisa Pizza

## **Incroci di sguardi. L'analisi del documento video per gli studi sull'attore**

Rivisitando la storia del teatro dal punto di vista delle tecniche occorre resistere a uno stereotipo cronologico che ne vorrebbe disegnare l'evoluzione come una progressiva complessità tecnologica. Come tutti gli stereotipi, anche questo è vero solo in parte. La tecnologia teatrale è sempre stata complessa e da sempre l'arte teatrale guarda all'evoluzione tecnologica, sollecitando nuove esperienze e riconfigurandosi sui traguardi raggiunti. Talora è per opera degli stessi artisti che l'uso delle tecnologie ha visto impieghi ben più avanzati rispetto al livello tecnologico del loro tempo. Se pensiamo al teatro italiano di ricerca a partire dagli anni sessanta, possiamo osservare le sperimentazioni di alcuni grandi Autori come Carlo Quartucci, Giorgio Strehler, Luca Ronconi, Carmelo Bene e le regie di teatro «a interazione permanente» tra cinema, video, nastro magnetico, radio, fotografia, sovvertendo anche il tradizionale spazio scenico con l'uso originale degli studi televisivi per la messa in scena dei loro lavori teatrali.<sup>1</sup> Lo stesso Eduardo De Filippo, nella regia televisiva dei suoi lavori teatrali, «ricrea per il set, allestito a Cinecittà, un finto teatro con un finto palcoscenico e un finto pubblico che applaude alla fine della trasmissione. Si costruisce, persino, con delle sagome dipinte, uno spettatore immaginario e, dal suo luogo di osservatore, Eduardo, regista, guarda puntando la telecamera come un binocolo da teatro» in una «poetica della teatralizzazione della messa in scena televisiva. [...] Questa tensione alla *teatralità*, attraverso il mezzo elettronico, [...] presupponeva una reinvenzione, in cui il nuovo medium si prestasse a «comunicare il mondo del teatro», a raccontarlo a modo suo, ma senza dimenticare che il soggetto del racconto era innanzitutto il teatro e non la storia prelevata dal repertorio drammatico».<sup>2</sup>

È pur vero che negli ultimi due decenni il teatro ha indagato le nuove possibilità espressive offerte dalle nuove tecniche video, e da quelle digitali in particolare. Ciò ha prodotto in primo luogo una maggiore contaminazione di generi, forme, modi che in alcuni casi proiettano l'opera

---

<sup>1</sup> G. Tabanelli, *Il teatro in televisione*. (Vol. I) *Regia e registi: dalle prime trasmissioni in diretta all'alta definizione*. (Vol. II) *Regia e registi: dalle prime trasmissioni in diretta al digitale*, Roma, RaiEri, 2002-2003.

<sup>2</sup> V. Valentini, *Teatro in immagine*, Roma, Bulzoni, 1987, pp. 112-114.

in una realtà effettiva oppure in una *virtual reality*. Contaminazioni che in molti casi si presentano come una sorta di «sintesi delle arti».<sup>3</sup>

Fra tanti artisti che seguono questo obiettivo, la compagnia teatrale cilena del regista Juan Carlos Zagal, si offre come esempio di chiara pertinenza, a partire dal nome: *TeatroCinema*. Il regista cileno, infatti, proietta il suo lavoro in spettacoli in cui le arti della scena sono unite alle tecniche del cinema, giocando insieme alla musica e a una raffinata post produzione digitale in 3D, come nel caso de *L'uomo che dava da bere alle farfalle* (Napoli Teatro Festival Italia, Teatro San Ferdinando, prima assoluta, 25 giugno 2010).<sup>4</sup>

Altro esempio è il Théâtre du Soleil che con il recente *Les Naufragés du Fol Espoir* (Parigi, Cartoucherie di Vincennes, prima assoluta 3 febbraio 2010), lavora su un doppio registro di recitazione su un piano temporale reso duplice dalla compresenza in scena di video proiezioni nel gioco continuo di messa in scena teatrale del cinema.<sup>5</sup> D'altronde già qualche anno fa, Robert Lepage aveva incantato il pubblico con il suo *Andersen Project* (Romaeuropa Festival, Auditorium Parco della Musica, Sala Petrassi, prima nazionale 27 ottobre 2006), laboratorio in cui lo stesso regista, attore in scena, gestiva insieme piani d'azione diversi tra proiezioni e trucchi teatrali, conservando l'artigianalità dell'effetto che si costruiva nello sguardo complice e incantato dello spettatore.<sup>6</sup>

Video e audio, elettronico e digitale, oltre a presentarsi progressivamente come nuovi elementi per la grammatica scenica (come già era avvenuto nel felice connubio artistico Barberio Corsetti - Paolo Rosa, a partire dagli anni ottanta del Novecento), sono utili allo studioso anche in forma di documenti, come nuove testimonianze da interrogare. Gli stessi artisti elaborano documenti audio video come appunti durante il processo creativo e usati come studio per l'elaborazione dell'opera.<sup>7</sup>

In libreria, sono sempre più numerosi i lavori teatrali riproposti con il testo accompagnato dal dvd e annessi brani delle prove, delle interviste, in una ricca carrellata di materiali che, oltre a offrire una documentazione diretta dello spettacolo, costituiscono una nuova opera nell'opera. Sempre più

<sup>3</sup> Cfr. A. Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Roma, Audino ed., 2011 e le interviste video agli artisti coinvolti, al sito:

[www.youtube.com/user/DinoAudinoEditore#p/u/4/INvyDQ\\_jEhs](http://www.youtube.com/user/DinoAudinoEditore#p/u/4/INvyDQ_jEhs)

<sup>4</sup> Per notizie foto e video sul lavoro di Juan Carlos Zagal. cfr.:

[www.teatrofestivalitalia.it/Napoli\\_Teatro\\_Festival\\_Italia\\_Spettacoli\\_2010\\_L\\_Uomo\\_che\\_Da\\_va\\_da\\_Bere\\_alle\\_Farfalle-1457.491.8.html?l=1&y=2010&](http://www.teatrofestivalitalia.it/Napoli_Teatro_Festival_Italia_Spettacoli_2010_L_Uomo_che_Da_va_da_Bere_alle_Farfalle-1457.491.8.html?l=1&y=2010&)

<sup>5</sup> Per notizie e video sul lavoro di Ariane Mnouchkine cfr.:

[www.youtube.com/watch?v=nVmevrMovds](http://www.youtube.com/watch?v=nVmevrMovds)

<sup>6</sup> Per notizie foto e video sul lavoro di Robert Lepage. cfr.:

[http://lacaserne.net/index2.php/theatre/the\\_andersen\\_project/](http://lacaserne.net/index2.php/theatre/the_andersen_project/)

[www.youtube.com/watch?v=zMIhuuncY6I&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=zMIhuuncY6I&feature=related)

<sup>7</sup> Per notizie foto e video sul lavoro di Studio Azzurro. cfr.:

[www.studioazzurro.com/opere/teatro](http://www.studioazzurro.com/opere/teatro)

spesso la documentazione video dello spettacolo si avvale di una sintesi stilistica che ricorda il linguaggio di opere di videoarte. Linguaggio che, solitamente, si amplifica nella produzione di forme brevi di spettacolo quali videoclip musicali, trailer cinematografici, pubblicità. Non a caso, frequentemente gli autori delle opere di documentazione video sono videoartisti (ad esempio: Fabio Iaquone, Paolo Rosa, Theo Eshetu).<sup>8</sup> Il moltiplicarsi di questa fitta produzione di documentazione dello spettacolo, suscita nuove osservazioni sulla funzione dei nuovi strumenti che offrono all'artista nuovi modi di raccontare e allo studioso nuove metodologie di analisi dello spettacolo, anch'esse ovviamente a respiro multimediale.<sup>9</sup>

I processi di contaminazione tra le diverse forme artistiche, con le nuove frontiere tecnologiche, sono ancora più agevolati. Ogni documento, dal copione, alla foto di scena, ai bozzetti, alle registrazioni video e/o sonore, racconta dello spettacolo.

Come accade per ogni forma di documentazione spettacolare, anche il video deve essere oggetto di una conoscenza approfondita in tutte le sue potenzialità. Occorre saperne leggere correttamente le informazioni, per comprendere tutti gli elementi utili che esso ci fornisce quale documentazione dell'evento spettacolare, selezionandoli da tutto ciò che invece esso nega e occulta, per la sua stessa natura di fonte documentaria parziale, e per i modi diversi in cui la documentazione può essere realizzata. Quando si lavora al materiale audiovisivo come strumento di studio e analisi dell'opera, o dell'attore, bisogna dunque darsi delle regole per un'attenzione cosciente all'ascolto e alla visione.

A tal proposito ci giunge utile osservare il modo di operare del montatore cinematografico. L'arte del montaggio insegna l'osservazione critica del materiale audio-video.

Osservare reiteratamente una performance attoriale in video, ci aiuta ad accendere quell'attenzione analitica che usa il montatore nell'individuare il suo fotogramma rappresentativo scena per scena.

---

<sup>8</sup> Per una presentazione dell'artista Theo Eshetu:

[www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/15/BLLDTJtdoU4](http://www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/15/BLLDTJtdoU4)

[www.luxflux.net/n19/artintheory6.htm](http://www.luxflux.net/n19/artintheory6.htm). Per una presentazione dell'artista Paolo Rosa:

[www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/37/L3xuE6p0RfE](http://www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/37/L3xuE6p0RfE). Per una presentazione

dell'artista Fabio Iaquone: [www.iaquoneattili.com](http://www.iaquoneattili.com)

<sup>9</sup> Cfr. M. Pizza, *Scena allo specchio. Poetica e riflessività nell'uso del video per il teatro*, in A. Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, cit.



1. Walter Murch al montaggio di *Cold Mountain*

[...] spesso ne bastano tre e quasi sempre una soltanto. [...] Quando si sceglie un fotogramma rappresentativo, si cerca quell'immagine che distilla l'essenza delle migliaia di fotogrammi di cui quell'inquadratura è fatta [...] è l'inizio del processo di montaggio.<sup>11</sup>

Walter Murch, montatore e sound designer, premiato con l'Oscar per ben tre volte, a lavoro sul girato di un film, usa isolare una o più foto per scena, facendo attenzione a sceglierne un numero essenziale a seconda della complessità dell'azione:<sup>10</sup>

Per me, la qualità più interessante delle foto è che sono come dei geroglifici per un linguaggio delle emozioni

Così scrive Murch che identifica il giusto momento del taglio con il «batter d'occhi», azione che quotidianamente ci aiuta ad essenzializzare le immagini del nostro sguardo per cui, se devo guardare due soggetti distanti tra loro, tendo a battere gli occhi nel passaggio dall'uno all'altro focalizzando i punti della mia attenzione.<sup>12</sup>

## 2. Mirabilia

Nel progressivo evolversi di tecniche e tecnologie, il teatro si fa spettacolo e la scena si fa meraviglia offrendo nuovi modi di guardare, di vedere, di sentire, di comunicare.

Questo nuovo modo di raccontare, investe l'intero processo creativo che vede coinvolte diverse fasi di elaborazione dello spettacolo, dalla prima idea, alle prove e alle ri-scritture fino alle repliche in pubblico.

Il teatro, prima ancora che il cinema, sperimenta sulla scena macchine, macchinari, tecniche e trucchi che fanno la meraviglia degli spettatori. Gli stessi trucchi della scena teatrale sono ripresi dalla nascente arte cinematografica. Dopo le mirabilie del cinema delle origini con le opere di Méliés e Chomón, è Buster Keaton una delle figure più originali, una figura

<sup>10</sup> La foto 1 e le immagini 1, 2, 3, 4 riportate nell'appendice iconografica del presente articolo sono parte di un gruppo di foto inviatemi dallo stesso Walter Murch, che ringrazio per la gentile concessione, in occasione del lavoro video *Strategie di Montaggio* che ho realizzato come documentazione del Workshop organizzato dal Centro Teatro Ateneo presso l'Università di Roma 'La Sapienza', ottobre 2004.

<sup>11</sup> W. Murch, *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2001, pp.42-46.

<sup>12</sup> Per le strategie di montaggio di Walter Murch, oltre alla bibliografia citata, si consulti il suo intervento in <http://vimeo.com/13583958>.

d'artista che, proveniente da una formazione teatrale, ha tanto influito sullo sviluppo del linguaggio cinematografico. Dalle tavole miraboliche del palcoscenico della sua famiglia e l'incontro con Harri Houdini, Keaton, passa al cinema dove, con soluzioni originali di montaggio e trucchi teatrali, gioca a intrecciare una narrazione di situazioni comiche.

Il grande Buster Keaton, che ha preferito esprimersi nelle modalità dei linguaggi non verbali, lancia un non tanto sibillino avvertimento sui poteri non rivelati del montaggio e affida a un sogno la sua premonizione (vedi *La palla n°13* ovvero *Sherlock Jr.*, 1924).<sup>13</sup>

Oggi il gioco di rimandi e citazioni tra i modi del cinema e quelli del teatro, non sono smessi anzi continuano in un vorticoso scambio che confonde.



2. Ripresa di azione in blue screen

La scena cinematografica, dall'artigianalità pur iperbolica sin dai primi lavori di Zbig Rybczynski, all'iperrealismo di James Cameron, seppure in tipologie di lavori diversi dei due registi - sempre più spesso con l'impiego della strumentazione digitale -, mette in campo un rapporto tra attore-regista-spazio-tempo che evoca la dinamica del 'gioco' teatrale.<sup>14</sup> Rybczynski realizza i suoi lavori ogni volta implementando le attrezzature di software e hardware per riuscire nei suoi intenti artistici e così, durante il making off della sua opera *The Orchestra*, realizzata in blue screen, rivela:

Voglio mettere in scena un lavoro teatrale con tutti gli elementi a disposizione, usando la realtà, quello che succede realmente tra le persone sul palcoscenico. Seguire in qualche modo questo conflitto. Presto inventeranno una tecnica per questo.<sup>15</sup>

<sup>13</sup> R. Perpignani, *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*, Roma, Falsopiano, 2006, pp. 131-132. Per la scena del sogno in *Sherlock Jr.* mostriamo in allegato (appendice iconografica, foto 5-16) una serie di fotogrammi tratti dall'episodio del film (qui Keaton, da proiezionista, si addormenta e sogna di entrare nello schermo per riconquistare la sua bella. Entrato nello schermo con un semplice passo in avanti, ecco che la scena muta sotto i suoi piedi continuamente catapultandolo in una situazione ogni volta diversa) oppure consulta il video su: [www.youtube.com/watch?v=KMIgW\\_-fx3k](http://www.youtube.com/watch?v=KMIgW_-fx3k).

<sup>14</sup> Per un approfondimento sui lavori di Zbig Rybczynski cfr.: [www.zbigvision.com](http://www.zbigvision.com). Per una presentazione dell'artista Zbig Rybczynski:

[www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/12/SGnYgriwFsQ](http://www.youtube.com/user/aurorameccanica#p/u/12/SGnYgriwFsQ)

<sup>15</sup> Le foto che seguono (da 18 a 25) sono tratte dal making of *The Orchestra* con commento del regista in Z. Rybczynski, *Film & Video*, Milano, Raro Video Interferenze, 2003.

In effetti in una scena in blue screen possiamo pensare di ritrovare la nuda scena teatrale: l'attore evoca la situazione con la sua recitazione mentre il regista, dal suo video assist, previsualizza la resa finale della scena attraverso un lavoro di composizione digitale.<sup>16</sup>

Così possiamo riscontrare nella scena teatrale una contaminazione dal cinema, se ad esempio pensiamo all'uso di motion capture (mocap),<sup>17</sup> tecnica molto spesso usata dalla danza dove il corpo dell'attore è artefice del gioco sceno-grafico.



3. Scena composta su fondale registrato

<sup>16</sup> Si può usare il blue o green screen sia a cinema che a teatro, che in opere di video arte. Si tratta di una tecnica di ripresa, prevalentemente cinematografica, che lavora sull'attore in assenza dell'ambiente di contesto aggiunto successivamente o perché ambiente completamente ricostruito a computer, quindi di sintesi, o perché si preferisce lavorare separatamente azioni e ambienti per una maggiore possibilità di manipolazione in post produzione. Gli attori e/o oggetti agiscono in un ambiente neutro schermato di blu o di verde (o un fondale o uno studio completamente schermato, detto *blue-box*). Dopo la scansione delle scene/azioni, la fase di lavorazione al computer in post produzione, scontorna attori e/o oggetti precedentemente ripresi e sostituisce al colore integrale di fondo (blu o verde), l'ambiente in cui situare la scena/azione di attori e/o oggetti. Il regista, con l'ausilio del video assist, durante le riprese, ha un totale controllo artistico sulla rappresentazione in quanto può previsualizzare in video la composizione tra l'azione degli attori e l'ambientazione per sondarne l'efficacia e decidere i cambi da effettuarsi in post produzione.

<sup>17</sup> Facciamo presentare qui la tecnica del Motion Capture dalla società Pool Factory impegnata negli studi di applicazione di effetti speciali 3D per cinema e non solo: «Motion Capture è un dispositivo tecnologico hardware/software che consente di memorizzare il movimento del corpo di un performer umano, per trasferire poi questi movimenti a un personaggio "virtuale" e animarlo. Nella sua versione Real Time il movimento del performer viene trasferito al personaggio 3D in perfetta sincronia. Esso è nato per lo studio delle articolazioni del corpo umano, la biomeccanica e la robotica e può essere basato su diverse tecnologie (ottica, acustica, radio, magnetico/meccanica). Il sistema da noi utilizzato rappresenta lo stato dell'arte mondiale (VICON 8 RT: <http://www.vicon.com>) ed è basato su tecnologia ottica, l'unica che consente la totale libertà del performer, che non deve indossare scomodi esoscheletri, giroscopi o miriadi di cavi. Il sistema emette dei raggi infrarossi che sono riflessi da una serie di marcatori posizionati sulle articolazioni del performer e poi ricaptati da speciali camere disposte attorno all'area di ripresa. In questo modo il sistema registra lo spostamento nello spazio di ognuno dei marcatori le cui traiettorie descrivono, nella loro globalità, il movimento completo di corpo, mani e volto. La possibilità di memorizzare digitalmente un gesto atletico, una figura di danza o una performance mimica spalanca orizzonti inimmaginabili all'arte, alla scienza e agli sport. La cattura del movimento consente infatti la riproduzione di quella stessa performance attraverso uno o più corpi sintetici, umani o umanoidi, che non hanno più nulla in comune con il corpo che ha originato quel movimento. Inoltre quella stessa energia cinematica può essere trasferita a modelli tridimensionali o a sistemi particellari, per generare animazioni di

Con le applicazioni di mocap, è l'attore che, nel suo gioco dinamico, grazie ai sensori che rilevano i suoi movimenti, disegna la grafica di scena o muta il suono della sua voce o evoca suoni diversi.

Di fatto l'interfaccia si afferma sempre più come il centro propulsivo di nuovi processi di composizione a teatro [...] Le interazioni fra il reale e il virtuale determinano allora lo svolgimento della rappresentazione e la costruzione dell'azione scenica. Esse aprono la strada ad un teatro interattivo.<sup>18</sup>

Per le sperimentazioni sceniche digitali della compagnia di danza contemporanea *Altroequipe* dell'architetta, danzatrice, coreografa Lucia Latour, il prof. Aurelio Cappozzo (docente e direttore del Dipartimento di Scienze del Movimento Umano e dello Sport presso IUSM Università degli Studi di Roma 'Foro Italico') fornisce nel 2002 la mocap sulla scena e due ingegneri informatici. Latour usa il video, live o rigenerato, nelle sue performance.<sup>19</sup>

Quando io ho lavorato con la mocap, i danzatori avevano 43 marcatori sul corpo per una bella ricchezza di dati, poi vedo al monitor i marcatori sull'umanoide ma il danzatore non esiste, è tutto cinetica. Come la calligrafia, la cinetica della danza è ogni volta diversa e così imparavo a riconoscere la danzatrice percependo in tutt'altro modo, crescendo come coreografa e danzatrice. La cinetica della danza mi svelava il danzatore.<sup>20</sup>

---

sintesi create e modulate a partire sempre dal movimento originario del performer. Con il Motion Capture sono stati prodotti numerosissimi effetti speciali cinematografici che hanno già incantato il pubblico di tutto il mondo, oltre alla stragrande maggioranza dei videogiochi presenti su Playstation, Xbox o PC».

<sup>18</sup> F. Bauchard, *Teatro delle interfacce. Ovvero la tecnica come questione d'arte*, in «ateatro», n. 52, 20, 2001. <http://www.trax.it/olivieropdp/ateatro52.asp#52and20>.

<sup>19</sup> Lucia Latour, nasce a Roma nel 1940. Si diploma all'Accademia Nazionale di Danza, Roma. Si laurea in architettura nel 1968, presso l'Università degli Studi di Roma. Nel 1972 partecipa alla costituzione del *Gruppo Altro/Lavoro Intercodice* dove svolge per dieci anni attività di ricerca e sperimentazione insieme a pittori, grafici, musicisti, poeti e architetti. Dal 2001 è professore a contratto presso l'Università di Roma 'La Sapienza', Facoltà di Scienze Umanistiche - Corso di Studi in Scienze Storico Artistiche; presso l'Accademia Nazionale di Danza - Danza e Nuove Tecnologie. Nel 2002-04-06 partecipa con *Altroequipe* al Monaco Dance Forum. Per anni Latour fonda la sua ricerca sul corpo performativo in un ambiente intercodice e indaga sulle nuove concezioni del movimento corporeo, attraverso esperienze di contact-improvisation e altre conoscenze delle tecniche contemporanee provenienti dalla post-modern-dance. Nel 1986 costituisce la Compagnia di Danza Contemporanea *ALTROTEATRO*. Dagli anni 2000 la ricerca di Lucia Latour si sposta nel 'corpo che si fa spazio' e la danza è indagata come la forza formante della materia fisica. Dal 2002 come coreografa e direttore artistico di *Altroequipe*, un sistema multiagente, Latour lavora alla ricerca dell'interazione tra danza, suono, luce, architettura con tecnologie del motion capture e della motion graphics. (Per notizie e video sui lavori di Lucia Latour. Cfr.: [www.altroequipe.org](http://www.altroequipe.org) e [www.digitalperformance.it/?p=2093](http://www.digitalperformance.it/?p=2093) e <http://vimeo.com/5406325> .

<sup>20</sup> M. Pizza, intervista a Lucia Latour, Orvieto, dicembre 2010.



4. Lucia Latour, *Pycta* (2005). Foto di Massimo Botticelli.

ridefinisce le poetiche dello spazio-tempo e si proietta nell'ambito coreografico, luogo dove l'artista ricerca e sperimenta sulla danza con l'applicazione delle nuove tecnologie:

Ho sempre lavorato con tutto il senso cinetico del corpo. La danza sta nei desideri non nelle possibilità. Sto annullando da sempre il bipedismo, la danza è per me la non gravità. Vengo dalla post modern dance, ho studiato le tecniche tradizionali, sono stata all'accademia di danza, ho studiato la tecnica di Kurt Jooss (1901-1979) che genera il primo concept di curva lavorando sull'otto del braccio e della gamba su una curvatura che potrebbe essere stata preliminare alla *nourbs*.<sup>21</sup> Jooss era vicino agli artisti dell'espressionismo tedesco all'architettura espressionista tedesca preliminare a tutto quello che è stato poi la deformazione generativa.<sup>22</sup>

Latour vanta tra i suoi maestri Kurt Jooss, danzatore e coreografo tedesco di fama mondiale, originale per il suo stile considerato geniale sintesi tra il rigore della danza accademica e l'espressività e teatralità della danza libera tipicamente espressionista. I suoi lavori dal forte contenuto tragico-grottesco, ai tempi del nazifascismo gli costarono l'esilio. A partire dagli studi di Jooss, Latour lavora a un'idea di danza libera, e al contempo rigorosa, che indaga le potenzialità espressive del corpo fuori da ogni segno 'umanoide' in favore di un segno 'nurboide' fatto di curve, scivolante, per un'articolazione in cui 'il corpo si fa spazio' liberato dalla condizione 'umanoide' di 'bipede' per una deformazione generata ogni volta dal danzatore. In questo gioco di corpo assolutamente dinamico, forte complice sono sia il suono-rumore-musica, sia la scenografia. Entrambi, suono e scena, sono in gran parte *generativi* ossia evocati direttamente dai corpi

---

<sup>21</sup> Il termine NOURBS è un acronimo: Non Uniform Rational B-Splines con cui si intende una classe di curve geometriche utilizzate negli studi di computer grafica per la rappresentazione di curve e superfici. Negli studi di Lucia Latour, con le *nourbs* sono intese le possibili curve del corpo dagli studi della robotica alle potenzialità espressive del danzatore.

<sup>22</sup> M. Pizza, intervista a Lucia Latour, Orvieto, dicembre 2010.

danzanti attraverso la motion capture e la motion graphics elaborati a vista, dagli ingegneri artisti digitali, ai lati della scena.

Il segno grafico digitale guida la ricerca dell'artista: si fa così sempre più concreta in Latour, l'idea di scrivere un software sul sistema nurboide per il suo gruppo *Altroequipe*, cosa che, in simulazione da sola, già sta elaborando. Latour ha creato il nurboide, il sistema coreografico con studi sull'omuncolo-nurboide fino al nurboide definitivo che vince il bipedismo. In tal modo il danzatore si confà ad un'idea di corpo/curva libero che scrive lo spazio scenico e lo spazio grafico. Infatti, mentre il danz-attore, nel suo costume con sensori applicati per la motion capture, vive la scena, il segno digitale (attraverso la pratica della motion capture gestita dagli ingegneri tecnici a vista ai bordi laterali della scena) a mo' di penna grafica, disegna ora sul fondale nero ora sui teli trasparenti che dall'alto pendono sulla scena.<sup>23</sup> Le linee nourbs, su cui si basa lo studio della danza di Latour, oltre ad essere riprese nei costumi dei danzatori sono spesso elemento scenografico con bianche strutture tubolari sottili o piatte e larghe che ora in ampie curve morbide ora tese e incrociate come tela di ragno, attraversano lo spazio scenico.



5. Lucia Latour, *Pycta* (2005). Foto di Massimo Botticelli.

Gi spettatori assistono a questa danza articolata tra corpi umani in scena e corpi virtuali-robot, da questi evocati, generati dal software in creazione live e proiettati sulle trasparenze dei teli ogni volta diversamente disposti: o sul fondo della scena, o sulla parte anteriore del proscenio. In alcuni casi i virtual-

robot si muovono liberi in proiezioni su teli e piano di palcoscenico. La danza dei danzatori umani e virtuali è accompagnata da conie di luce bianca o colorata e musiche elettroniche come di rumori parlati: le musiche sono anch'esse creazioni originali di David Barittoni, compositore e vocalista performer impegnato su musiche per cinema, teatro, danza e video arte. Barittoni realizza le sue creazioni musicali traendo spunto dagli esperimenti di Demetrio Stratos.<sup>24</sup> Con il pennello digitale, Lucia Latour, al

<sup>23</sup> Per notizie e video sui lavori di Lucia Latour cfr. anche:

[www.youtube.com/user/lablabroma#p/u/1/dHufADf5cEs](http://www.youtube.com/user/lablabroma#p/u/1/dHufADf5cEs)

<sup>24</sup> Orazio Carpenzano architetto e docente alla Facoltà di Architettura 'Ludovico Quaroni', Università di Roma 'La Sapienza' e collaboratore del gruppo di ricerca di Lucia Latour, presenta *Altroequipe* in due puntate su: [www.mediarch.it/?cmd=showmedia&mdid=206](http://www.mediarch.it/?cmd=showmedia&mdid=206)

suo computer, mi mostra i modi del suo lavoro alla ricerca e creazione artistica con il software sul sistema nurboide. Con lo studio delle nurbs, applicate alla sagoma umanoide, l'architetta e coreografa, elabora, modellando, l'iperbolica evoluzione cinetica del corpo digitale. Il suo gesto digitale si riflette nella sua prossemica d'artista mentre sperimenta torsioni, allungamenti, estensioni in un gioco dinamico di morbide linee e grandi e piccole masse. Costumi e coreografia dei suoi lavori, riprendono questo gioco dinamico delle nurbs:

Per la Motion Capture (mocap) ho creato dei pantaloni bianchi molto morbidi su cui ho dipinto le nurbs arancioni. Le nurbs hanno il design materico di una fune, di un corda, di una deformazione possibile per studi su gambe, braccia. Il disegno viene ripreso anche nei costumi con i prolungamenti di braccia e gambe e nelle scenografie fatte di linee morbide piatte o tubolari. L'obiettivo è cambiare il modo di osservare per una mutazione cognitiva. Quando io lavoro alla creazione di un sistema dinamico spaziale deformante, io sicuramente, mentre percepisco, vengo nutrita nella mia deformazione perché sta nella metodologia: informazione-deformazione-formante. Io qui (al computer nelle evoluzioni grafiche delle nurbs) posso vedere il mio stato formante. Quando vado a lavorare sulla nurbs, io faccio gli studi in questa incorporazione fisica che ha altre necessità rispetto ad altra tecnica (...) mentre faccio questo, posso anche sentirlo. Queste deformazioni, nel momento in cui le agisco, sento che il mio corpo si modella insieme.<sup>25</sup>

È questa la percezione che l'artista in scena trasferisce all'osservatore/spettatore a teatro, quando i danzatori in mocap giocano con i loro avatar proiettati nello spazio scenico libero da quinte e aperto alla vista degli ingegneri digitali che agiscono dalle loro postazioni, ai lati della scena, come dei pupari digitali. Infatti, alla cattura del movimento attraverso i sensori applicati sui danzanti, si passa alla proiezione in piena scena (fondali, teli, piano scenico) di quei movimenti attraverso linee grafiche digitali. Così il danzatore sembra interagire o comunque dialogare con quell'avatar evocato dal suo stesso gioco corporeo.

Altro esempio di studio digitale della coreografia è il lavoro svolto da un altro poliedrico artista: il danzatore e coreografo William Forsythe che, oltre alla danza, ha realizzato videoinstallazioni e film.<sup>26</sup> Se Lucia Latour eredita l'idea di movimento come 'architettura vivente' da Kurt Jooss,

<sup>25</sup> M. Pizza, intervista a Lucia Latour, Orvieto, dicembre 2010. Le foto (26 a 29) sono tratte dal repertorio video di Lucia Latour/*Altroequipe* (2003-2007).

<sup>26</sup> William Forsythe (New York, 1949), ballerino, inizia con successo la sua attività di coreografo internazionale a partire dal 1976. Dal 1984 al 2004 è direttore del Frankfurt Ballet; ha fondato nel 2005 The Forsythe Company con un ampio programma di tournée internazionali. The Forsythe Company è compagnia residente del Festspielhaus Hellerau a Dresda che al Bockenheimer Depot a Francoforte sul Meno. (Per notizie e video sui lavori di William Forsythe cfr. [www.theforsythecompany.com](http://www.theforsythecompany.com)). La foto 5 e le foto 24-29 in appendice sono tratte dagli archivi di W. Forsythe per gentile concessione del Project Team William Forsythe (2010).

William Forsythe si ispira direttamente a Rudolf von Laban (1879-1958), teorico ungherese della danza libera. Inoltre se con la coreografia di Latour abbiamo visto utilizzare le tecnologie digitali come elementi della grammatica scenica, con Forsythe le nuove tecnologie per la scena sono principalmente utilizzate in fase di elaborazione del processo creativo come strumento didattico o di ricerca.

Il lavoro di Forsythe favorisce la ricerca per una vera partitura digitale on line (*Synchronous Objects for One Flat Thing*) in collaborazione con l'Ohio State University che vede insieme design, danza, arte, computer grafica per ripartire dalla sapienza classica e proiettarsi verso nuove possibilità comunicative.<sup>27</sup> Forsythe è impegnato a nuovi approcci per la documentazione, la ricerca e l'istruzione della danza, e già il programma interattivo del 1994, *Improvisation Technologies: A tool for the Analytical Dance Eye*, veniva utilizzato a livello internazionale, come strumento didattico, da compagnie professionali, conservatori di danza, università, per programmi di architettura post-laurea, nonché dalle scuole secondarie.<sup>28</sup>

Nel 2009, il lancio della partitura digitale on line sviluppata con l'Ohio State University, rivela i principi organizzativi della coreografia e dimostra la loro possibile applicazione in altre discipline.

Il *Team Project William Forsythe* (con i co-Directors Maria Palazzi (L) e Norah Zuniga-Shaw (R) dell'Ohio State University) lavora alla



6. Il Team Project William Forsythe. William Forsythe con i co-Directors Maria Palazzi (L) e Norah Zuniga-Shaw (R) dell'Ohio State University.

scomposizione del processo creativo per l'analisi della performance nel tempo e nello spazio. Si tratta di una *coreografia totale* che procede per associazioni mentali e movimenti arbitrari. Determinante per il lavoro artistico di Forsythe è la prassi collettiva del processo creativo basato sull'intensificazione delle tecniche di improvvisazione.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Cfr. William Forsythe- *One Flat thing reproduced* 1/3 su:

[www.youtube.com/watch?v=cufauMezz\\_Q](http://www.youtube.com/watch?v=cufauMezz_Q)

<sup>28</sup> Cfr. William Forsythe in *Improvisation Technologies Laban Model* su:

<http://vimeo.com/2912642>

<sup>29</sup> Dal lavoro di ricerca sul campo per la tesi di Laurea Specialistica *Viaggio in Europa: alla ricerca del performer* di Letizia Gioia Monda, Università di Roma 'La Sapienza', A.A. 2009-2010, si legge: «La rappresentazione di uno spettacolo è percepita dal pubblico come evento di condivisione collettiva e The Forsythe Company fa in modo che questa attenzione del pubblico venga stimolata il più possibile durante l'azione drammatica. I superbi corpi dei performer scandiscono il tempo e disegnano lo spazio avendo come fine quello di narrare

Considerando la riproducibilità dell'evento come negazione del teatro, Forsythe usa il video per una riproduzione che si fa nuova forma artistica producendo oggetti nuovi, quasi a tradurre in oggetto quello che, nel vivo della performance in pubblico, può essere considerato il canale di percezione e comunicazione. Forsythe usa il segno della danza come susseguirsi di pieni, vuoti, punti, curve, linee, atte a creare il flusso comunicativo nella creatività dello spazio-tempo performativo.

In tal modo, la coreografia, nella creazione collettiva su tecniche d'improvvisazione, diviene evocazione della danza. Osservando il progetto software di Latour e i lavori digitali di Forsythe si comprende come, attraverso la loro ricerca, il video diventi arte. Con Latour il video è anche parte della grammatica di scena, con Forsythe il video è soprattutto un canale di studio e ricerca per le potenzialità espressive del corpo dell'attore. Gli oggetti realizzati divengono anche protagonisti di installazioni videoartistiche, tanto più interessanti perché nate da una ricerca teatrale. Se con la realtà virtuale nel cinema 3D, lo schermo diventa una sorta di scena magica che avvolge lo spettatore, pensiamo a tal proposito al film di James Cameron, *Avatar* (2009), il teatro virtuale interattivo gioca l'effetto di svelamento del trucco in una complicità creativa con lo spettatore come abbiamo visto negli spettacoli di danza di Lucia Latour o ad esempio nello spettacolo teatrale di Giorgio Barberio Corsetti, *Tra la terra e il cielo* (prima assoluta 8 Novembre 2008, Catania, Teatro Sangiorgi), dove lo spettatore vive al contempo la scena e la costruzione della stessa in blue screen.<sup>30</sup>

---

una realtà. Il corpo performativo costruisce simultaneamente un contrappunto, che vede l'improvvisazione non come soggetta al caso, ma come condizione derivante da un intenso allenamento e un rigoroso training, grazie al quale i danzatori possono affidarsi alla loro stessa capacità di accedere a movimenti appropriati da soli e nel loro contesto. La pratica collettiva ha portato ad accrescere un'intesa profonda, oltre che una fiducia reciproca, fra i danzatori. Durante la performance, l'improvvisazione del singolo si ricrea e si arricchisce nel contatto dei corpi. L'azione drammatica, porta a vivere un mondo fisico in cui la soggettivazione del tempo nella geometria dello spazio è pregna delle attività psico-fisiche interne dei danz-attori. Per poter compiere la mia indagine, ho visto due volte ognuna delle performance in programmazione e ogni volta mi sono ritrovata a partecipare ad uno spettacolo totalmente diverso. Le performance si ricreano di volta in volta grazie ai sistemi di improvvisazione a cui si sono rigorosamente preparati i performer».

<sup>30</sup> Per il film di James Cameron *Avatar* cfr.: [www.digitalperformance.it/?p=1896](http://www.digitalperformance.it/?p=1896). Per lo spettacolo di Giorgio Barberio Corsetti *Tra la terra e il cielo*, citiamo qui il Comunicato Stampa Auditorium Parco della Musica, per la prima a Roma del 15 novembre 2008: «Corsetti si affida alla tecnica del chroma-key: un set in campo blu creato per effettuare riprese video che permettono di ambientare le azioni degli attori nelle scenografie virtuali più varie, realizzate con modellini o riprese a vista e proiettate su schermo. Una realtà creata per coinvolgere il pubblico in molteplici visioni, con un montaggio che avviene in diretta, attraverso un gioco che svela anche gli effetti speciali. Diretti dallo stesso Corsetti, in scena Federica Santoro, Filippo Dini, Andrea Di Casa, Fiora Blasi. Al centro del racconto la giornata di quattro personaggi: un uomo e una donna, arrivati e pieni di certezze, e un ragazzo e una ragazza, agli inizi della loro lotta per la sopravvivenza, pieni di incertezze. Ognuno dei quattro vive un giorno un po' speciale, perché oltre alle persone che fanno parte

La dimensione partecipata dell'arte del teatro sa giocare con le nuove penne digitali per nuovi modi di raccontare ed elaborare opere in una dimensione comunicativa sempre più diretta. È qui che si spinge la riflessione di Paolo Rosa e Andrea Balzola sull'arte, nel libro a quattro mani *L'arte fuori di sé*:

Il salto di qualità di un artista che non vuole diventare progettista di comportamenti consiste nella sua capacità di sollecitare una risposta imprevista all'opera-dispositivo. In questo spiazzamento, che attinge alla dimensione emotiva e creativa dell'interlocutore, si genera un passaggio epocale per l'arte: non solo la trasformazione degli spettatori in 'spett-attori' ma il loro divenire 'spett-autori' di se stessi. L'artista allora è colui che genera le condizioni di un evento che si rinnova a ogni intervento del singolo spettatore, e produce un'infinità di varianti prodotte dal pubblico nel suo insieme. Diventa regista di relazioni tra uomo e macchina, tra uomo e uomo, e si sorprende a essere spettatore delle metamorfosi imprevedibili della sua opera. Risultato di un'autorialità plurale e diffusa.<sup>31</sup>

---

della sua abituale quotidianità, incontra angeli, diavoli, e a un certo punto la Morte, con il suo seguito di spiriti, che si presenta per ricordare che tutti alla fine le appartengono. Nel fondo si agita e dibatte la questione morale, ovvero l'antica lotta tra il bene ed il male, e l'eterna domanda: perché sia possibile il male nel mondo e nell'uomo. Lo spazio scenico è diviso in due: da una parte un set in campo blu per le riprese video, dall'altra uno schermo bianco. Nella parte blu una telecamera riprende gli attori sul fondo neutro, che poi elettronicamente sono immessi nell'immagine di scenografie varie, create in modellini e riprese a vista. Sullo schermo è proiettato il risultato della sovrapposizione. Gli attori potranno così recitare anche davanti allo schermo dialogando con l'immagine dei propri partner, o direttamente con loro nel blu. Dunque nello stesso tempo lo spettatore può vedere gli attori in azione, l'elaborazione del modellino e la sovrapposizione delle due immagini nello schermo. Un cortocircuito tra presenza ed immagini, realtà ed immaginazione, che ben si presta al tema metafisico della pièce». «Diavoli spuntano da sottoterra, angeli giungono al volo dal cielo; quattro personaggi, un uomo ed una donna, un ragazzo e una ragazza, colti in diversi momenti della loro quotidianità, sono costretti dalle extrasensibili irruzioni a un confrontarsi con l'eterna lotta tra il bene ed il male. Anche Dio si rivela, appare e porta prove ed argomenti a favore e contro la propria esistenza. Nel mondo dei nostri giorni si svolge la pièce, un 'mistero', o 'auto sacramental', moderno e profano, tanto comico e triste, serio e ridicolo quanto lo sono le vicende che costellano la nostra esistenza in questi tempi frastagliati e piatti. Si mettono in opera trucchi e cabale elettroniche, proiezioni, illusioni, trompe l'œil, apparizioni. Dialoghi serrati, tanta suspense... Infatti tra l'altro viene trattata la questione principale scottante: cosa aspettarsi dopo la visita della Comare Secca? Naturalmente anche Lei interviene a dire la sua... non lineare, naturalmente, è la Falciatrice... anzi molto ambigua e fredda... ma gli spiriti che la accompagnano al contrario si accalorano, e contraddicono, ovviamente... niente di certo se ne può ricavare, ma tante opinioni contraddittorie... come le nostre oscillazioni su questi argomenti ultimi». (Giorgio Barberio Corsetti). Per notizie e immagini sul lavoro di Giorgio Barberio Corsetti Cfr. [www.digitalperformance.it/?p=2067](http://www.digitalperformance.it/?p=2067) e [www.digitalperformance.it/?cat=85](http://www.digitalperformance.it/?cat=85).

<sup>31</sup> A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 100. In questo rapporto interattivo e sinestetico con l'opera, lo spettatore, che si fa al contempo anche attore e autore, vive un'esperienza emotiva partecipata sia in eventi di installazioni che in eventi museali, vedi ad esempio il Museo Laboratorio della Mente (realizzato da Studio Azzurro, nel padiglione 6 dell'ex Manicomio di S. Maria della

### 3. Integrazione di mezzi performativi

Restringendo il campo di analisi di quelle che sono infinite situazioni di contaminazioni reciproche tra le arti visuali, vorrei ora tornare sull'utilizzo del montaggio, uno strumento prettamente cinematografico che diventa efficace strumento di analisi per lo studioso di teatro. In realtà l'arte del montaggio cinematografico deve proprio al teatro il suo successo se, come si sostiene, l'origine del montaggio è da attribuire all'attore teatrale David Wark Griffith (1875-1948).

«Di fatto, ciò che Griffith realizza in quegli anni di iperproduttività è un vero e proprio sistema linguistico. [...] Griffith avverte l'esigenza di rompere con la posizione esterna dello sguardo, ovvero con il vincolo sistematico della oggettività, e sente di doversi avvicinare all'azione come se di fatto decidesse di entrare nello spazio della scena per poterne raccontare ciò che ne costituisce presumibilmente il prevalente motivo di interesse, il rispecchiamento e i comportamenti dei personaggi nella percezione emotiva dello spettatore. [...] Si sta aprendo, per la forma cinematografica, un'opzione che non è più solo comunicativa e ancor meno a carattere informativo, bensì di condivisione. [...] Griffith è un attore al quale deve sembrare irrinunciabile la qualità dei rapporti dinamici e spaziali interni alla scena che costituiscono le sue più autentiche e radicate esperienze espressive. [...] Griffith porta con sé lo spettatore facendogli assumere un ruolo partecipativo come non era certo comune fare. [...] La posizione dello spettatore risulterà coerente con il principio di non estraneità fino a una vera e propria condizione di partecipazione. [...] Non si tratta qui solo di effetto empatico, ma anche più materialmente di assunzione del punto di vista, di appropriazione dello sguardo del personaggio. [...] Appare interessante che a rappresentare questa esigenza sia stato un attore divenuto regista, ovvero qualcuno la cui immaginazione si è formata vivendo le scene all'interno. [...] Molto spesso nel film, (*Nascita di una Nazione*, 1914, n.d.r.) [...] si avverte molto bene quanto la forma che sviluppa la elaborazione griffithiana sia vicina e consanguinea con quella che si sarebbe poi sviluppata e stabilizzata all'avvento del sonoro. [...] Ancora una volta si manifesta la natura teatrale della formazione di Griffith».<sup>32</sup>

---

Pietà in Roma, per raccontare la storia manicomiale) dove il percorso è organizzato per 'ambienti sensibili' pertanto per il visitatore diventa un'esperienza collettiva visto che al passaggio si può provocare azioni e reazioni multiple e diverse, singole o collettive. Ancora una volta, qui vediamo come l'arte del teatro viva in forme traslate attraversando i diversi modi dell'arte e allora musei o installazioni in rapporto sinestetico e interattivo fanno del visitatore un vero e proprio spettatore-attore-autore nella misura in cui tutto ciò che lo circonda è 'sensibilmente' dinamico. (Ambienti sensibili è il termine usato da Stefano Roveda, progettista informatico di Studio Azzurro, per le opere interattive come ad esempio *Tavoli. perché queste mani mi toccano?* o anche *Pozzanghere*. Gli ambienti sensibili di Studio Azzurro, sono delle videoambientazioni interattive realizzate tra il 1995 e il 2006). Cfr. [www.artefuoridise.it/](http://www.artefuoridise.it/) e [www.museodellamente.it/](http://www.museodellamente.it/).

<sup>32</sup> R. Perpignani, *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*, cit., pp. 83-91.

Il montaggio audio-video si dimostra efficace strumento anche per la scrittura di drammaturgia digitale che vive di forti contaminazioni di mezzi e linguaggi.<sup>33</sup>

Ogni volta che si parla di montaggio bisognerebbe chiarire un concetto di base: il montaggio esiste nel cinema come forma specifica, come *cuore profondo* della sua stessa essenza, ma esiste sostanzialmente in tutte le forme espressive. Appartiene alla natura elaborativa del pensiero. Quindi non si può parlare di montaggio nella sola accezione di composizione finale di un'opera cinematografica o audiovisiva. C'è montaggio nella costruzione di un quadro, nell'articolazione di un'immagine, nell'idea di un racconto.<sup>34</sup>

In effetti il teatro utilizza la tecnica di montaggio di testi, gesti, situazioni: lo spettatore stesso elabora un proprio montaggio dell'occhio o dell'or/occhio - fusione di parole orecchio-occhio che ho usato altre volte per mettere in luce l'importanza del suono e dell'ascolto sulla immagine e quindi l'importanza dell'interazione suono-immagine. Nella composizione del quadro scenico e video, la musica, i suoni, sono fondamentali a definire ritmo, umore, tono, profondità stessa dell'immagine a livello di attenzione visiva e emozionale:

L'assenza di musica produce lo stesso effetto emotivo dell'assenza di spostamento. Quando la musica entra in un film è l'equivalente emotivo di uno spostamento di campo. La musica agisce da emulsionante, permettendoti di dissolvere una determinata emozione e condurla in una certa direzione.<sup>35</sup>

Ebbene, lo studioso, così come per alcuni casi anche lo stesso artista (sia esso attore o regista, o entrambi), lavora allo studio dell'opera teatrale anche attraverso la testimonianza audio-video. In tal modo diventa egli stesso autore di montaggi che, in un gioco di ricomposizione, raccontano l'attore e la sua arte.

Coscienti delle differenze tra la recitazione cinematografica e quella teatrale, il montaggio ci aiuta a fare attenzione alla costruzione dell'espressione secondo un linguaggio filmico di cui l'attore è uno degli elementi composti nel quadro.<sup>36</sup> Possiamo dire che il montatore raggiunge una forte 'intimità' con l'attore, pur non incontrandolo mai se non sullo schermo dove lo analizza fotogramma dopo fotogramma:

Alcuni attori, per esempio, girano la testa a sinistra prima di dire «ma», o sbattono le palpebre sette volte al minuto quando pensano intensamente...

---

<sup>33</sup> A. Balzola, *Una drammaturgia multimediale*, Editoria & Spettacolo, 2009.

<sup>34</sup> R. Perpignani, *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*, cit., p. 204.

<sup>35</sup> M. Ondaatje, *Il cinema e l'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, Milano, Garzanti, 2002, p.91.

<sup>36</sup> C. Vicentini, *L'arte di guardare gli attori*, Venezia, Marsilio, 2008, pp.203 e sgg.

Sono tutti segni importanti che devi imparare a riconoscere. La loro importanza è pari a quella dei segni che il cacciatore trova nella foresta. [...] Sono tutte cose che assumono un'importanza cruciale e che possono migliorare il film. E' così che cominci a capire che se metti una scena debole al posto giusto puoi farle assumere una valenza completamente diversa.<sup>37</sup>

Spesso, grazie allo studio del montatore che si ferma ad osservare ed analizzare i dettagli delle riprese e quindi anche dell'interpretazione, con grande sorpresa dello stesso attore, può capitare che sia proprio una ripresa definita non buona, o un fuori ciack, il momento scelto in montaggio perché efficace invece ai fini espressivi della scena:

Ho spesso utilizzato riprese degli attori che cercavano di ricordare le battute. E' un'emozione molto genuina. Sono imbarazzati, confusi, sperano di ricordarsi le parole e tu puoi leggere tutto questo sui loro volti. In certi contesti queste inquadrature sarebbero un disastro, ma in altri hanno un che di magico.<sup>38</sup>

Il montaggio è uno dei passaggi fondamentali per definire il tono espressivo dell'opera.

Roberto Perpignani, il più importante montatore del cinema italiano che apre la sua carriera al fianco di Orson Welles, parla di montaggio come di un'arte che dà forma alle emozioni: *Dare forma alle emozioni* è il titolo del suo testo che raccoglie i suoi saggi sull'arte del montaggio. Non è un caso che Murch e Perpignani individuino entrambi nell'emozione la regola prima da seguire per un cinema 'pensato':

Mi chiedono spesso con cosa monto, se Avid o Final Cut, io provocatoriamente rispondo che monto con il cervello. Il montaggio gestisce il senso. Il senso tra due immagini è dato dalla ragione dell'accostamento delle due immagini. Tagliare prima, tagliare dopo, deve sempre corrispondere a una scelta. Si sente la necessità di lavorare sui linguaggi ritrovando il senso profondo dei segni e soprattutto il valore della scelta primaria. Roger Crittenden dice che il futuro è nel nostro passato, è nella ricerca delle radici del linguaggio non per rimpiangere il passato ma per provocare il futuro e riaggiornare tutte le nostre ragioni impegnandoci a dare senso a quello che facciamo.<sup>39</sup>

Visionare tutto il girato, dare un equilibrio alla pellicola e prendere nota di piccoli dettagli che a volte possono essere estremamente significativi, tutto questo è compito del montatore. [...] Il montatore lavora contemporaneamente a un livello macroscopico e a uno microscopico: è lui che decide quanto dev'essere lunga un'inquadratura, che ristruttura e

---

<sup>37</sup> M. Ondaatje, *Il cinema e l'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, cit., pp. 13-14.

<sup>38</sup> *Ibidem*.

<sup>39</sup> Roberto Perpignani, ospite al corso di Istituzioni di Regia, condotto da M.T. Pizza, Università di Roma 'La Sapienza', maggio 2011, parla di Roger Crittenden (montatore e scrittore di saggi sull'arte del montaggio cinematografico).

ricollocare le scene, o elimina intere sequenze. [...] Gli attori [in una scena di *Apocalypse Now*, 1979] non sapevano con certezza se la macchina li stesse riprendendo, il che conferì all'intera sequenza una straordinaria sensazione di instabilità.<sup>40</sup>

In un altro lavoro cinematografico di Francis Ford Coppola, *Un sogno lungo un giorno* (1982), il regista punta a portare sul set cinematografico le tecniche e i modi della recitazione teatrale. Qui infatti gli attori lavorano in piani sequenza dove sono liberi di gestire lo spazio della scena mentre sono 'guardati' dall'occhio della macchina da presa o dalla steadycam. Inoltre i piani sequenza sono gestiti in una composizione di set paralleli per cui gli attori lavorano in presenza di più situazioni e ciò incide sulla continuità e l'intensità della loro azione scenica. La regia, attraverso un cambio di luci su velatini, porta in primo piano, ora l'uno ora l'altro campo d'azione.<sup>41</sup> Con Coppola è l'attenzione alla recitazione della scena teatrale nel rapporto attore-scena-attore, ad essere favorita.<sup>42</sup> In questo quadro, nonostante la sempre più forte contaminazione, ciascuna arte conserva la propria specificità che si rivela più di ogni altra cosa nella relazione attore pubblico. Lavorando all'analisi dello spettacolo attraverso il documento audio-video, operiamo delle distinzioni di punti di vista per ognuno dei campi artistici di riferimento: Teatro, Cinema, Videoarte.

Il cinema elabora a posteriori la sua relazione con lo spettatore. Pertanto quello su cui ci soffermiamo è il rapporto attore e macchina, la nostra analisi, rivolta all'attore cinematografico, vedrà l'attore in relazione all'occhio della macchina da presa:

Tagliando un personaggio prima che finisca di parlare, potrei incoraggiare il pubblico a pensare soltanto al valore apparente delle sue parole. Se invece mi soffermo su di lui, dopo che ha finito di parlare, lo spettatore può capire dall'espressione dei suoi occhi che forse non ha detto il vero, e riceverà il personaggio in modo diverso. Ma poiché ci vuole un po' di tempo per arrivare a questa conclusione, non posso tagliare troppo presto.... Lo tengo nell'inquadratura finché il pubblico non ha capito che sta mentendo.<sup>43</sup>

È la macchina da presa che, nelle sue inquadrature, mette in risalto le potenzialità espressive del corpo dell'attore.

In teatro, invece, è l'attore a dover indirizzare lo sguardo, l'occhio, l'inquadratura dello spettatore mentre il corpo attore è sempre parte di un tutto intorno. Fra i tre ambiti artistici citati il teatro è quello che elabora il

---

<sup>40</sup> M. Ondaatje, *Il cinema e l'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, cit., pp.34-35-91.

<sup>41</sup> M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Napoli, Liguori, 2010, pp. 42 e sgg.

<sup>42</sup> In allegato (appendice iconografica, foto 30-42) mostriamo fotogrammi tratti dal film *One from the heart*, con commento del regista F. F. Coppola.

<sup>43</sup> M. Ondaatje, *Il cinema e l'arte del montaggio. Conversazioni con Walter Murch*, cit., p.12.

rapporto con lo spettatore nel suo farsi o disfarsi, quindi è più che mai forte qui il rapporto attore e pubblico. Per un'analisi rivolta all'attore teatrale, la relazione si sposta su attore e pubblico in sala.

In ambito videoartistico, il rapporto opera-spettatore è inserito sempre in una cornice che contiene lo stesso spettatore per una condivisione dell'ambiente-opera in cui lo spettatore spesso si ritrova a essere anche attore-autore. Se analizziamo la performance dell'attore di opere videoartistiche, interessante è qui la relazione tra attore e cornice.

L'analisi dell'attore è sul fare, e il fare attoriale a cinema è altro dal teatro. Possiamo considerare il teatro come un organismo dinamico che si sviluppa, pertanto l'analisi dell'attore teatrale necessita di una visione reiterata (di almeno tre sere) dello spettacolo dal vivo.<sup>44</sup> A differenza del teatro, l'opera cinematografica focalizza una performance attoriale unica, chiusa. Per recuperare un'analisi complessa dell'attore, si può operare uno smontaggio delle situazioni per osservare nel dettaglio il lavoro interpretativo e, più che per il teatro, per il cinema sarebbe il caso di osservare il back stage o meglio ancora il girato per recuperare quel rapporto di intimità con l'attore che è tipico del montatore che si trova ad analizzare fotogramma per fotogramma il lavoro d'attore di cui isola, insieme al regista, i passaggi salienti e funzionali alla narrazione. A cinema, l'attore mostra la sua interpretazione e la sua capacità espressiva sommata al punto di vista registico e quindi fortemente 'agita' dalla macchina cinema (colore-fotografia-suono-montaggio). Più opere filmiche dello stesso attore ci aiutano a definire la gamma espressiva interpretativa dell'artista.

Il cinema è in se stesso un effetto speciale, prima ancora che il personaggio-attore divenga digitale «doppio simulacrale e in differenziale».<sup>45</sup> Nel cinema la recitazione/interpretazione del personaggio-attore, costruisce la sua efficacia in rapporto alla macchina da presa e quindi alla regia, intendendo con regia il complesso dell'intera macchina filmica dalla produzione alla post produzione. L'efficacia recitativa/interpretativa vivrà la sua misura sullo spettatore. Tutto quanto è studio della recitazione va ricalibrato ogni volta in relazione al contesto artistico in cui agisce il personaggio-attore. Potremmo dire che quello che fa la tecnologia digitale mascherando di corpi nuovi l'interpretazione dell'attore per cui un attore è raffigurato o ri-figurato<sup>46</sup> in forme iperboliche, stranianti o ad ogni modo altro da sé, ricorda il gioco teatrale del 'mascheramento' con maschere, costumi, macchine sceniche, dalle origini del teatro fino alle successive rivoluzioni linguistiche (Gordon Craig) e al futurismo (ricordiamo Depero, Marinetti, Prampolini). Si riporta in scena il corpo macchina dove l'attore

<sup>44</sup> C. Vicentini, *L'arte di guardare gli attori*, cit.

<sup>45</sup> P. Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani, 2002, p.202.

<sup>46</sup> Ivi, p. 59.

costituisce il motore di scene iperboliche. Dalla ricchezza scenografica si passa alla scena povera, al teatro dell'attore che, se essenzializza la presenza scenica, non impoverisce lo scenario. Al contrario il corpo attore amplifica lo spazio, in un gioco di complicità partecipata tra scena e platea. Pensiamo qui a Dario Fo sulla scena nuda nel suo ampio repertorio di monologhi, in cui l'artista presenta in simultanea personaggi e mondi diversi in una ricchezza di luoghi, spazi, colori, per una esperienza multisensoriale che è propria dell'arte teatrale (ricordiamo qui generi diversi della stessa arte: Totò, Petrolini, Carmelo Bene, Paolo Poli, Ryszard Cieslak).

In questo gioco teatrale del 'mascheramento', il lavoro interpretativo del doppiaggio è un altro esempio. Il doppiaggio, il sopratitolaggio, lo streaming video direttamente dal teatro via web, sono tra i tanti modi di fruizione dell'evento teatro, tradotto in altre vie per essere comunicato. Ancora il doppiaggio è una pratica nota più al cinema che al teatro, ma dal teatro provengono i grandi doppiatori di cinema. A tal proposito, possiamo citare l'esempio del film *Rashomon* di Akira Kurosawa (Leone d'Oro a Venezia 1951) con il protagonista Toshiro Mifune nei panni di un brigante, doppiato da Arnaldo Foà. La levatura artistica di Arnaldo Foà, in una eccellente interpretazione, sembra invertire il gioco del doppiaggio in quanto la sua voce rischia di coprire il volto dell'attore/brigante. Tale incontro può essere voluto ai fini di un alto spessore interpretativo che può favorire in questo caso l'opera grazie all'incontro delle due grandi interpretazioni, Mifune e Foà.

Il doppiaggio cinematografico è usato spesso, così come da Fellini, Pasolini, come elemento creativo e non solo per doppiare attori stranieri o dalla voce inappropriata. Ovviamente non sempre il doppiaggio raggiunge alti livelli di interpretazione soprattutto quando è usato come traduzione. Questo è riscontrabile anche in grandi opere: si confronti ad esempio il doppiaggio di *C'era una volta in America* voluto dal regista Sergio Leone (1984), in cui i doppiatori erano soprattutto attori di cinema e/o di teatro, con la nuova versione di doppiaggio (2004), per scelta della produzione, giustificata in ragione della impossibilità a disporre degli stessi doppiatori scelti un tempo. In quel caso si è scelto di doppiare nuovamente l'intera opera per l'impossibilità di rendere in stereofonia la colonna sonora concepita in mono. Le polemiche nate da tale scelta, effettuata in vista del lancio della versione dvd, ha avuto solidi fondamenti, stanti le trasformazioni spazio-temporali, ritmiche e immaginative determinate nel film originale dal cambiamento delle voci e delle recitazioni.

Il doppiaggio trasferisce in ogni caso un valore interpretativo diverso all'opera. Si confronti ancora, per un altro esempio in cui il doppiaggio italiano abbassa il valore espressivo dell'opera, la versione originale del prologo di *Apocalypse Now* [regia di F. F. Coppola, 1979] con Martin Sheen,

con il doppiaggio italiano. Alla versione originale caratterizzata da un'interpretazione in tono basso e monocorde di Sheen, che lascia la sua voce come bordone di sottofondo alla dinamica scenica, provocando una intensa efficacia espressiva di quel momento drammatico, si sovrappone un doppiaggio italiano che, invece, è impostata in una modulazione di recitato talmente forte che finisce per accavallarsi alla scena, creando un effetto di netta ridondanza. Ancora, in *Lo Strangolatore di Boston* [regia di R. Fleischer, 1968] si confronti l'interpretazione di Tony Curtis in versione originale con quella doppiata in italiano, soprattutto nel monologo dell'ultima parte. Tutte le pause espressive, i toni e le parole sospese, le accelerazioni e le improvvise frenate riflessive di quel parlato sempre in un tono basso e tutt'altro che enfatico, risultano appiattite dal recitato italiano che al confronto quasi sembra scollarsi dall'immagine della situazione rappresentata. A parte già tutte le differenze di suoni, rumori delle versioni originali, è il gioco interpretativo che inevitabilmente si trasferisce all'opera. Bisogna sempre tener conto delle interfacce così come dei set virtuali che in un certo senso giocano con l'arte attoriale.

#### 4. Il teatro e la documentazione audiovisiva<sup>47</sup>

Con la *documentazione audiovisiva* lo storico del teatro è facilitato e sollecitato ad assumere nuovi punti di vista e ad adottare nuove metodologie di analisi nello studio dell'evento teatrale. Grazie alle nuove tecnologie digitali del video, lo studioso, in fase di documentazione, può avvalersi dell'uso di videocamere leggere con costi minimi, fino ad arrivare a tecnologie sempre più sofisticate impegnate nella 'cattura' del movimento del performer. Analogamente, in fase di analisi, egli può intervenire direttamente sul materiale di studio utilizzando hardware e software di largo uso oppure sofisticati sistemi dedicati. Questi, moltiplicando il punto di osservazione, gli consentono di lavorare, ad esempio, alle classificazioni dei gesti, a vere e proprie tassonomie del gesto attorico, oppure allo studio microfisico delle dinamiche spaziali dell'evento teatrale, o ancora alla minuta analisi dei piccoli e grandi mutamenti che, nello studio dello spettacolo, mostrano un vero processo di trasformazione dell'evento teatrale di sera in sera. In tal modo lo studioso può osservare l'evoluzione drammaturgica e attoriale a tutto tondo, lavorando per confronti storico culturali interdisciplinari tra fonti e rappresentazioni diverse. In tale rinnovato contesto di studio il montaggio digitale costituisce un dispositivo di studio del montaggio teatrale.

L'audio-visivo come documentazione, dunque, accompagna lo studio dell'evento spettacolare riducendo in parte le difficoltà nella ricostruzione dello sviluppo di questa attività artistica e sollecitando analisi storico-critiche del tutto nuove. Il documento video è un vantaggio non solo per lo

---

<sup>47</sup> M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, cit., pp.28 a 31.

studioso ma anche per gli attori, i tecnici e il regista, i quali usano spesso le riprese, o anche solo l'ascolto audio di una serata, per ri-studiare tempi, modi, ritmi del lavoro, ponendosi essi stessi come spettatori della dinamica scenica e soprattutto come osservatori della reazione del pubblico. In tal modo la reazione del pubblico diventa ancora più importante nel processo di assestamento e di fissazione dell'opera teatrale. Infatti, è proprio dalla relazione scena-platea che dipende il ritmo e la riuscita o meno dell'evento spettacolare.

La documentazione video dello spettacolo costituisce uno strumento prezioso per lo storico del teatro, in quanto, come abbiamo detto, consente di osservare reiteratamente il 'fenomeno spettacolare', rendendo disponibili una pluralità di potenzialità e modalità di visione.

È ormai un dato avvertito nel senso comune delle scienze umane e sociali contemporanee la complessità della funzione documentaria dell'immagine riprodotta: dalla fotografia, al cinema documentario, dall'audio-visivo al digitale, un punto fermo sul quale le riflessioni di molti autori si sono assestate riguarda la convinzione che il documento visuale non costituisca *solo* una riproduzione 'oggettiva' della realtà documentata, ma dia conto *anche* di una ovvietà che rischia di passare sotto silenzio: esso, cioè, è *anche* il frutto di uno specifico *punto di vista*, di una concreta *strategia dell'occhio* consapevolmente o inconsapevolmente 'autorale'. Applicando tale condivisa concezione dell'efficacia documentaria dell'immagine al documento video dello spettacolo teatrale, possiamo allora dire che esso non ci restituirà certo l'evento in quanto tale: proprio perché ne è il documento, l'immagine ci nega l'esperienza della presenza, offrendoci una percezione di visione, più che di sguardo, dove l'occhio della macchina da presa cerca di sostituirsi all'occhio dello spettatore.

Il documento audiovisivo di uno spettacolo teatrale, quindi, può essere realizzato a partire da ipotetici punti di vista: dal punto di vista del pubblico, a camera fissa sul fondo della sala; oppure 'dal punto di vista del regista', magari dal palcoscenico, puntando su parti della scena o su dinamiche interne all'azione; può infine essere frutto di un montaggio di punti di vista diversi, persino tratti da diverse registrazioni di rappresentazioni successive: in tutti questi casi la documentazione audiovisiva rimane un indispensabile elemento di studio sia per l'artista sia per lo storico.

Altra questione è la produzione televisiva o cinematografica di opere a soggetto teatrale, come nel caso degli 'sceneggiati televisivi' o di film tratti dalla letteratura teatrale. In particolare il *rapporto teatro-televisione* richiede una riflessione specifica.

Possiamo distinguere sommariamente tre diversi rapporti tra teatro e televisione. In primo luogo, intendiamo per *documento televisivo dell'evento teatrale* la ripresa video, con o senza la precisa impostazione di una regia

video, usata per servizi giornalistici o per patrimonio d'archivio a diverso titolo; in secondo luogo, diciamo invece *lavoro teatrale televisivo* un'opera in cui *la regia televisiva si affianca alla regia teatrale*, e che prevede che la figura dello spettatore teatrale *si aggiunga* a quella di utente televisivo. Il lavoro teatrale televisivo è pur sempre un documento video, ma di natura differente. In terzo luogo, consideriamo tipologia ancora diversa quell'*operazione teatrale-video* per cui *la regia teatrale coincide con quella video* e quindi considera suo unico pubblico quello dei telespettatori, cioè dei fruitori video.

Diverse sono le possibilità di coniugazione tra documento-televisone-video. Il teatro per la televisione produce un documento dell'evento spettacolare qualora si tratti di rappresentazioni in presenza di pubblico, per cui accanto a una regia televisiva coesiste una regia teatrale; ma il teatro per la televisione è una memoria audiovisiva qualora sia recitato esclusivamente per una regia televisiva.

### **5. Per un'analisi del processo creativo: l'esempio Fo-Rame**

Proviamo a osservare i diversi usi del video dal punto di vista degli artisti nello studio del proprio lavoro e le possibilità ulteriori che questi documenti offrono all'analisi dello studioso. Per un'analisi dell'attore, il montaggio audio-video è uno strumento che articola in dialogo tra loro le diverse tipologie di documento: video, audio, testo, iconografia, recensione critica..... Dall'interazione dei diversi documenti possiamo elaborare una tassonomia espressiva del complesso sistema attore-personaggio e se il video, come tutti i documenti cristallizza un momento della performance, la costruzione in montaggio si presenta come una scrittura dinamica che riesce a lavorare a livello microscopico e macroscopico offrendo la possibilità di un'analisi interpretativa necessariamente integrata che può essere arricchita di un'analisi comparativa di modi e situazioni ai fini di uno sguardo che tenta di essere esaustivo per lo studio dell'attore.

Fo e Rame, nella lunga carriera artistica, hanno cominciato ad usare le registrazioni audio dei loro spettacoli di sera in sera per meglio studiare l'andamento in rapporto alla platea, ogni volta diversa, e quindi poter misurare l'efficacia dei passaggi di battute e situazioni. La registrazione audio è stata usata da Franca Rame anche come auto-suggeritore, in casi di brani di testo modificati da Fo a poche ore dall'ingresso in scena. Quasi sempre l'attrice riesce direttamente in scena a gestire la sua lettura registrata, modulando le battute sul respiro del pubblico con disinvoltura. Di solito la registrazione riguarda un'intera rappresentazione, poi curata nel montaggio scegliendo parti di diverse serate, per l'edizione in vendita. Per studiare il lavoro teatrale, Rame preferisce l'audio al video in quanto attrice e autrice, quindi rivolge la sua attenzione sul ritmo delle battute. Fo, in qualità di regista, oltre che di attore-autore, si rivolge al video con

attenzione alla dinamica, all'uso dello spazio, delle luci, dei colori, nonché dei toni e dei suoni, come scrittura scenica. Per il video dello spettacolo *Lu santo Jullàre Francesco*, Fo è insieme il regista teatrale e il regista video.<sup>48</sup> In questa coincidenza di ruoli, l'artista, nel comporre l'assemblaggio del video, sceglie di alternare momenti della performance teatrale di sere diverse con elementi che sono stati utili alla fase di studio per la scrittura del monologo: disegni di scene, personaggi, situazioni; la mostra di luoghi che sono stati visitati per la ricerca iconografica e storica; i volti e i luoghi del pubblico delle diverse sere come altro punto di attenzione nello svolgersi dell'azione scenica. Il video, nel suo complesso, non mostra la documentazione dello spettacolo, ma un percorso di costruzione dello spettacolo attraverso tutti gli elementi indagati dall'artista per la scrittura e la messa in scena dell'opera teatrale. Con questo video, Fo elabora un nuovo prodotto artistico nell'articolazione delle parti e riorganizza un inedito spazio drammaturgico che è scrittura-video: gli inserti relativi ai momenti della rappresentazione sono stati aggiunti in fase di montaggio. Se confrontiamo il video della stessa opera a cura della Radiotelevisione italiana, Rai2, nel programma *Palcoscenico*, possiamo meglio comprendere la differenza delle due operazioni: nella seconda prevale il disegno spettacolare del video televisivo con inserti funzionali più allo svolgersi del ciclo di trasmissioni *Il teatro in Italia*, di cui lo spettacolo di Fo è la quinta puntata.<sup>49</sup>

Dario Fo, insieme con Franca Rame, utilizza il documento audiovisivo per lo studio attoriale e registico. La Rai TV, a partire dagli anni Settanta del Novecento, in diverse occasioni, ha lavorato alle riprese dei suoi spettacoli in presenza di pubblico. In quelle registrazioni è opportuno notare come molto spesso Fo, durante la performance, metta in scena momenti che possiamo definire 'di fuori testo': egli, cioè, fa continue allusioni a quella che sarà la riproduzione televisiva dello spettacolo che sta recitando, evocando, in chiave ironica, il passaggio di edizione e riferendosi in modo satirico alle operazioni di tagli-censure in fase di montaggio. Questo stratagemma non solo disvela il mezzo della registrazione e il passaggio editoriale, ma complica proprio il lavoro di eventuali interventi di censura del testo e allo stesso tempo, smascherando il meccanismo, si rivolge anche al potenziale pubblico del documento video.<sup>50</sup>

Quando con Franca abbiamo portato in televisione i nostri spettacoli teatrali non abbiamo mai pensato di fare *trasposizioni* di tipo cinematografico. Nelle nostre messe in scena per la tv abbiamo cercato di mostrare ciò che accadeva in teatro quando ci si trovava di fronte, o meglio in mezzo al pubblico, in una

---

<sup>48</sup> D. Fo, *Lu Santo jullàre Francesco*, Torino, Einaudi, 1999.

<sup>49</sup> Le trasmissioni televisive sono pubblicate da F. Cappa, S. Castelli, *Il Teatro in Italia*, Roma, Palcoscenico, Rai Trade, 2005.

<sup>50</sup> M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, cit., pp.31-32.

situazione radicalmente diversa da quella delle normali riprese televisive [...] Quando intorno a me, a due metri di distanza, ci sono cento o duecento persone in piedi o sedute per terra, si realizza il *teatro totale*: recitando tengo conto della gente che c'è dietro le mie spalle e mi circonda da ogni lato, mi volto verso di loro, vado in mezzo al pubblico. [...] ho presto capito che gli spettatori dovevano essere presenti sullo schermo televisivo allo stesso modo in cui erano presenti gli attori. [...] Noi [Dario Fo e Franca Rame] lavoravamo in televisione [...] Sperimentavamo, provavamo nuove soluzioni lessicali e rappresentative, decidevamo di cambiare immediatamente lo schema scenico all'improvviso coinvolgendo in quel cambio di ritmo e forma l'intero pubblico. Così, spesso, si riusciva a ottenere un risultato vivace, non stereotipato. Inoltre eravamo sempre disponibili ad accogliere e sottolineare qualsiasi evento (*incidente*) fosse accaduto in modo imprevisto. Distruggevamo la finzione dissimulata della ripresa televisiva, mettendola palesemente in campo. Rendevamo visibili sul teleschermo anche le macchine da presa, i microfoni, l'impianto di illuminotecnica. A nostro avviso, solo così si riesce a realizzare un nuovo teatro con il mezzo televisivo. Era senza dubbio un'idea, una forma di spettacolo nuova per la Rai.<sup>51</sup>



7. Dario Fo, Franca Rame. Prove per lo spettacolo *Hellequin-Harlekin-Arlekin-Arlecchino* del 1985.

Consideriamo ora il lavoro di registrazione delle prove dello spettacolo di Fo e Rame. Per meglio indagare questo esempio mi riferisco alla registrazione delle prove per lo spettacolo *Hellequin-Harlekin-Arlekin-Arlecchino* del 1985 (registrazioni del Centro Teatro Ateneo dell'Università di Roma 'La Sapienza', per la cura di Ferruccio Marotti). Le prove di questo spettacolo si svolgono a Santa Cristina di Gubbio (provincia di Perugia) presso la Libera Università di Alcatraz, di

Jacopo Fo. Queste registrazioni seguono l'intero processo creativo di Fo e Rame: letture, ricerca iconografica, studio dello spazio, lavoro sull'attore, fino alla messa in scena dello spettacolo alla Biennale di Venezia. Il lungo lavoro di studio tra ricerca e prove, si concentra sull'individuazione e messinscena di cinque canovacci di cui solo tre saranno inseriti nello spettacolo finale.<sup>52</sup> Durante le riprese i Fo usano, come appunti, anche le registrazioni audio delle letture per studiare gli andamenti del testo che va progressivamente modificandosi. Questo ci conferma che qui il regista video è l'occhio dello studioso intento a carpire tutti i passaggi del processo creativo dell'artista che, a sua volta, usa le registrazioni video a mo' di

<sup>51</sup> F. Prono (a cura di), *Il teatro in televisione. Scrittura teatrale e scrittura audiovisiva nelle opere di frontiera tra teatro e tv*, Roma, Audino, 2011, pp.103-104.

<sup>52</sup> M. Pizza, *Arlecchino a Casa del Diavolo. I canovacci. Montaggio sul lavoro di Dario Fo*, Università di Roma 'La Sapienza', C.T.A., 2005.

promemoria per la costruzione di alcune situazioni. Durante la ricerca e lo studio di testi e iconografia, si moltiplicano situazioni, personaggi, ricordi che animano la fantasia dell'autore-regista che si proietta in improvvisi racconti anche mentre disegna e la registrazione di questi momenti diventa una ricchezza di appunti sia per l'artista che per lo studioso. Dalle ricerche e dagli studi si passa alla fase di lavoro sull'attore che vede al contempo tutte le competenze poliedriche dell'artista che, al suo fianco lo accompagna nella costruzione del personaggio e della situazione così come nei giochi di improvvisazione.



7. Dario Fo, Franca Rame. Prove per lo spettacolo Hellequin-Harlekin-Arlekin-Arlecchino del 1985.

Interessanti i momenti di lettura e messinscena tra Fo e Rame dove l'interazione tra i due provoca cambi di testo, improvvisazioni assunte a testo, costruzione dello spazio d'azione, in un'intesa che è fiducia e conoscenza dei ritmi, dei tempi e degli spazi reciproci con fuori testo che fanno spettacolo per tutti gli altri che intorno divengono spettatori di un

gioco d'arte.

La documentazione delle prove può dare conto della metodologia di lavoro dell'artista soprattutto qui in un lavoro dove, come abbiamo detto, il punto di vista è quello dello studioso. Quando ho mostrato a Fo il montaggio che ho realizzato dei canovacci per lo studio dello spettacolo su Arlecchino, lui, contento, mi ha detto: «hai messo in ordine tutti i miei appunti!» regalandomi la felice sensazione di essere riuscita ad entrare nell'ottica della sua idea di sintesi con le mie scelte di montaggio.

Durante l'atto creativo, l'artista procede dall'intenzione alla realizzazione passando attraverso una catena di reazioni totalmente soggettive. La lotta verso la realizzazione è composta da una serie di sforzi, di dolori, di soddisfazioni, di rifiuti, di decisioni che non possono né devono essere pienamente coscienti, perlomeno sul piano estetico. Il risultato di questa lotta è una differenza tra l'intenzione e la sua realizzazione, differenza di cui l'artista non è affatto cosciente.[...] L'artista non è da solo quando porta a compimento l'atto creativo; c'è anche lo spettatore che stabilisce il contatto fra l'opera e il mondo esterno, decifrando e interpretando le sue qualità profonde, e che, così facendo, aggiunge il proprio contributo al processo creativo.<sup>53</sup>

<sup>53</sup> M. Duchamp, *Intervento alla Convention of the American Federation of Arts* (Houston, Texas, 3-6 aprile 1957), in «Art News», vol. 56, n. 4, estate 1957.

## 6. Verso una prassi integrata dei mezzi performativi

Gli esempi che abbiamo attraversato forniscono più di una suggestione teorico-analitica sull'uso del video per l'artista e per lo studioso, aprono piste diverse e ci sollevano dal trarre conclusioni. Ciò che essi rendono evidente è un dato ormai irreversibile: gli usi del video per il teatro (e si pensi anche alle forme espressive metateatrali o di 'backstage on stage'), hanno accentuato l'avvicinamento fra le pratiche sceniche e la realtà generale delle pratiche artistiche nella loro continuità processuale e dinamica, consentendo uno scatto in avanti nella complessità multimediale e laboratoriale di questa forma artistica. Parimenti esse hanno consentito allo sguardo dello studioso dello spettacolo di 'sporgersi' in maniera più coinvolta sulla scena. Qui, infatti, i due tempi della performance, riflessività e flusso, non si allontanano più come momenti tecnicamente separati di una concentrazione dicotomica che separa la cognizione 'mentale' dall'azione 'fisica', quasi a distinguere due corpi dell'attore nella performance. Piuttosto i due momenti si intrecciano in una dialettica unica, che determina nuove forme di tensione fisica e di esposizione di un unico organismo attoriale, e, al tempo stesso, favorisce fecondi incroci di sguardi fra studioso e artista.<sup>54</sup>

In tal senso documentazione e produzione artistica si informano a vicenda e reciprocamente scambiano la loro efficacia. È in tale prospettiva che ho cercato, in questo scritto, di rivolgere la mia attenzione all'impegno del video per il teatro, intrecciando i due movimenti: il video usato dall'artista durante il processo creativo e il video usato dallo studioso durante il processo di analisi. In questa ottica di confronto fra le poetiche teatrali e le riflessività (auto)interpretative che esse stesse esplicitano, possiamo infatti comprendere i dialoghi esistenti, e anche immaginare i confronti a venire, fra studiosi e artisti del teatro e dello spettacolo.

---

<sup>54</sup> *Ibidem*