

Maia Borelli - Nicola Savarese

*Te@tri nella rete, Arti e tecniche dello spettacolo nell'era dei nuovi media*,  
Carocci, Roma 2004.

### *Introduzione*

Questo libro è rivolto a tutti coloro che fanno teatro, lo studiano o gestiscono un'impresa teatrale e usano il computer per trarne, più che grattacapi, qualche concreto beneficio. Insomma a tutti coloro che, di fronte ad un computer, vogliono, a buona ragione, capirci di più e inventarsi qualcosa.

Dunque chi intende accostarsi all'era digitale dalla prospettiva teatrale - attore, regista, tecnico, organizzatore, critico, giornalista o studioso di *performing arts* - può leggere questo volumetto come lo stato di un'arte insolita, la storia breve del *cyberteatro*, oppure, più semplicemente, come informazione su uno dei «dove», teatralmente parlando, si va.

Ma iniziamo dal titolo. Perché *teatri nella rete*? Ci è apparso come una metafora ben disposta a condensare alcune domande sui rapporti tra nuovi media, tecnologie e teatro. Perché un'arte come il teatro, così immediata (senza intermediari fra attore e spettatore) ed esclusiva (tradizionalmente destinata ad un pubblico limitato), sembra cedere anch'essa alle lusinghe delle tecnologie globali del computer e di internet? Quali generi teatrali o quali ambiti del teatro - messinscena, gestione, studio - trarranno profitti o vantaggi dalla rivoluzione digitale? Ne può venir fuori qualche lavoretto, magari creativo?

Come autori, riconosciamo all'argomento una certa marginalità nell'odierno panorama delle arti e dei mestieri. Il teatro, diciamolo, non attira più come una volta, i buoni attori si sono rarefatti e anche i buoni spettatori. Molto pubblico va a teatro solo per vedere dal vivo i divi della televisione e del cinema, o le loro più modeste imitazioni. Per allontanarsi dalla crisi, alcuni teatranti si rivolgono a spettacoli sempre più mediatici, simili ai concerti rock, con grandi amplificazioni, radiomicrofoni ed effetti speciali d'ogni genere. Altri, interessati alle sfide e ai «prodigi della tecnica», usano direttamente le più avanzate e costose tecnologie ed entrano in internet: mettendo così in crisi l'idea di media, oltre che quella di teatro, veleggiano verso i lidi della *fusion*. In alcuni luoghi e con alcune persone, un certo teatro resiste come «divino anacronismo» (per dirla con Orson Welles), un altro, invece, si libera delle sue doti secolari, come fossero scorie nocive, e si ibrida con il cinema, il video, le arti plastiche e i computer.

In qualità di studiosi e appassionati di teatro, proviamo interesse per «i teatri e le macchine», un tema antico della storia teatrale, trascurato e spesso liquidato, quando si arriva al '900, come un capitolo del romanzo sull'ebbrezza della modernità. Si tratta invece di una storia decisiva perché vede - per tutto il XX secolo - le schiere del teatro dividersi e battagliaire. Alcuni artisti - attori, registi, riformatori e visionari - conquistati dalla civiltà delle macchine scelgono di provocare la tradizione e di immaginare il teatro popolato da audaci supermarionette, automi e macchine celibi

che dilatano la spettacolarità verso illusioni magiche e mutanti sotto gli occhi stupiti dello spettatore.

All'opposto, altri artefici - attori, registi, riformatori e visionari anche loro - offrono il meglio di sé impegnandosi a contrastare le offensive dei mass media in nome di un teatro d'attore, che si concentra sulla viva presenza e dunque su un minuzioso tirocinio del corpo che di quella presenza è il cardine insostituibile. Nell'una e nell'altra schiera, uomini straordinari pronti al tormento e allo scarto, risoluti a rifondare l'arte del teatro e a rivelarne nuove identità. Insomma una tipica storia di sogni e di chimere, talvolta realizzati, talvolta confluiti in malintesi. Per queste ragioni, approntare una mappa dei teatri attivi con le nuove tecnologie - per abbreviare, del *cyberteatro* - non era tanto semplice. Sebbene la dimensione d'obbligo fosse quella dell'attualità, andavamo riscoprendo sorprendenti nessi col «tempo che fu». Così abbiamo finito per includere anche vicende del passato, consapevoli che era doveroso, proprio nel contesto avveniristico, dar conto della storia. Ecco dunque la trama del libro.

Il primo capitolo - *Sguardo sul digitale & company* - offre ai praticanti del computer una serie di informazioni, preliminari e accessorie, per sentirsi più a loro agio nel mondo digitale. Dunque nozioni di base sull'informatica, sul fenomeno digitale e sulle eccezionali conseguenze, dalla multimedialità ai nuovi media. Quindi la diffusione di internet, suoi vantaggi e svantaggi, e le possibilità dei media nella rete. Questa prospettiva divulgativa ricorrente in molte pubblicazioni è inevitabile, anche sul piano delle più comuni curiosità: di certo alcune nozioni appariranno già note; altre invece, colmando lacune inconfessabili, sorprenderanno per essere diverse dai luoghi comuni. Chi sa di essere sufficientemente istruito a riguardo, consideri questa parte un ripasso.

Nel secondo capitolo - *Trame per il teatro off(line)* - si introducono le ricerche informatiche che nel corso del '900 hanno condotto ai nuovi modi di scrivere e di creare ipertesti, nonché le invenzioni che permettono a tutti di usare il computer senza conoscerne il linguaggio (interfacce, finestre, mouse, *sketchpad*...). Gli ipertesti esigono studi di composizione e montaggio, applicazioni che richiedono doti tecniche non separate da quelle creative e hanno in comune molte cose con i dispositivi tradizionali della rappresentazione. Segnaliamo quindi alcuni esempi di ipertesti che si distinguono per le loro caratteristiche compositive oltre che per i contenuti teatrali. Considerazioni sulla realtà virtuale arrivano fino ad un'incursione nei *videogame*, il cui campo d'azione richiede anch'esso capacità di drammaturgia e messinscena. E infine attraverso la diffusione di un altro prodotto offline come i dvd, proponiamo la formazione di una «medioteca teatrale» che raccolga le fonti visive della storia teatrale, sia a scopo didattico che di studio.

*La difficile scelta tra Eco e Narciso* - terzo capitolo - apre una visione a tutto campo sugli artisti che per fare teatro usano direttamente le più avanzate tecnologie digitali e sono interessati alle sfide sollevate dai «prodigi della tecnica». Sono sperimentazioni che tentano di erodere la prerogativa del teatro come spettacolo dal vivo tramite la sua diffusione al pubblico della rete: esse testimoniano l'arrivo dei nuovi media che favoriscono ibridazione e interattività, simulazioni e realtà amplificata, condivisione di esperienze e comunità virtuali. Per informare su queste

relazioni multiple, abbiamo scelto la strada del "rapporto" sugli esperimenti in atto, indicando le potenzialità come le fertili derive. L'intenzione delle technoarti è quella di mutare il sistema stesso dell'arte, di proporre interferenze, innesti e metamorfosi tali da modificare la percezione stessa degli spettatori: e perciò mostriamo anche i primi studi che danno conto di questi mutamenti.

Con il quarto e ultimo capitolo, *Non tutti i teatri sono spettacoli (e viceversa)*, entriamo nella storia del rapporto teatro e tecnologie: dalle antiche macchine teatrali alle technoarti per lo spettacolo, attraversiamo una tradizione di tecnologie che risale indietro nel tempo ma che esplose tra '800 e '900, tra movimenti d'avanguardia e singoli sovvertitori. Crediamo che una delle ragioni, e non l'ultima, dello slancio dei teatranti contemporanei verso il mondo digitale sia nato non solo dal fascino esercitato dalle nuove tecnologie ma anche dalle suggestioni lasciate in sospeso da movimenti e artisti del recente passato che hanno fondato modi (e mode) di fare arte con la macchinaria, la luce, i suoni, i dispositivi prima elettrici poi elettronici, spesso intrecciandovi schegge di *performance*, *videoarte*, *happening* e *body art*. Molte prospettive suscitate oggi dai nuovi media, nel teatro come nella danza, hanno tratto impulsi e vita da avventure storiche, come o la nascita della fotografia e del cinema o il miraggio dell'opera d'arte totale.

Alla fine del lavoro ci siamo resi conto di non aver affatto esaurito gli argomenti e soprattutto che i temi sembravano crescere più rapidamente d'ogni nostro stargli dietro. In alcuni casi si tratta di telenovele in cui siamo tutti coinvolti e che, si teme, durino ancora a lungo, dati gli interessi in gioco (i monopoli, la privacy, la tv digitale, la *new economy*, oddio hanno chiuso Napster! ma chi paga tutto questo?...) In altri, si tratta di chat, o poco più, ma che alcuni si ostinano a chiamare metadiscorsi. Anche nelle discussioni sul cyberteatro, come in quelle sul teatro, si sono creati già molti «metadiscorsi» e prenderne atto non sempre è ricreativo.

Così, per tirarci su, abbiamo disseminato il volume di sentenze illustri, seguendo in questo, lo ammettiamo, la moda di molte pubblicazioni che riguardano l'informatica e, talvolta anche altre materie paludate come l'economia o le scienze della terra. Non sappiamo se quest'abitudine sia dovuta ai guru di fama internazionale che usano alleggerire i loro bocconi, talvolta indigesti, con un po' di filosofia spicciola o con «qualcosa di spiritoso», quando invece, di solito, sull'economia e sull'ecologia non c'è proprio niente da ridere. Proprio come capita con i computer. Ad ogni modo, in questa attività di florilegio, gli autori si sono abbastanza svagati come, del resto, nella stesura del volume. E sperano altrettanto per i lettori: con l'esortazione a preoccuparsi del futuro ma anche del passato. Perché, com'è arcinoto, a volte ritorna.

Maia Borelli e Nicola Savarese

P.S. Ho chiesto a Maia uno spazio personale per non coinvolgerla nel mio slogan, spesso suggerito anche a lei: *Un computer è un mezzo. Tu sei molto di più dell'altra metà.*