



Arti dello Spettacolo / Performing Arts

Arti dello Spettacolo / Performing Arts

Editor

Donatella Gavrilovich

University of Rome 'Tor Vergata'

Associate Editors

Donato Santeramo

Queen's University, Kingston (CANADA)

Ol'ga Kupcova

State Institute of Art Studies (SIAS), Mosca (RUSSIA)

Consulting Editor

Marie-Christine Autant-Mathieu

EUR'ORBEM, CNRS, Paris-Sorbonne (FRANCE)

Delphine Pinasa

*Centre National du Costume de Scène et de la Scénographie (CNCS)
(FRANCE)*

Dmitrij Rodionov

A. A. Bakhrushin State Central Theatre Museum (RUSSIA)

Advisory Board

Gabriella Elina Imposti

University of Bologna

Andrei Malaev-Babel

Florida State University/Asolo Conservatory for Actor Training (USA)

Lorenzo Mango

University of Naples 'L'Orientale'

Mariateresa Pizza

Archive 'Dario Fo-Franca Rame'

Roger Salas

'El Pais', Madrid (SPAIN)

Riku Roihankorpi

University of Tampere (FINLAND)

Editorial Board

Leonetta Bentivoglio

'La Repubblica', Rome

Michaela Böhmig

University of Naples 'L'Orientale'

Manuela Canali

National Academy of Dance, Rome

Silvia Carandini

University of Rome 'La Sapienza'

Marietta Chikhladze

Tbilisi State University (GEORGIA)

Enrica Dal Zio

'Michael Chekhov Association MICHA', New York (USA)

Dominique Dolmieu

Maison d'Europe et d'Orient - Eurodram (FRANCE)

Erica Faccioli

Academy of Fine Arts of Carrara

Stefania Frezzotti

National Gallery of Modern Art (GNAM), Rome

Fabrizio Grifasi

Fondazione Romaeuropa, Rome

Vladislav Ivanov

State Institute of Art Studies (SIAS), Mosca (RUSSIA)

Lucie Kempf

Université de Lorraine (FRANCE)

Claudia Pieralli

University of Florence

Gabriel Poole

University of Cassino and Southern Lazio

Daria Rybakova

St. Petersburg State University of Culture and Arts (RUSSIA)

Elena Servito

INDA (National Institute of Ancient Drama) Foundation of Syracuse

Margaret Shewring

University of Warwick (ENGLAND)

Artem Smolin

*St. Petersburg State University of Information Technologies, Mechanics
and Optics (RUSSIA)*

Leila Zammar

Loyola University of Chicago JFRC

Fabio Massimo Zanzotto

University of Rome 'Tor Vergata'

Editorial Assistants

Annamaria Coreia, *University of Rome 'La Sapienza'*

Anna Isaeva, *Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle (FRANCE)*

Irina Marchesini, *University of Bologna*

Alice Pieroni, *University of Florence*

Marianna Zannoni, *University of Venice*

Staff

Giulia Cara, University of Rome 'Tor Vergata', **Gioia Cecchi**, University of Rome 'La Sapienza', **Marco Damigella**, University of Roma Tre, **Davide Di Bella**, University of Florence, **Alessandro Maria Eggitto**, University of Rome 'Tor Vergata', **Valeria Gaveglia**, University of Rome 'Tor Vergata', **Silvia Loreti**, University of Rome 'Tor Vergata', **Manuel Onorati**, University of Rome 'Tor Vergata', **Valeria Parainfi**, University of Rome 'Tor Vergata', **Ilenia Recchi**, University of Rome 'Tor Vergata', **Andrea Vanacore**, University of Roma Tre

The journal evaluates submissions through a double-blind referee system.

Arti dello Spettacolo / Performing Arts

New Frontiers: Live Performances, Archives and Digital technology

edited by Donatella Gavrilovich - Leila Zammar

Patrocinio:
Università degli Studi
di Roma "Tor Vergata"



Progetto grafico
Gioia Cecchi

Segreteria e ufficio stampa
staff.aspa@gmail.com

Tipografia
Universitalia
Via di Passo Lombardo, 421
00133 Roma

ARTI DELLO SPETTACOLO
PERFORMING ARTS
Anno III | Numero 3 | 2017

 Attribution 4.0 International
Direttore Responsabile:
Donatella Gavrilovich

Editore
UNIVERSITALIA
Via di Passolombardo
00133 Roma
Tel. 06 20419483
P.I./C.F. 03914561000
email: editoria@universitaliasrl.it
www.unipass.it

ISSN 2421-2679
Registrazione tribunale
21 gennaio 2015 con n. 8/2015

Cover images are from articles
in this issue.

Editorial by Donatella Gavrilovich and Leila Zammar	4
Abstract	10
Performing Arts, gli archivi digitali e la narrazione interattiva Maria Grazia Berlangieri	16
Performing Arts Archives. Dal Database al Knowledge base: stato dell'arte e nuove frontiere di ricerca Donatella Gavrilovich	28
Rimediare lo spazio beckettiano: <i>Warten auf Godot</i> per Alexander Arotin Grazia D'Arienzo	40
<i>Hamlet's Norwegian Doll's House</i> : Reframing Embodied Knowledge with Virtual Architectonics of Performance Riku Roihankorpi and Matthew Delbridge	49
Tecnologie della luce 'site specific': drammaturgie per una nuova frontiera del teatro urbano Vittorio Fiore	59
Registrazione dello spettacolo dal vivo: tra documentazione e artefatto filmico. Il caso dell' <i>Oedipus Rex</i> di Julie Traymor Cecilia Carponi	70
Ricostruire lo spettacolo attraverso i documenti d'archivio Leila Zammar	80
Immaginare i suoni. Ricostruzione del paesaggio sonoro della festa barocca Samuele Briatore	91
<u>Experiences</u>	
Theatre After Social Networks Saeed Kazemian	101
Interplay of Sound and Image as a Means of Conveying the 'Subtly-Physical' Dimension of a Living Theatrical Performance Andrei Malaev-Babel	105
Классическая трагедия в современности: искусство быть серьезным Dmitry Trubochkin	110
<i>To be or not to be Roger Bernat</i> : Fanny & Alexander Roberta Nicolai e Lorenzo Cascelli	123
<i>Vecchio Fango</i> – An Introduction to the Theater of the Senses Gabriele Poole	132
Об опыте внедрения информационной системы в Театральном музее им. "А.А. Бахрушина" Dmitry Rodionov	146
Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA): storia, attività e patrimonio archivistico. Elena Servito	152
<u>Focus</u>	
A New Virtual Museum Dedicated to the Actress Vera Komissarzhevskaya. An International Project Donatella Gavrilovich and Artem Smolin	157
Proposta di un codice univoco per la rintracciabilità dei beni dello spettacolo: il Codice ASPA Manuel Onorati	165



Il terzo numero della rivista *Arti dello Spettacolo/Performing Arts*, dedicato a *Nuove frontiere: spettacolo dal vivo, archivi e tecnologie digitali*, raccoglie i contributi di studiosi, direttori di museo, responsabili di archivio, direttori di teatro e attori, presentati al lettore suddivisi secondo il diverso approccio utilizzato dagli autori. Per questo motivo le curatrici hanno deciso di raggruppare gli articoli in tre sezioni: la prima è costituita da saggi storico-critici e filologici, la seconda contiene testimonianze e riflessioni intorno a esperienze dirette e l'ultima propone due contributi, che costituiscono il *Focus* della rivista. Il filo conduttore che si dipana attraverso tutti gli articoli riguarda l'impiego delle nuove tecnologie in diversi campi come, ad esempio, la ricostruzione digitale degli spettacoli, l'uso della registrazione audio-video, la creazione di archivi digitalizzati online. Grande rilevanza è quindi riservata alle proposte e ai risultati di studio e di sviluppo della ricerca internazionale in questo ambito senza mai trascurare la centralità dello spettatore e/o utente, verso il quale è costantemente focalizzata l'attenzione di chi crea uno spettacolo, di chi studia metodi innovativi di fruizione digitale degli archivi e di chi ricostruisce una *performance* storica. Una costante, rilevata in tutti gli articoli, è lo sguardo verso il 'passato', interpretato variamente come fonte d'ispirazione, di cultura e tradizione

The third issue of the journal *Arti dello Spettacolo/Performing Arts*, dedicated to *New Frontiers: Live Performances, Archives and Digital technology*, collects the contributions of scholars, museum directors, archivists, theatre directors and actors. These contributions, divided according to the approach chosen by the authors, have been grouped by the two editors of this issue into three sections: the first contains critical-historical essays; the second reports reflections related to personal experiences lived by the authors; the third consists of two contributions, which form the *Focus* of the issue. The *fil rouge*, which unfolds throughout the articles, concerns the employment of the most updated technologies to various fields, including the digital reconstruction of performances, the use of audio-video recordings and the creation of online digital archives. Great relevance is therefore given by the authors to the new technological proposals and to the development of the international research in this field without forgetting the importance of the spectator and/or user, who is always in the mind of whoever stages a spectacle, studies new methods of using digital tools for archive researches, or reconstructs a historical performance. A constant element, found in all the articles, is the glance to the 'past' seen either as a source of inspiration, culture and tradition to preserve, or as a starting point to face

Editorial by

Donatella Gavrilovich and Leila Zammar

da conservare, ma anche come punto di partenza per affrontare nuove sfide. In alcuni autori è viva la consapevolezza di non aver ancora rivoluzionato l'eredità teatrale del Novecento e che, sebbene oggi si utilizzino tutte le più avanzate tecnologie, si faccia ancora ampio uso degli insegnamenti teorici e pratici di Stanislavskij, Mejerchol'd, Grotowski, Artaud, Appia, Craig, Kandinskij ecc.

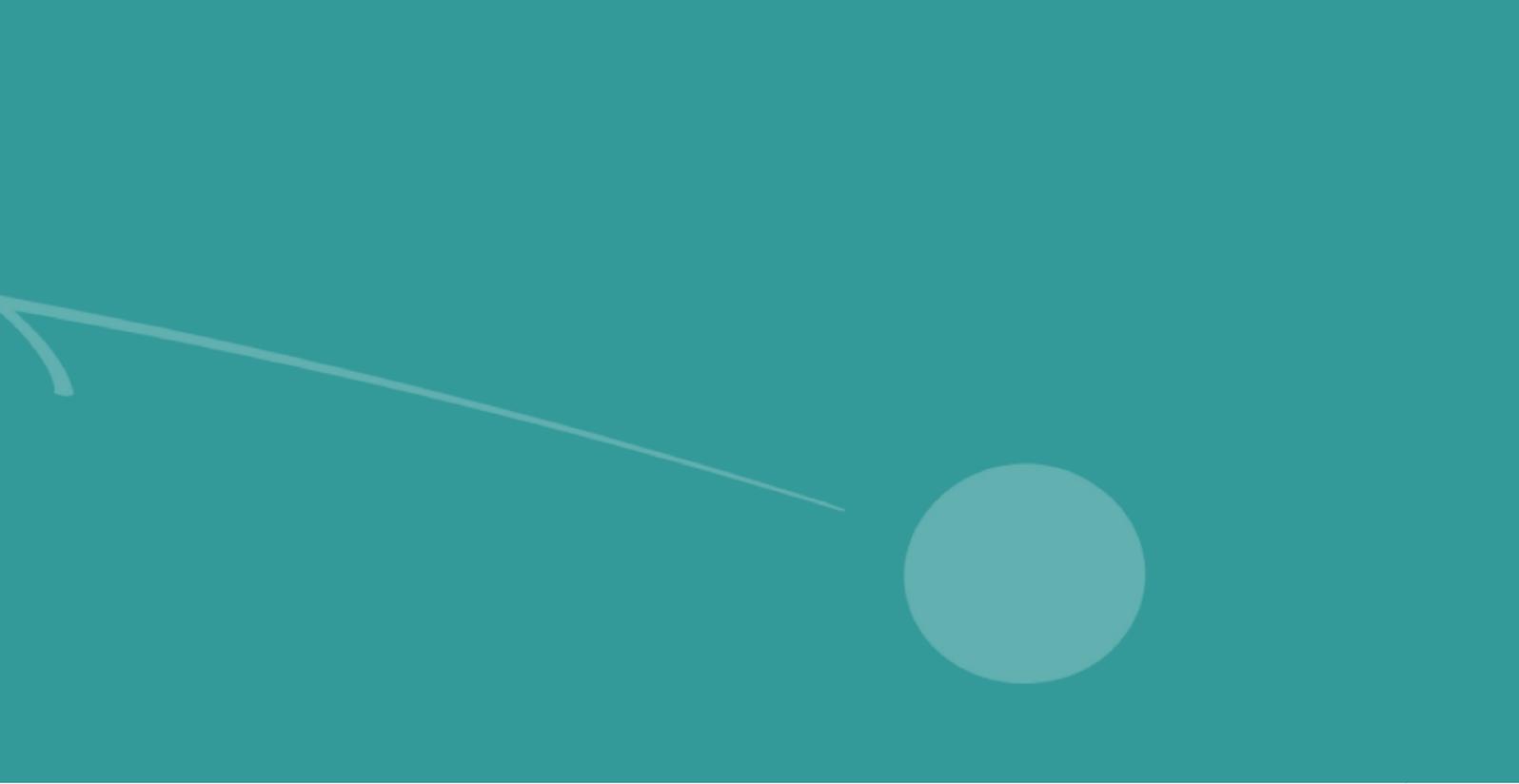
La prima sezione si apre con il contributo di **Maria Grazia Berlangieri**, la quale spiega l'importanza delle metodologie digitali nella creazione di archivi, dedicati alle arti dello spettacolo e propone nuovi metodi di acquisizione e conservazione di documenti teatrali in particolare modo mediante l'uso della Realtà Aumentata, del Motion Capture e dei giochi per dispositivi mobili. Segue un saggio di **Donatella Gavrilovich** che offre una panoramica sui risultati di ricerche internazionali, relative all'applicazione delle nuove tecnologie nell'ambito della catalogazione dei beni teatrali, e presenta la propria idea creativa: il Performance Knowledge base. **Grazia D'Arienzo** prende in esame la messinscena dello spettacolo *Aspettando Godot* di Samuel Beckett con la regia di Alexander Arotin del 2005, analizzandone gli aspetti innovativi ottenuti grazie all'applicazione delle nuove tecnologie sullo spazio scenico. **Riku Roihankorpi** e **Matthew Delbridge** presentano i risultati di una ricerca comune, svolta nel cor-

new challenges. In some authors there is the consciousness that, notwithstanding the use of the more advanced technologies, the twentieth-century theatrical heritage has not been substantially changed: the presence of the theoretical and practical teachings by Stanislavskij, Mejerchol'd, Grotowski, Artaud, Appia, Craig, Kandinskij etc., is indeed evident in most contemporary performances.

The first section of the issue opens with an article by **Maria Grazia Berlangieri**, who explains the importance of digital technology in creating archives dedicated to the performing arts. She proposes new methods for the acquisition and storage of theatrical documents using Augmented Reality, Motion Capture and mobile games. The essay by **Donatella Gavrilovich**, which follows, offers an overview of the results of international researches concerning the application of the new technologies to the cataloguing of theatrical performances. The author also introduces her creative proposal in this field: the creation of the Performance Knowledge base (PKb). **Grazia D'Arienzo** analyses the staging of the spectacle *Waiting for Godot* by Samuel Beckett, directed by Alexander Arotin in 2005. She points out the most innovative aspects of the performance, obtained thanks to the application of the new technologies to the scenic space. **Riku Roihankorpi** and **Matthew Delbridge** present the results of a common research, developed during university workshops, concerning the stylistic analy-

so di workshop universitari, riguardante l'analisi stilistica, la riproduzione e l'interazione di spettacoli del passato (*Amleto* di Shakespeare e *Casa di bambola* di Ibsen) attraverso l'uso delle tecnologie Motion Capture. L'articolo di **Vittorio Fiore** illustra come grazie ai *digital media* e, in particolare, a un uso sagace della luce, che teatralmente gioca sui monumenti antichi, si possa ricostruire la memoria dei luoghi vivificandoli e stimolando la partecipazione attiva degli spettatori. **Cecilia Carponi** analizza la versione filmica dell'opera oratorio *Oedipus Rex* di Stravinskij, diretta da Julie Traymor, sottolineando l'uso creativo della registrazione filmica nella riproduzione di uno spettacolo teatrale dal vivo. Con **Leila Zammar** si passa ad analizzare l'importanza di fonti incrociate d'archivio, digitale e tradizionale, nella ricostruzione scenografica di spettacoli storici nella Roma del Seicento, dei quali non esiste una documentazione dettagliata. Rimanendo nella Roma seicentesca, **Samuele Briatore** espone il risultato di una ricerca e le metodologie innovative utilizzate per la ricostruzione sonora di una festa barocca, allestita in Piazza Navona nel 1650. Apre la seconda sezione, dedicata a testimonianze ed esperienze dirette, l'articolo di **Saeed Kazemian** con una riflessione sulla globalizzazione come antidoto alla tendenza elitaria del teatro contemporaneo. Egli propone la creazione di una rete di

sis, the reproduction and the interaction of spectacles of the past (*Hamlet* by Shakespeare and *Doll's House* by Ibsen) with the employment of Motion Capture technologies. The article by **Vittorio Fiore** illustrates how, thanks to the digital media and to a skilful use of light, it is possible to reconstruct the memory of theatrical places: the game of light projected on ancient monuments can give them new life and stimulate an active participation of the spectators. **Cecilia Carponi** analyses the filmed version of the "Opera-oratorio" *Oedipus Rex* by Stravinsky, directed by Julie Traymor. The author highlights how a live recording of a theatrical production and a creative use of a camera result in a new type of spectacle, combining the experience of television viewers and theatre spectators. The article by **Leila Zammar** concerns the importance of the archival resources in bringing to light all the different staging aspects related to performances that lack a detailed description. The scholar presents the results obtained investigating multiple archival resources related to some relevant historical seventeenth-century spectacles performed in Rome. Staying in seventeenth-century Rome, **Samuele Briatore** reports the results and methodology used to reconstruct the sound environment of a baroque festival held in Piazza Navona in 1650. The second section of the issue, dedicated to personal experiences of the authors, opens with an article by **Saeed Kazemian**, who sees the globalization as an antidote to the elitist

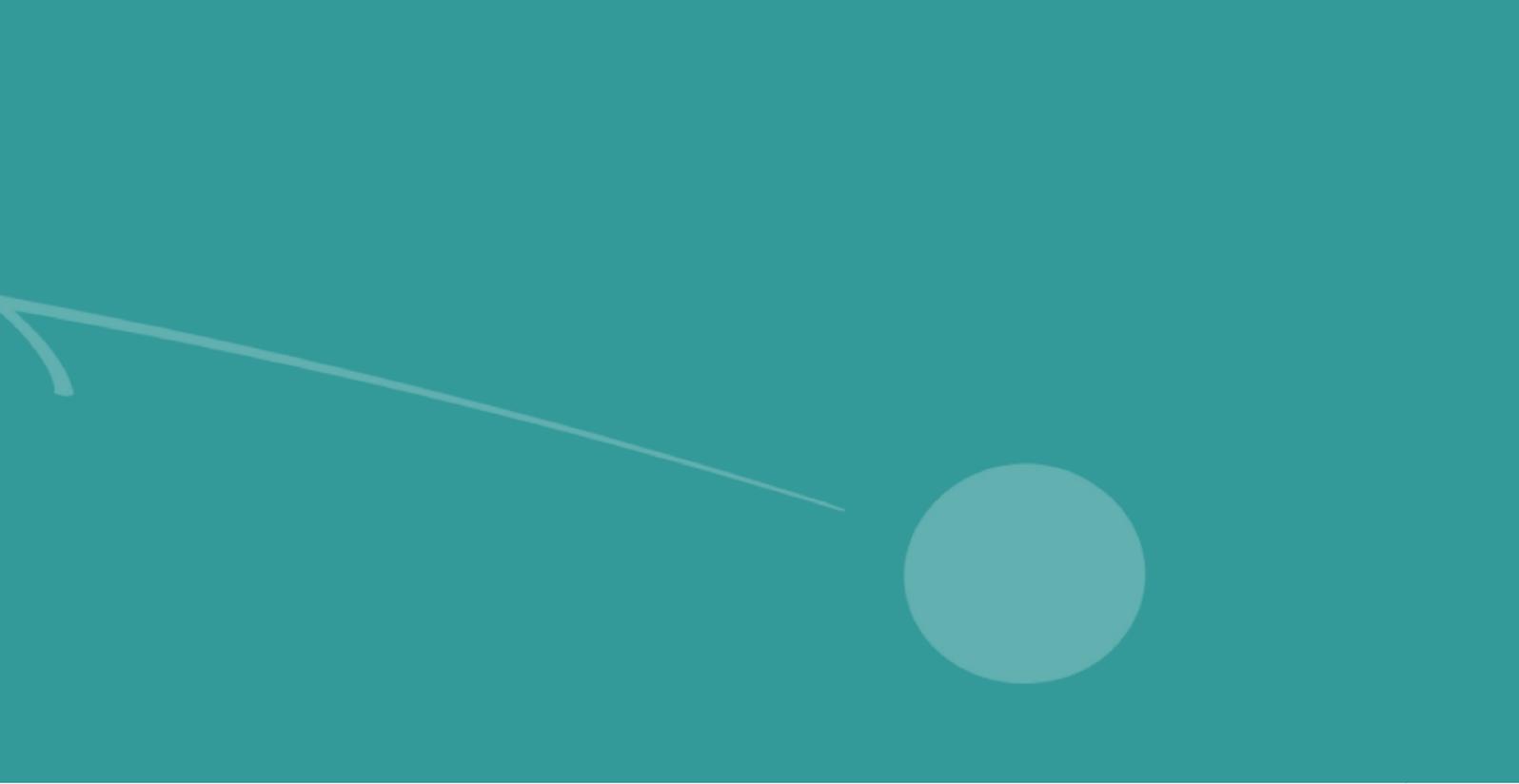


social network in ambito teatrale che contrastino questa tendenza, favorendo lo sviluppo di un teatro più popolare che coinvolga anche le aree geografiche più depresse. **Andrei Malaev-Babel** riporta una sua esperienza relativa all'uso della registrazione di spettacoli dal vivo. L'autore sottolinea l'impossibilità nella maggioranza dei casi di catturare l'energia creativa sprigionata dall'attore e colta dallo spettatore durante la *performance*, ma riconosce anche l'apporto positivo di alcuni mezzi tecnologici. **Dmitry Trubochkin** riporta l'esperienza vissuta come spettatore della rappresentazione di *Edipo Re* di Sofocle, messa in scena nel 2016 ad Epidauro e successivamente al teatro Vachtangov di Mosca sempre con la regia di Rimas Tuminas. Ne confronta gli allestimenti, mettendo in evidenza come il luogo (spazio aperto/spazio chiuso) possa condizionare la resa spettacolare e la fruizione emotiva del pubblico. **Roberta Nicolai** e **Lorenzo Cascelli** testimoniano con il loro contributo l'esperienza della conferenza-spettacolo *To be or not to be Roger Bernat* di Fanny & Alexander, che prende spunto dalla tragedia *Amleto* di Shakespeare ibridandola. L'obiettivo degli autori è analizzare alcuni concetti chiave del teatro contemporaneo, quali *mash-up* e *eterodirezione*, per comprenderne i possibili risvolti futuri. Anche l'articolo di **Gabriele Poole** nasce dall'esperienza diretta di uno spettacolo,

tendency of the contemporary theatre. He suggests the creation of a net of theatrical social networks to contrast this tendency and favour the development of a more popular theatre involving even the most depressed geographical areas. **Andrei Malaev-Babel** reports a personal experience related to the recording of live performances. The author underlines the impossibility in the great majority of cases to capture the creative energy generated by the actor and caught by the spectator during the performance, but he also recognizes the importance of some technological tools. **Dmitry Trubochkin** describes a personal experience lived as a spectator of the performance *Oedipus Rex* by Sophocles, staged in Epidauros in 2016 and at the Vachtangov theatre in Moscow, both directed by Rimas Tuminas. The author compares the staging of the two performances, underlining how the place (open space/close space) can affect the spectacular rendition and the emotional reception of the public. **Roberta Nicolai** and **Lorenzo Cascelli** testify, with their contribution, the experience lived attending two happenings related to the performance *To be or not to be Roger Bernat* by Fanny & Alexander, which takes inspiration from the tragedy *Hamlet* by Shakespeare, hybridizing it. The aim of the authors is to analyse some key concepts of the contemporary theatre, like *mash-up* and *eterodirezione*, to understand their possible future development. Also the article by **Gabriele Poole** is based on a personal experience:

Vecchio Fango, messo in scena dalla compagnia Teatro dei Sensi Rosa Pristina al Teatro Festival di Napoli nel 2016. L'autore prende spunto da questa messinscena, di cui presenta una trascrizione scenica dettagliata, per introdurre alla poetica del 'teatro dei sensi' elaborata del regista colombiano Enrique Vargas. Dall'esperienza pratica di far teatro passiamo alla pratica museale dell'archiviazione e catalogazione dei beni teatrali con l'articolo di **Dmitrij Rodionov**, che tratta dell'esperienza di implementazione del sistema informatico CAMIS (Complex Automatic Museum Information System) presso il Museo Statale Centrale Teatrale "A.A. Bachrušin" di Mosca, da lui diretto. Nell'articolo sono analizzati i problemi da affrontare, gli obiettivi da raggiungere e i risultati ottenuti. **Elena Servito**, responsabile dell'archivio della Fondazione INDA di Siracusa, testimonia nel suo articolo l'impegno dell'Istituto siracusano sia nell'organizzazione e sponsorizzazione di eventi, sia nella cura e valorizzazione dei beni teatrali posseduti anche se la digitalizzazione del patrimonio teatrale conservato rimane ancora un obiettivo tutto da realizzare. Questo terzo numero della rivista si chiude con la sezione *Focus* con gli ultimi due contributi. Il primo di **Artem Smolin** e **Donatella Gavrilovich** presenta il risultato della collaborazione tra l'Università ITMO di San Pietroburgo e dell'Università di Roma "Tor

the staging of a spectacle, *Vecchio Fango*, which was performed by the company "Teatro dei Sensi Rosa Pristina" at the Teatro Festival of Naples in 2016. The author takes inspiration from this staging, of which reports a detailed scenic transcription, to introduce the poetic of the 'theatre of the senses' elaborated by the Colombian director Enrique Vargas. With the article by **Dmitrij Rodionov** the practical experience of living the theatre leaves way to the archiving and cataloguing of theatrical resources. The author introduces the CAMIS (Complex Automatic Museum Information System) an information system aimed at implementing the number of digital resources offered by the "A.A. Bakhrushin" State Central Theatre Museum in Moscow. The article analyses the problems to face, the objectives to reach and the results already obtained. **Elena Servito**, responsible for the archives of the "Fondazione INDA" in Syracuse, describes the effort of her institution both in organizing and supporting events and in safeguarding and enhancing the theatrical goods, although the digitizing of the theatrical heritage is still an objective to fulfil. The *Focus* section closes this third issue of the journal, presenting two contributions. The first, by **Artem Smolin** and **Donatella Gavrilovich**, introduces the result of a collaboration between the University "ITMO" of St. Petersburg and the University of Rome "Tor Vergata" meant to apply the new technologies to the dissemination and enhancement of the theatrical heritage



Vergata” nell’applicazione delle nuove tecnologie per la diffusione e valorizzazione del patrimonio culturale teatrale mediante la creazione del Museo Virtuale, dedicato all’attrice russa Vera Komissarževskaja, di cui si illustra il processo creativo, la struttura e le fasi di realizzazione. Il secondo contributo di **Manuel Onorati** espone l’idea creativa di un codice identificativo per i beni teatrali, Codice ASPA, che risponde all’esigenza, avvertita ormai a livello internazionale, di rintracciabilità dei manufatti per la loro catalogazione digitale. La proposta è nata nell’ambito del progetto “Performance Knowledge base”, avviato all’Università di Roma “Tor Vergata”.

through the creation of a Virtual Museum, dedicated to the Russian Actress Vera Komissarževskaja. In the article, the authors illustrate the creative process, the structure and the stages which brought to the realization of the museum. The second contribution, by **Manuel Onorati** illustrates the creative idea of an identification codex (ASPA codex) to be attributed to the theatrical goods. The codex is an answer to the international exigence to trace theatrical artefacts to be digitally catalogued. The proposal has been stimulated by the project *Performance Knowledge base* financed by the University of Rome “Tor Vergata”.

Performing Arts, gli archivi digitali e la narrazione interattiva

MARIA GRAZIA BERLANGIERI, *University of Rome "La Sapienza"*

Digital methodologies have a significant impact on Performing Arts archives. The essay explores a creative use of online archives and proposes new kinds of research in collaboration with biotechnology, computer, and game studies which offer the opportunity to develop new models of conservation, storage and dissemination of theatrical documents, especially through the use of Augmented Reality (AR), Motion Capture and mobile games.

Keywords: Performing Arts; Archive; Digital Technology; Augmented Reality; Game Interaction.

Performing Arts Archives. Dal Database al Knowledge base: stato dell'arte e nuove frontiere di ricerca

DONATELLA GAVRILOVICH, *University of Rome "Tor Vergata"*

This article opens with an overview of the application of the new technologies to the cataloguing of the Performing Arts and presents a research project, which has brought to the creation of the Performance Knowledge base (PKb), a prototype software, aiming at cataloguing artistic productions, including plays, dances, lyric operas, movies as cultural objects.

Keywords: Database; Knowledge Base; Performing Arts; Cataloguing; Virtual Reconstruction.

Remediating Beckett's space: Warten auf Godot directed by Alexander Arotin

GRAZIA D'ARIENZO, *University of Salerno*.

The aim of this research paper is to examine how digital technology revitalizes the heritage of Samuel Beckett's dramaturgical works, focusing in particular on the spatio-visual aspects of the performance. When analysing the topological dimension as it is presented in Beckett's most famous play, this article takes as its primary case-study a staging of *Waiting for Godot* directed by the Austrian artist and director Alexander Arotin in 2005.

Keywords: Digital Performance; *Waiting For Godot*; Alexander Arotin; Digital Scenography; Mapping.

Hamlet's Norwegian Doll's House: Reframing Embodied Knowledge with Virtual Architectonics of Performance

RIKU ROIHANKORPI, *University of Tampere*

MATTHEW DELBRIDGE, *University of Melbourne*

This paper discusses how to effectively explore the virtual architectonics of performance, which enable ways to reframe embodied knowledge in the contexts of theatre history, related scholarship, and performer education. The use of Motion Capture technologies now allows us to examine how changes in artistic agency may inform the performative canons evolved under different cultural frameworks. It offers ways to reconsider the paradigms that affect our present or future understanding of performative agency and environments. The approach is particularly relevant for the study of theatrical texts, performances and production processes, which reflect the cultural politics of a certain era but pass their embodied knowledge on to future performances by modes of intermediality.

Keywords: Theatre; Virtuality; Embodiedness; Intermediality; Mocap.

Tecnologie della luce 'site specific': drammaturgie per una nuova frontiera del teatro urbano

VITTORIO FIORE, *University of Catania*.

The art included in the urban space, as a mix of different disciplines: theater, dance, music, videos etc., offers the user the possibility of decoding and re-appropriation of urban characters, hidden or forgotten. Famous examples of past 'urban theater' have shown that sites are able to amplify the outcome of an artistic influence beyond its occurrence: memories remain in the spectator, developing recovery and urban regeneration processes. Mainly decisive is the use of light as a scenic project tool: also fundamental is transition from light that illuminates the space, to the light that creates it, and that through the use of digital media edit the built surface in a dynamic and virtual way, enhancing the 'figurative potential' and providing the community immersive reading space and new patterns of use. Cases of performance and site-specific installations based on light give evidence to the role of place in the gestation of the work and its communicative value.

Keywords: Technologies; Site-specific; Performance; Urban Theater; Video-mapping.

Registrazione dello spettacolo dal vivo: tra documentazione e artefatto filmico. Il caso dell'Oedipus Rex di Julie Taymor

CECILIA CARPONI, *University of Rome "La Sapienza"*

The essay analyses the filmed rendition of the "Opera-oratorio" *Oedipus Rex* by Stravinsky, directed by Julie Taymor in 1992. The rendition is a text document of the show, but it also fits into a film tradition as an independent artefact.

Taymor conceals the theatrical dimension through the omission of images denouncing it in a recognizable manner. However, she does not deny the “performance space”, which becomes the meeting point between theatre and film. The case study shows that the recording of a live show, which can give shape to a filmic artefact in and of itself, can combine the experience of the television viewer and that of the theatre spectator.

Keywords: Show Recording; Liveness; Digital Theatre; Opera Film; Julie Taymor.

Ricostruire lo spettacolo attraverso i documenti d'archivio

LEILA ZAMMAR, *Loyola University of Chicago JFRC.*

The aim of this article is to report some of the results obtained through the investigation of archival resources, which have allowed to make likely hypotheses on the development of staging techniques and theatrical devices of some spectacles staged by the Barberini in Rome between 1628 and 1656. Since for most of these spectacles there is not a detailed description, the investigation of primary sources, including reports, *avvisi*, letters, engravings, and contemporary manuals of scenography and theatrical sketches has been particularly helpful and has permitted to shed new light on the following aspects: artists and artisans hired to stage the performances, places chosen to stage them, refurbishing of these places, building of the stage, position of the orchestra, main staging techniques, lighting, theatrical machinery and devices, methods for removing the curtain.

Keywords: Barberini; Theatrical Patronage; Bernini; Baroque Scenography; Theatrical Machinery and Devices.

Immaginare i suoni. Ricostruzione del paesaggio sonoro della festa barocca

SAMUELE BRIATORE, *University of Rome “La Sapienza”*

This essay aims to trace a reconstruction methodology of sound events of the seventeenth-century Rome, through the study and analysis of literary sources and iconographic representations. Here are some results of the research in progress, showing the engraving of the Celebration of the Resurrection of 1650 in Piazza Navona, accompanied by its sound reconstruction made possible by using the Ableton Live software. The use of new technologies can synergistically combine the visual image with its sound. The audio product opens up the opportunity to expand sensory fruition of exhibitions.

Keywords: Soundscape; Ableton Live; Sound; Iconography; Seventeenth Century.

EXPERIENCES

Theatre After Social Networks

SAEED KAZEMIAN, *Manager of the Nahan Theatre (Iran)*

In this article the author criticizes contemporary theatre's tendencies toward elitism, and neglect of popular social media networks. He aims to show what relationships can be established between social networks and theater on the development of entertainment and calls for live theatre practitioners to increase attention to and interaction with digital media and online social networks.

Keywords: Theatre; Social Networks; Developing Countries; Spectator; Live.

Interplay of Sound and Image as a Means of Conveying the ‘Subtly-Physical’ Dimension of a Living Theatrical Performance

ANDREI MALAEV-BABEL, *Florida State University/Asolo Conservatory for Actor Training.*

The article deals with the “subtly-physical” dimension of a theatrical performance of the “school of emotional experiencing.” It argues an inability to capture the effect of an immediate presence inside this dimension, as experienced by audiences, via a means of digital and other recordings. It provides an explanation of the psycho-physical nature of an actor's state achieved by both actors and spectator in such a performance, with its intangible radiations undetectable by recording devices. Finally, the article speaks of some advantages contemporary recording technology has over imperfect conditions of modern theatrical spaces with their outdated acoustics and “optics,” while stating a correlation between the development of an actor's internal technique and that of theatrical technology.

Keywords: School of Experiencing; Actor; Film and Digital Media; Nikolai Demidov; Theatrical Architecture.



Классическая трагедия в современности: искусство быть серьезным

DMITRY TRUBOCHKIN, *State Institute of Art Studies (SIAS) of Moscow*

The paper is dedicated to the performance *Oedipus the King* by Sophocles directed by Rimas Tuminas which was co-produced by the Vakhtangov Theatre (Moscow, Russia) and the National Theatre of Greece (Athens) to be premiered in the Ancient Greek theatre of Epidaurus in summer 2016. The author concentrates on the director's concept of the play, the work of the set designer and the composer, the role of chorus and individual actors, he also traces the development of the dramatic conflict and analyses changes that were made in the performance after it was transferred from the open-air orchestra to the traditional European box-stage of the Vakhtangov Theatre. *Oedipus the King* by Tuminas is taken here as an example of a 'serious' attitude towards the classical tragedy which is rare in the era of post-modernist irony.

Keywords: *Oedipus the King*; Rimas Tuminas; Vakhtangov Theatre; National Theatre of Greece; 'Serious' classical tragedy.

To be or not to be Roger Bernat: Fanny & Alexander

ROBERTA NICOLAI, *Director of the theatre "Triangolo Scaleno" in Rome*

LORENZO CASCELLI *Director of Webzine "Nucleo Artzine"*

The essay is the result of the reflections on two different happenings. The first was a theoretical conversation during an artist-in-residence scheme that took place in Wroclaw in February 2016; the second was a performance that took place during the Teatri di Vetro Festival 10, held in Rome in October 2016.

Keywords: Roger Bernat; Fanny & Alexander; Teatri di Vetro 10 Festival; *Hamlet*; 'Partecipative theatre'.

Vecchio Fango – An Introduction to the Theater of the Senses

GABRIELE POOLE, *University of Cassino and Southern Lazio*

The article presents a script and a close reading of the play *Vecchio Fango*, staged by the company T.d.S. Rosa Pristina at the Napoli Teatro Festival 2016, as a basis for a discussion of the "theater of the senses", a theater genre developed by Colombian theater director Enrique Vargas, on which *Vecchio Fango* is based. Given the scarcity of detailed documentation on the genre the article includes also a script of the play.

Keywords: Enrique Vargas; Theatre of the Senses; Rosa Pristina; Blind; Dark.

Об опыте внедрения информационной системы в Театральном музее им. "А.А. Бакрушина"

DMITRY RODIONOV, *Director of the State Central Theatre Museum in Moscow*

The article is concerned with the experience of implementing the Complex Automatic Museum Information System (CAMIS) in the "A.A. Bakhrushin" State Central Theatre Museum in Moscow. The author, who is also the director of the museum, analyzes the problems and the perspectives of the CAMIS development and he considers the problems of integrating the system with other external information networks. The most significant results are the implementation of the Collections Online and the formation of the "Virtual Fund of Pre-theatrical Museums" collection. The importance of security in the system is emphasized, being currently supported by multiple levels of protection against unauthorized access to information and images. Statistics tables of the database, referring to the years 2009-2017, complement the article.

Keywords: CAMIS; Collections Online; Virtual Fund; Security Access; Database statistics tables.

Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA): storia, attività e patrimonio archivistico

ELENA SERVITO, *Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA) of Syracuse*

This article is about the Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA) founded in 1913 in Syracuse. The author, who is responsible for the archives of the INDA, explains the development and the activities of the Institute, underlining the importance of this institution in staging ancient tragedies in the Greek Theatre of Syracuse. She also illustrates in detail the documents and materials held in the INDA fund.

Keywords: INDA; Archives; Greek Theatre of Syracuse; Staging; Ancient tragedies.

FOCUS***A New Virtual Museum Dedicated to the Actress Vera Komissarzhevskaya. An International Project***

DONATELLA GAVRILOVICH, *University of Rome "Tor Vergata"*

ARTEM SMOLIN, *ITMO University of St. Petersburg*

This article concerns an international project involving the University of Rome "Tor Vergata" and the ITMO University of St. Petersburg which resulted in the creation of the first Virtual Museum dedicated to the Russian actress Vera Komissarzhevskaya. It allows virtual visitors to find all the information and documents concerning the life and the artistic activity of the Russian actress. Among these are documents that had been inaccessible before the creation of the virtual museum

Keywords: Vera Komissarzhevskaya; Virtual Museum; International Project; Interactive Graph Displaying; Russian Theatre.

Proposta di un codice univoco per la rintracciabilità dei beni dello spettacolo: il Codice ASPA

MANUEL ONORATI, *University of Rome "Tor Vergata"*

In this article, the author proposes a new digital codex (ASPA) to be applied to the Performance Knowledge base for the identification of items related to any single performance staged all over the world.

Keywords: Codex ASPA; Performing Arts; Cataloguing; Knowledge Base; Items Identification Systems.



Henrik Bäckbro and Ulla Väätäinen drive an abstract virtual entity. Image: Jaakko Lenni-Taattola 2014.

Performing Arts, gli archivi digitali e la narrazione interattiva

Maria Grazia Berlangieri

Maria Grazia Berlangieri

Come studiosa in tecnologie digitali per la ricerca sullo spettacolo ho vissuto gli anni di formazione a cavallo dell'esplosione del 'digitale'. Quest'ultimo, al principio, sembrava essere circoscritto all'interno di una mera, seppure epocale, evoluzione tecnica che vedeva 'convertiti' i documenti da analogici a stringhe di dati informatici. L'avvento del web e una crescente "alfabetizzazione informatica" hanno diffuso un numero enorme di contenuti e pratiche mediati dal susseguirsi vertiginoso di nuove *realease* di software e hardware. La rivoluzione tecnologica ha così permeato i linguaggi anche in ambito artistico e di ricerca, creando un cambiamento paradigmatico al processo di creazione-produzione e, conseguentemente, a quello di conservazione, accesso e divulgazione dei documenti generati da tali processi. In particolare in questo saggio vorrei esporre alcune esperienze di ricerca che mi hanno vista coinvolta direttamente in progetti di natura diversa grazie alla mia decennale attività presso l'Archivio del Centro Teatro Ateneo (poi Archivio audio-video dello Spettacolo DSAS)¹ capofila di *Eclap, European Collected Library of Artistic Performance*, che ad oggi rimane il progetto europeo più esteso e completo inerente all'aggregazione e pubblicazione online, scientificamente controllata, di documenti teatrali (preminentemente audiovisuali). Gli esempi riguarderanno esperimenti che superano gli audiovideo e sconfinano nel *digital storytelling* frutto della collaborazione con artisti e professionisti del settore². Convertire significa mutare forma o natura delle cose, de-

stinare a un uso diverso: preliminarmente sarà quindi doveroso contestualizzare l'evoluzione di questa 'conversione digitale' che necessariamente riapre questioni ben note e dibattute riguardo al rapporto tra evento spettacolare e sua documentabilità. Senza pretese di esaustività, attraverso il racconto di circoscritti *case studies*, questo saggio si pone come obiettivo quello di sollevare criticità sulla rappresentazione digitale del documento, poiché "la rivoluzione digitale", anche in ambito spettacolare, ha appena sedimentato dei risultati, in rapporto a un orizzonte teorico ed esperienziale in continua evoluzione.

Le fonti e la 'svolta digitale'

Nella ricerca classica in ambito umanistico le fonti avevano come peculiarità fondante la materialità del documento. Con la larga diffusione dei mezzi informatici, attraverso quella che viene denominata codifica digitale³, si è transitati dal materiale all'immateriale (Abbattista - Zorzi 2000). L'immaterialità digitale dei dati, con il rilascio pubblico della rete web nei primi anni Novanta, ha permesso una vastissima ed esponenziale crescita di questi ultimi grazie alla capacità del web di diffondere e condividere conoscenza. Tutto ciò ha radicalmente mutato il concetto di risorsa storica e determinato una 'svolta digitale' negli studi umanistici (Nicholson 2013: 63).

Il documento digitale segna così il passaggio da fonte a metafonte. Il concetto di metafonte, con il suo carico di implicazioni epistemologiche, è stato introdotto da Jean Philippe Genet nel VII Congresso Internazionale dell'Associazione *History and Computing*, tenutosi a Bologna nel 1992: introducendo i propri parametri interpretativi, la codifica digitale non ha fornito una mera tecnica riproduttiva, bensì ha alterato il tradizionale meccanismo di trasmissione e comunicazione della fonte, creando un differente oggetto documentario, intermediato informaticamente, capace di sommare e raccordare diversi contenuti e strumenti quali per esempio banche dati, saggi, bibliografie. Teorizzando la nascita della metafonte alla luce degli sviluppi tecnologici,

Genet aggiorna l'endiade 'documento-monumento' allargando il campo a tutte quelle risorse strutturate informativamente e che di fatto già negli anni Novanta si presentavano come nuovo veicolo rappresentativo della realtà (J-P Genet 1994: 3-17).

È difficile «stabilire una lineare corrispondenza tra gli strumenti di informazione e di mediazione delle conoscenze tipici dei supporti tradizionali e quelli presenti nel mondo digitale» (Vitali 2004: 72). I documenti materiali avevano come luogo di conservazione privilegiato l'archivio, mentre i documenti digitali per la loro natura ipertestuale e ipermediale vengono organizzati in quanto dati in database creando un nuovo algoritmo culturale: realtà/media/dati/database (Manovich 2001: 280). Il database (online), nasce come alternativa alla narrazione classica sequenziale cronologica, porta i contenuti fuori dalla diacronia per seminarli in uno spazio in cui l'utente, a sua volta, ha la possibilità di modificare, pubblicare, condividere e remixare *media content* generando un processo d'ibridazione che Manovich ha definito *deep remixability*:

È ormai evidente che la nostra è la cultura del *remix*. Oggi, molte delle arene culturali e di tendenza – la musica, la moda, il design, l'arte, le applicazioni web, i media generati dagli utenti, il cibo – sono *remix*, fusioni, collage e *mashup*. Se il postmoderno è la cifra degli anni Ottanta, il *remix* è quella degli anni Novanta, dei Duemila, e probabilmente anche del prossimo decennio (Manovich 2010: 195).

Effimero irredimibile, iperdocumentabilità e la 'terza via' delle pratiche teatrali

Riguardo gli archivi (analogici e digitali) delle Performing Arts – tralasciando in questa sede le questioni catalografiche, ovvero su quanto ricade nella pura biblioteconomia⁴ – si possono sommariamente mettere in evidenza due approcci disciplinari sostanzialmente in contrapposizione fra loro: a) Effimero irredimibile, che vede gli archivi dello spettacolo come problematici depositari dei materiali teatrali in quanto non possono ontologicamente riprodurre la performance (P. Phelan 1993); b) Risorsa storica documentabile, che in opposizione ad una distinzione ontologica tra effimero e sua documentabilità⁵, ha riconsiderato la testimoniabilità della performance alla luce della ridefinizione di performance e *liveness* apportata dai media analogici – dalle registrazioni audio su nastro ai film in pellicola, fino alla larghissima diffusione degli audio video dagli anni Settanta dello scorso secolo – e oggi dalle nuove tecnologie digitali (Lehmann 2011; Auslander 2012; Borggreen - Gade 2013). Riferendosi alla contrapposizione tra questi due approcci disciplinari, De Marinis individua una sorta di 'terza via' che supera da un lato il relativismo integrale, dall'altro una neopositivistica illusione ricostruttiva-restitutiva:

Credo che resti sostanzialmente valida l'idea di studiare il teatro – aprendo la storiografia al contributo indispensabile delle scienze umane e sociali e alle scienze della vita – come processo, anzi come insieme di processi, piuttosto che come prodotto o insieme di prodotti, inevitabilmente segnati da una inattingibile impermanenza. In questo modo la nuova teatologia si sottrae alle aporie delle ambizioni restitutive-ricostruttive, mentre schiva – mi pare – le obiezioni dei fanatici dell'effimero irrecuperabile, puntando su ciò che è durevole e persistente (De Marinis, in Bazzocchi- Bignami 2013: 25).

Per De Marinis ciò che è durevole e persistente è la permanenza delle pratiche, riferendosi a quanto osserva Raimondo Guarino «nel caso del teatro, la ricorrenza e la permanenza riguardano le pratiche, e le relative, specifiche, modalità di conservazione e trasmissione» (Guarino, 2005: VII).

Cosa sia un documento, cosa sia eleggibile a rappresentazione dell'evento teatrale, il valore da attribuire agli audiovisivo e oggi ai nuovi media digitali, sono domande che necessariamente sottostanno alla determinazione dello spettacolo teatrale come fenomeno complesso, sincretico, composto da più testi parziali (De Marinis 1997: 22) che implica il coinvolgimento dei processi e quindi di un'analisi contestuale del fatto teatrale (Ruffini 1976a, 1976b). In ambito semiotico, fin dal Circolo linguistico di Praga e a seguire negli anni Sessanta e Settanta, sono numerosi gli studi dedicati all'analisi teatrale come fenomeno significativo-comunicativo (De Marinis 1982; Eco 1972; Elam 1987; Kowzan 1968, 1976; Pavis, 1976; Ruffini 1974a, 1974b). Scrive Valentina Valentini in *Ricostruire- Ricostituire lo Spettacolo*:

Il problema della legittimità di *ricostituire*, mediante particolare procedure analitiche, l'oggetto spettacolo nella sua completezza, costituisce un'altra tappa nel processo di fondazione scientifica degli statuti teorici del teatro. [...] Il problema che gli studi di semiotica del teatro affrontano riguarda le procedure metalinguistiche attraverso le quali è possibile rendere disponibile lo spettacolo come oggetto di analisi: i sistemi di descrizione e trascrizione, ovvero quelle procedure «documentarie» capaci di tradurre in linguaggio verbale (descrizione) o notazionale

(trascrizione) lo spettacolo teatrale, o di trasporto mediante registrazione audiovisiva. (Valentini, 1986: p. 48)

Per Ferruccio Marotti, sia a livello sociologico che semiologico, i fenomeni che nel Novecento costituivano l'insieme teatro confluiscono nell'insieme più ampio composto dalla serie spettacolo teatrale, cinematografico e televisivo (Marotti, 1971: XIII). La 'ricostruzione' dello spettacolo è sottesa quindi al riemergere del significato che l'evento aveva rappresentato per un'area sociale. Questa visione teatrale allargata porterà Marotti da una di ricerca utopica della teoria, come lui l'ha definita, a una seconda fase di 'ricerca sul campo' con Artaud, Grotowski, Barba, il teatro balinese e indiano, fino alle lezioni di drammaturgia dei grandi maestri del teatro del Novecento svolte al Teatro Ate-neo di Roma. Esperienze trascritte attraverso gli audiovisivo che, negli anni, hanno composto un archivio 'onnivoro' dello spettacolo in cui la tecnologia ha il valore di memoria totale⁶. Di tutt'altro parere è Taviani che ritiene le registrazioni audiovisive «fallaci, spesso risibili dello spettacolo come insieme, della sua forza e in definitiva della sua estetica» (Taviani 1995: p. 152).

Tuttavia, è innegabile che ogni qualvolta un nuovo modo di produzione dello spettacolo cambia, come per esempio quanto avvenuto con gli spettacoli di Grotowski, Barba, Foreman, Wilson, o per fare un salto nel contemporaneo gli spettacoli di danza coreografati 'tecnologicamente' dalla Compagnia Adrien M/ Claire B, nuovi approcci metodologici sono necessari così come la ridefinizione degli strumenti adoperabili per un'analisi critica, altrimenti postuleremmo aprioristicamente che, mentre lo spettacolo si evolve mutando forma e linguaggio insieme al contesto in cui viene prodotto, gli studi teatrali debbano rimanere immutati. La mia è naturalmente una provocazione. Di fatto, riconnettendomi all'introduzione di questo saggio, oggi il digitale travalica strumentalmente e linguisticamente quello che hanno rappresentato gli audiovisivo, quindi, come prima cosa è necessario conoscerne 'sul campo' i limiti e le potenzialità.

Archivi (digitali) dello spettacolo, metadattazione, 'de-archiviazione', 'ri-archiviazione'

Come abbiamo visto, le differenti posizioni sulla rappresentazione documentaria teatrale, indirizzano lo studio e quindi la 'ricostruzione' parziale e imparziale di un fenomeno complesso quale l'*evento* (spettacolare). Quest'ultimo, è entrato nel 'catalogo' soltanto da trenta anni, si comprende quindi perché la maggior parte degli sforzi sia ricaduta nell'individuazione e legittimazione dei documenti eleggibili a testimonianza e della relativa metadattazione. Ovvero che i documenti audiovisivi (analogici e ora digitali) siano assunti come documenti fallaci o come memoria totale, che si dia spazio allo spettacolo come fonte primaria piuttosto che al processo e al contesto, di fatto lo stato dell'arte ci riporta al dato innegabile che questi documenti esistono (in un numero, quantità e qualità ancora parzialmente censiti) e oltre a rappresentare un oggetto di ricerca, sono ormai loro stessi oggetto di ricerca⁷.

I documenti audiovisivi convertiti in dati, vengono strutturati in unità archivistiche complesse mediante un'organizzazione morfologica definita ad alberatura. Uno strumento centrale per la traduzione in linguaggio verbale (descrizione) dei documenti (audiovideo, iconografici e cartacei) è la metadattazione. Sebbene quest'ultima sia da sempre uno strumento catalografico, ha assunto una rilevanza, oltre che uno specifico significato, nel contesto dell'informazione elettronica in rete: convenzionalmente il termine metadati indica i dati che descrivono o che caratterizzano un oggetto digitale, sia che si tratti di dati interni oppure esterni a quest'oggetto. Vengono suddivisi in categorie, ad esempio in metadati descrittivi, amministrativi e strutturali. I metadati quindi non sono altro che un sistema semantico in grado di descrivere il contesto, il contenuto, la struttura del documento e la loro gestione nel tempo:

In sostanza, la codifica dell'informazione digitale, a differenza di altre, non è mai né auto-sufficiente né auto-esplicativa, ma deve sempre e necessariamente documentare sé stessa al livello minimo del singolo atomo di informazione, aggiungendo al dato/ contenuto vero e proprio molte informazioni necessarie per la decodifica, l'identificazione, il recupero, l'accesso e uso, etc. (Felicati 2015: 191).

Poiché il vastissimo contesto rappresentato dal web e dai diversi patrimoni archivistici dello spettacolo in fase di digitalizzazione vede l'esponentiale crescita di risorse diverse per struttura e contenuti, è necessario sia definire standard comuni che assolvano al requisito fondamentale d'interoperabilità, sia individuare campi specifici che rispondano ai bisogni descrittivi di un particolare tipo di risorsa, quali sono per esempio i documenti relativi allo spettacolo. A tal riguardo il più significativo progetto di ri-



cerca europeo, a cui ho avuto l'opportunità di collaborare fin dalla stesura progettuale, è stato Eclap: *European Collected Library of Artistic Performance*. Il progetto ECLAP, co-finanziato dalla Commissione europea, consiste in un archivio online che riunisce per la prima volta in un unico contenitore le principali collezioni di istituti e archivi europei dello spettacolo, tra cui l'archivio del Centro Teatro Ateneo, Sapienza Roma e l'Archivio Franca Rame e Dario Fo. L'infrastruttura di ECLAP utilizza lo standard XML, e si basa sulla piattaforma open source AXMEDIS che permette agli utenti di visitare i contenuti messi a disposizione da qualsiasi postazione⁸.

Il principale scopo di questo progetto è stato, infatti, quello di fornire soluzioni e strumenti che consentano alle istituzioni partecipanti di gestire e rendere fruibile sul web le loro collezioni digitali (con la traduzione dei metadati nelle principali lingue), non solo attraverso i propri portali ma anche pubblicando le raccolte su Europeana, la biblioteca digitale europea⁹. Riguardo più strettamente i metadati, all'interno del progetto è stata elaborata una scheda di metadato specifica per i materiali audiovideo e iconografici dello spettacolo, sulla base degli standard internazionali quali il Dublin Core Metadata Initiative (DCMI) e secondo le specifiche Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting.

Nell'ultimo decennio, larghe collezioni di documenti teatrali sono state digitalizzate e pubblicate ad opera di università, teatri, o grazie a progetti di ricerca (oltre al già citato *Eclap*, alcuni esempi sono: *Preserving the Ephemeral: an Archival program for Theatre and Performing Arts* dell'Università del Minnesota; l'Archivio Piccolo Teatro di Milano; l'Harvard Theatre Collection), mantenendo sostanzialmente un impianto classico di risorsa online consultabile. Altri archivi digitali dello spettacolo, pur avendo un impianto 'classico' offrono all'utente, principalmente strumenti di annotazione (*media annotation tool*) come per esempio l'Asian Shakespeare Intercultural Archive o il MIT Global Shakespeare Project (Escobar Varela 2016: 23).

Mentre vi sono importanti discussioni avviate intorno ai Digital Humanities (O'Gorman 2007; Gardiner - Musto, 2015), riguardo più strettamente le Performing Arts, gli approcci disciplinari sopra elencati ratificano sostanzialmente i cambiamenti tecnologici che hanno investito la scena teatrale ridefinendo corpo, presenza e *liveness*, mentre faticano ad elaborare nuovi strumenti e metodologie adatte all'archiviazione e 'rappresentazione digitale' dei *media content*, non solo come risorsa storica, ma anche nell'aspetto d'interattività, estendibilità e durevolezza degli elementi performativi in un contesto di memoria digitale. Tutti gli archivi sopra citati hanno un limitato grado d'interazione tra apparato documentale e l'utente. Inoltre,

a fronte dell'enorme quantità di materiali digitalizzati pubblicati, persistono delle difficoltà di navigazione tra i documenti (diversi per formati, varietà e contenuti) per la mancanza di relazione con il contesto di provenienza e una non del tutto adeguata strutturazione dei contenuti in 'blocchi d'informazione criticizzati', depauperando l'enorme lavoro di metadato che, da sola, non può assolvere alla rappresentazione di documenti complessi che i Performing studies sintetizzano come 'repertorio'¹⁰.

Ad oggi, i maggiori sforzi (sia teorici che finanziari) riguardo gli archivi delle Performing Arts, sono rappresentati dal tentativo di raccolta, digitalizzazione e metadato dei documenti. Tuttavia l'evoluzione tecnologica, unita alle diverse esigenze di un'utenza sempre più attiva nella richiesta e nella creazione d'informazioni, posiziona il 'fruitore' come co-creatore¹¹ nell'interazione tra contenuti e format digitali che li mediano. Sono inoltre interessanti alcuni esperimenti, che prendendo spunto dalle riflessioni di Giorgio Agamben, propongono l'idea della profanazione dell'archivio attraverso un processo costante di de-archiviazione e ri-archiviazione come nell'esperimento *Montage Interdit* di Eyal Sivan: un archivio online che esplora il linguaggio e le possibilità del montaggio nella pratica documentaria, a partire dal film di Jean-Luc Godard *Ici et Ailleurs* del 1976, dedicato alla rivoluzione palestinese dove lo sfasamento e l'assemblaggio di immagini multiple rompe l'ordine narrativo della storia ufficiale e interroga la natura del tempo e delle immagini. L'archivio online così strutturato rifiuta un ordine univoco e trova nella sua costante riorganizzazione la propria ragione d'essere. Materiale di ricerca, interviste, opinioni, commenti, un sistema di note e citazioni che convivono al medesimo livello (digitale) con il testo cui si riferiscono, si oppongono sia all'ordine dell'archivio che all'accumulazione del database, permettendo al fruitore di mettere due o più frammenti in relazione tra loro e di creare così un'interazione che non può venir in alcun modo predeterminata (<http://montageinterdit.net>).

Nei prossimi paragrafi esporrò dei *case studies* che ricadono nell'ambito del *digital story*

telling (Cataldo 2011), nei quali l'obiettivo era sperimentare forme narrative sincretiche in cui database, montaggio audiovideo, ricostruzione 3D, *mobile games*, danno vita a informazioni stratificate in cui il ruolo dello spettatore/utente è quello di co-creatore.

Archivi in Augmented reality, app Archivio Centro Teatro Ateneo

Come Michelle Warren nota, gli archivi digitali spesso sono sviluppati attraverso un processo di *hacking*¹², o giocosa sperimentazione (Warren 2014: p. 170). Questo non è possibile con gli archivi tradizionali. Un processo di *hacking* inteso nella sua accezione di soluzione creativa ad un problema, è alla base dell'esperimento di un'applicazione *mobile* in Augmented reality (AR)¹³ sull'archivio del Centro Teatro Ateneo, poi Archivio audio-video dello Spettacolo, DSAS, Sapienza Università di Roma, uno dei più complessi e completi archivi sullo spettacolo a livello internazionale di cui dal 2005 sono stata responsabile.

Alla luce di questa significativa esperienza lavorativa, e parallelamente al percorso di studi e professionalizzazione come dottore di ricerca in tecnologie digitali per lo spettacolo e come docente di elaborazione digitale dell'immagine (che negli anni mi ha portato a collaborare con esperti di grafica 3D, Motion Capture, ecc.) nel 2012 ho realizzato insieme a Cristiano Zelli una versione *beta* di un'app in AR per gli archivi, prendendo come spunto la struttura e i documenti dell'archivio analogico-digitale del CTA.

L'archivio nasce insieme al Teatro dell'Università di Roma nel 1935 con la fondazione della città universitaria e del Dopolavoro. I primi documenti raccolti e custoditi sono foto, locandine, bozzetti scenici, copioni e articoli di giornale riguardo l'attività della filodrammatica, della Compagnia del Teatro dell'Università e della Compagnia del Guf dell'Urbe dal 1935 al 1948, che ho raccolto e inventariato in oltre dieci anni di ricerca e strutturato in un fondo denominato *Fondo Guf*. Dalla fondazione dell'Istituto del Teatro (1953) si è iniziato a registrare in audio le principali attività di conferenze-spettacolo, cui hanno partecipato i maggiori attori e uomini di cultura dell'epoca, quali Alberto

Moravia, Vittorio Gassman, Giorgio Albertazzi ecc. (Berlangieri, 2016). Dagli anni Settanta, grazie a Ferruccio Marrotti che per oltre trent'anni è stato il direttore del Centro Teatro Ateneo, sono iniziate le registrazioni cinematografiche 16mm e poi videoelettroniche in formati broadcast delle più importanti attività dell'Istituto del Teatro e poi dal 1981 del Centro Teatro Ateneo: laboratori, seminari e spettacoli dei maggiori uomini di teatro europei come Eduardo De Filippo, Jerzy Grotowski, Peter Brook, Vittorio Gassman, Dario Fo, Toni Servillo, per citarne solo alcuni. Fino al 2015 sono stati prodotti o acquisiti oltre tremila documenti audiovisivi videoelettronici relativi all'attività didattica e di ricerca. L'enorme patrimonio archivistico che consta di circa dodicimila materiali audiovideo, è stato oggetto di parziale digitalizzazione, metadattazione e pubblicazione sul sito Europeana grazie al già citato progetto di ricerca europeo *Eclap*, di cui il Centro Teatro Ateneo è stato ideatore e principale partner.

Come provare a rappresentare digitalmente tanta complessità in una forma che non fosse quella classica del database online né del montaggio audiovisivo era una delle criticità su cui abbiamo provato a lavorare in questo esperimento. A mano a mano che i dati (digitali) provenienti dalla digitalizzazione dell'archivio audiovisivo si accumulavano, sembrava che la distanza tra archivio materiale e archivio digitale aumentasse, e che fossero ormai due archivi separati e in qualche modo alternativi l'uno a l'altro. Entrambi tutt'ora sono caratterizzati da un corpo monumentale, il primo legato all'oggettività dei dodicimila supporti di cui è composto, l'altro legato all'hardware-software e alla 'discrezione' dei dati che la digitalizzazione comporta, aumentando la complessità di gestione degli stessi.

Non potendo contare su finanziamenti che permettano una ricerca di base fondamentale per lo sviluppo tecnologico, l'ipotesi che sostanzia questo case study è stata quella di usare tecnologie ideate per ambiti diversi (come per esempio quello videoludico o hardware e software open source) riscrivendole per utilizzi applicabili al patrimonio culturale. L'obiettivo dell'applicazione era quindi rappresentare digitalmente un insieme imponente di documenti attraverso un sistema agile e che al tempo stesso permettesse la ricongiunzione tra dato analogico (i supporti materiali) e i dati digitalizzati. La metodologia usata, come già anticipato, è di rilettura di tecnologie e software esistenti declinabili a scopi d'uso innovativi che investono i contenuti trattati, superando la semplice erogazione d'informazione, ma mettendo in relazione il dato immateriale (digitalizzato), il dato reale (supporto e ambiente che lo circonda) e l'utente (ricercatore, archivista, studente, ecc.) che attraverso l'interazione accede a una nuova forma di conoscenza partecipata. Grazie al riconoscimento ottico puntando la fotocamera di un qualsiasi *mobile device* sui supporti audiovideo custoditi in archivio, automaticamente nell'app

compare a schermo un insieme d'informazioni (metadati, collocazione, tipologia del supporto, ecc.) che possono a loro volta essere integrate e modificate dall'utente. La struttura dell'archivio diventa struttura dell'informazione che attraverso la 'propria materialità' trasmette il suo contenuto arricchito digitalmente, questo grazie alla commistione di materiale e immateriale in quello che ho definito *digitale sublimato*, ovvero il superamento dell'endiade analogico-digitale, dove dati digitalizzati si ritrasformano in un contenuto tattile e corporeo (Berlangieri 2017)¹⁴.

L'applicazione offre così un nuovo approccio per la catalogazione e la consultazione delle opere in archivio tramite le nuove tecnologie. L'app prevede al suo interno tre diversi strumenti:

1. Supporto per la ricerca dei materiali all'interno dell'archivio e facilitarne l'individuazione sfruttando la camera integrata dei comuni dispositivi mobile (smartphone e tablet) e marker di tipo ottico che a loro volta possono essere di tre tipi: a) linguistico, (esempio: collocazione catalografica, tag o parole chiavi) b) iconografico (esempio: immagini autori) c) astratto attraverso un QR-code¹⁵ univoco.
2. Format Coverflow, permette la visione veloce ed intuitiva dei principali supporti video presenti nell'archivio. Si parte dai formati più vecchi e storici come il *Pollice (1")*, per arrivare ai *Blu-Ray Disc*. Per ognuno dei formati è disponibile una ricostruzione tridimensionale e una breve descrizione storico-tecnologica. Il menu è intuitivo, e sfrutta il *touchscreen* del dispositivo per riconoscere il *finger swipe* (lett. "scorrimento delle dita") in senso orizzontale.

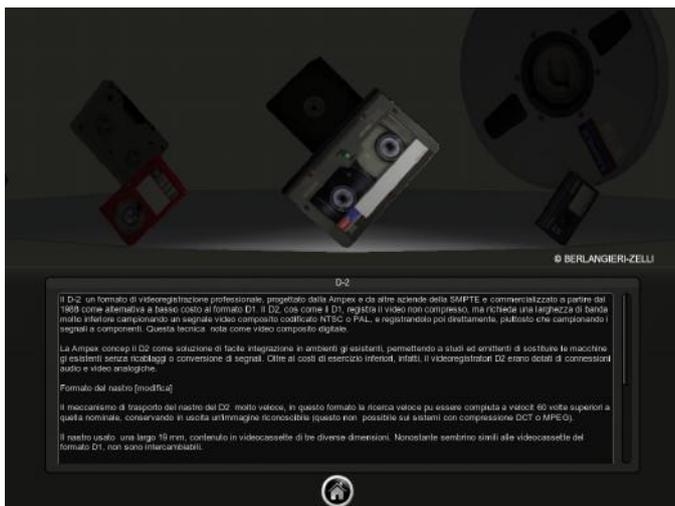


Fig. 1 M.G. Berlangieri - C. Zelli, *Format Coverflow*. Visualizzazione touch screen 3D dei formati broadcast audiovideo. 2012. App. Archivio CTA. Roma.

3. La terza applicazione è il più classico esempio di realtà virtuale, e si propone di immergere fisicamente l'utente



all'interno della ricostruzione tridimensionale dell'archivio e visualizzare la reale disposizione delle collocazioni, interagire con alcuni elementi. L'esplorazione dell'ambiente avviene attraverso una camera in prima persona e due *touchpad*, uno sinistro per muoversi nello spazio e uno destro per ruotare l'inquadratura della camera.



Fig. 2 M.G. Berlangieri- C. Zelli, *Virtual Tour*. 2012. Archivio CTA, stanza moviola. App Archivio CTA, Roma.



Fig. 3 M.G. Berlangieri- C. Zelli, *Virtual Tour*, 2012. Archivio CTA, stanza deposito master, App Archivio CTA, Roma.

Molte soluzioni possono essere integrate, ad esempio, per migliorare l'esplorazione dell'archivio, potrebbe essere studiato un sistema di tracciamento ottico che riconosca il posizionamento di ogni singolo armadio, rendendo superflua la collocazione dei *marker*. Sarebbe interessante, inoltre, sviluppare tramite linguaggio XML un sistema multiplatforma che permetta la comunicazione in tempo reale dell'applicazione *mobile* con l'archivio online, in modo da poter avere un aggiornamento immediato sui materiali presenti in consultazione. Infine, come già accennato, la

forma d'interazione offerta dai dispositivi tattili, si rivela molto efficace, ma ciò non toglie che una soluzione alternativa sia realizzabile con dispositivi come occhiali e *head-mounted display* non invasivi per la realtà aumentata. Attualmente, la versione dell'applicazione può essere considerata una 'beta', cioè una versione non definitiva ma già testata. Grazie ai regolari aggiornamenti delle piattaforme utilizzate e alla costante crescita delle nuove tecnologie, questo sistema è potenzialmente personalizzabile e integrabile all'infinito. Come scrive Pietro Montani, nell'AR

non è un ambiente artificiale immersivo a includere le nostre percezioni e azioni ma è *il mondo reale*, ontologicamente immersivo, a venirci incontro fornendoci [...] una serie di informazioni che possono a vario titolo guidare le nostre azioni (Montani 2014: 83).

L'AR si è dimostrata assai efficace nel combinare la materialità dell'archivio – che ha dei valori e delle qualità conoscitive non trasferibili in digitale – e la notevole quantità dei metadati creati con il progetto *Eclap*. L'AR inoltre, a differenza della realtà virtuale (che è un ambiente totalmente immersivo) non esclude l'ambiente reale circostante, ma permette la presenza fisica dell'archivista o dell'utente che così esplora l'apparato documentale potendo a sua volta annotare e trascrivere all'interno dell'app ulteriori informazioni, assolvendo così all'istanza di archivio aperto, continuamente accessibile e riscrivibile.

Archivi del movimento dell'attore-danzatore

Nel 2010, in collaborazione con Flaviano Pizzardi, il professor Aurelio Cappozzo e gli ingegneri biomedici Marco Donati e Mounir Zok¹⁶, all'interno dell'attività didattica del master in Animazione 3D presso Sapienza, Università di Roma, eseguiamo diverse digitalizzazioni (sfruttando la tecnologia del Motion Capture ottico-passivo) del movimento di attori della Commedia dell'Arte e di danzatori. Il Motion Capture (l'acronimo in uso è *MoCap*) è un processo di registrazione digitale del movimento umano e animale che ha lo scopo di fornire una rappresentazione

matematica quantitativa del movimento reale, trasformandolo in dati successivamente suscettibili ad analisi e manipolazione.

Come ricercatore il fine che mi ero posta era quello di rielaborare un processo di cattura *MoCap* ad hoc per attori e danzatori di teatro, in particolare ideare e costruire le basi per un archivio del movimento degli stessi, depositando la cifra o firma stilistica, le posture e i movimenti essenziali caratterizzanti le diverse tecniche attoriali, inseguendo una suggestione ancora una volta teatrale, ossia dei "principi che ritornano", per utilizzare il vocabolario di Eugenio Barba. [...] Eseguiamo alcune catture che ho definito *fonemi*: ovvero "azioni minime", non segmentabili, svolte dalla maschera di *Arlecchino* e *Pantalone*. All'interno di queste azioni, chiedemmo agli attori di provare a svolgere e a mantenere le posture chiave caratterizzanti il ruolo, che volendo continuare a usare il prestito terminologico dalla linguistica, potremmo definire *morfemi*. Inoltre ogni sessione era ripresa da una o più telecamere audiovideo, cosa che nel tempo è risultata assai utile come fonte visiva, per la verifica della corrispondenza del movimento tra movimento reale dell'attore e il movimento digitalizzato e trasposto su un character 3D (Berlangieri 2017: 42-44).

I dati risultanti dal *MoCap* sono la trascrizione 'matematica' del movimento del danzatore. La natura e la struttura dei dati cambia a seconda di quale tecnologia viene impiegata. In questo caso, la digitalizzazione è stata realizzata con l'impiego di strumenti che permettono la massima definizione e quindi una enorme precisione, al fine di non avere mistificazioni per un ipotizzabile archivio del movimento. Altri esperimenti di tutt'altra natura, come per esempio Motion Bank di William Forsythe¹⁷, hanno utilizzato tecnologie diverse ma sostanzialmente a 'minore risoluzione'. Con ciò non voglio dire che una tecnologia sia migliore dell'altra, ma chiarire che la digitalizzazione non è mai un atto neutro: prima di pianificarla devono essere chiari scopi e destinazione.

Il passaggio dei documenti immateriali (effimeri) attraverso il digitale non trasforma l'evento in traccia binaria (digitale) ma soltanto la testimonianza del documento. E per quanto la copia digitale possa essere accurata, non sostituisce evidentemente l'originale. Per l'evento performativo questo è notoriamente appurato oltre che essere frutto, come abbiamo visto, di controverse riflessioni storiografiche. In particolare, i documenti digitali che compongono un archivio del movimento (in *MoCap*) non sono registrazioni video bidimensionali del corpo in movimento di un attore-danzatore, graficamente sono più assimilabili ad una notazione musicale: tramite delle curve nello spazio è rappresentato a livello computazionale il movimento registrato. Il movimento viene reso visivamente 'realistico' mediante la trasposizione di questa registrazione su di un character 3D in un ambiente tridimensionale, quindi navigabile nello spazio sui tre assi cartesiani. Come conservare,

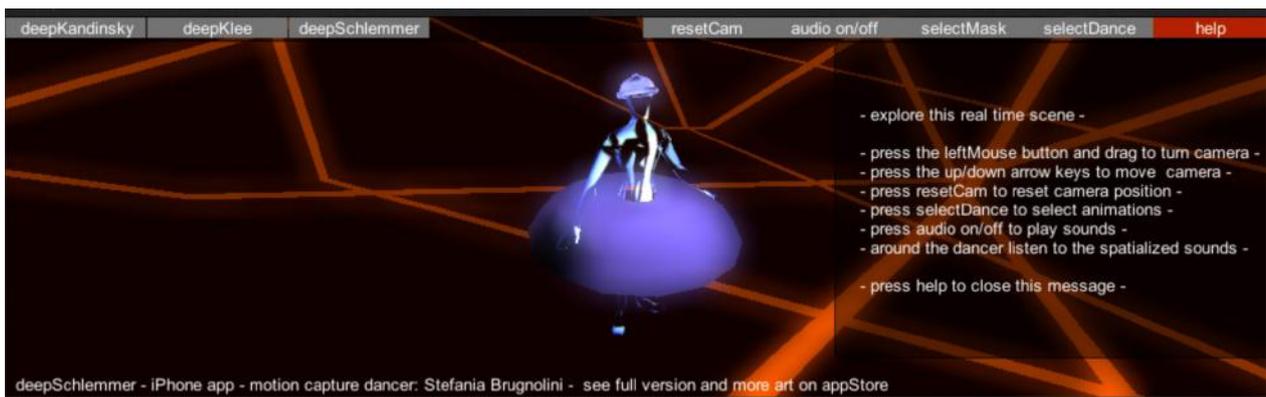
catalogare, quindi identificare e descrivere questi oggetti digitali così articolati – che variano a seconda del sistema hardware-software utilizzati – non è semplice e richiede competenze specifiche. Questa complessità corrisponde se non addirittura rompe la definizione di metafonte di Genet: lo sviluppo tecnologico ridefinisce la nostra capacità di percezione della realtà spingendoci a documentare aspetti dell'arte performativa mai sperimentati prima: nuovi 'aspetti' che si sostanziano in oggetti storici tramandabili.

Mobile games, digital storytelling e interattività

La relazione tra archivi, documenti e *mobile games* risiede nel già citato algoritmo realtà/media/dati/database. Seguendo il *fil rouge* che da Giorgio Agamben ha postulato l'idea della profanazione dell'archivio attraverso un processo costante di de-archiviazione e ri-archiviazione come nel *Montage Interdit* di Eyal Sivan, i prossimi esempi raccontano di una 'narrazione teatrale' non convenzionale, che *remixa* i contenuti storiografici (come vedremo, le coreografie di Schlemmer e l'attorialità della Commedia dell'arte) attraverso la 'morfologia' dei *mobile games*. Già da tempo, i Games studies hanno codificato le peculiari caratteristiche della narrazione videoludica: il videogioco risulta essere l'unico mezzo espressivo in grado di fornire un tipo di esperienza a metà tra narrazione e interazione, mentre negli altri media «l'interazione non è concreta, e può essere recuperata solo a livello metaforico». (Civitarese 2013: 150). La principale caratteristica del videogioco

caratteristica di questo dispositivo ovvero l'interazione: il videogioco è una «macchina per imparare: mentre la società sanziona l'errore, il videogioco lo incoraggia (Adolghiso - Bittanti, 2005).

Esempi di esperienze tra narrazione e interazione, della decostruzione dei corpi in movimento e di una diversa narrazione di un evento spettacolare, sono due opere digitali: *DeepSchlemmer* e il *Decameroscopio* di Flaviano Pizzardi, art director della The Pool Factory, azienda leader nell'animazione in motion capture. *DeepSchlemmer* è il balletto triadico eseguito dalla danzatrice Stefania Brugnolini catturato in *MoCap* (ottico passivo) e reso contenuto interattivo in un' *app mobile* per iPhone. In questo caso, la registrazione digitale del movimento viene sviluppata in un 3D astratto e non figurativo, sfruttando l'ambiente tridimensionale e l'interattività di un motore di *rendering realtime*¹⁸. Lo spettatore-utente, immerso in un contesto sonoro suggestivo, può così avere un'interazione con la rappresentazione del balletto triadico, può muoversi intorno al corpo stilizzato 3D del danzatore, scegliere tra i vari costumi del balletto, esplorare il movimento attraverso dei traccianti luminosi nello spazio.



dunque è l'interattività, che affida al giocatore il potere e la responsabilità di modificare attivamente l'interfaccia dinamica che gli viene proposta (Greenfield 1985: 124). L'utente videoludico può sperimentare empiricamente soluzioni ai problemi posti dal meccanismo narrativo intrinseco al videogioco, determinando la progressione diegetica dell'opera videoludica, tentando approcci nuovi oppure ripetendo determinate azioni. La ripetizione come meccanismo di apprendimento porta ad una seconda essenziale

Fig. 4 Flaviano Pizzardi, Screenshot app *DeepSchlemmer*. [<http://thepool.it/deepschlemmer>].

Con il *Decameroscopio* invece Pizzardi rappresenta la novella V della II giornata del *Decamerone* di Boccaccio, sviluppata in animazione 3D, immersiva, multicast per tablet, il cui legame con l'elemento spettacolo è dato dal fatto che i personaggi della novella sono in-

interpretati da attori della Commedia dell'Arte, catturati in MoCap mentre recitavano le varie parti, trasposti poi in character 3D. Sfruttando le peculiarità del videogioco è possibile seguire la storia di ogni singolo personaggio, saltare da un nucleo all'altro della storia sincronizzata nel tempo, abbandonare il punto di vista dell'autore e seguire uno proprio.

Queste due 'opere digitali' non possono iscriversi del tutto in una posizione relativistica di annullamento di differenze tra history e fiction: entrambe sono state ideate e realizzate con rigore metodologico. L'intento non era quello di 'scardinare la fonte originaria' bensì di riattivare grazie alle enormi potenziabilità dei nuovi dispositivi digitali. L'interazione che offrono è quella che viene definita esterna/esplorativa, ossia si svolge in ambienti virtuali predeterminati e vincolati alle regole con le quali sono stati creati. Per esempio nel *Decameroscopio*, l'utente può saltare da un punto a l'altro della novella, seguendo un personaggio piuttosto che un altro, ma l'integrità testuale della novella è volutamente conservata e l'utente non può in alcun modo modificarla. Per citare ancora una volta Montani:

Vale qui, naturalmente, la regola aurea secondo la quale la libertà del "fruitore" deve fermarsi di fronte ai vincoli di coerenza posti dal testo, altrimenti si passerebbe, secondo un'efficace distinzione introdotta da Eco, dall'interpretazione all'uso (o abuso) (Montani, 2014: 66).

I *case studies*, fin qui brevemente esposti, sono frutto di una esperienza di ricerca che ha visto sullo sfondo un'evoluzione rapida e multiforme dei documenti, quelli analogici convertiti in dati informatici e i 'nuovi documenti digitali' che, per la loro natura immateriale, possono essere riorganizzati agevolmente nelle strutture di media informatici come per esempio quella di un *mobile game*. Trovo illuminante la metafora in uso nei Performance studies riguardo al fatto che alcuni archivi rappresentano il modo in cui certe teatrologie si sono sviluppate – come per esempio l'archivio di Samuel Beckett – (Frangos 2012). Gli archivi (in formazione) dello spettacolo potranno beneficiare dei risultati di una riflessione aperta su come tradurre e in qualche modo 'ri-rappresentare' (digitalmente) i documenti. Ciò c'induce non solo al

rigore metodologico, ma anche ad aggiornare gli strumenti mediante i quali interpretiamo tale apparato documentale che, in un contesto digitale, diviene oggetto complesso, multi livello, in qualche modo autonomo dall'evento che lo ha prodotto. Le nuove tecnologie depositeranno in futuro testimonianze multiformi, munite di un linguaggio proprio. Le possibilità narrative sono ampliate costantemente non solo per gli artisti, ma anche per noi studiosi. Coniugare quindi rigore critico ed esplorare nuovi campi di ricerca deve essere l'obiettivo di una "teatrologia allargata", in cui l'evento performativo e la sua immediata autonarrazione attraverso i canali digitali (sempre di più *social networks*) richiederanno un consapevole 'strabismo critico'.

Bibliografia

- Abbattista, Guido - Zorzi, Andrea, eds. *Il documento immateriale. Ricerca storica e nuovi linguaggi*, «I dossier dell'Indice», n. 4, supplemento a «L'Indice dei libri del mese», XII, n. 5, maggio 2000.
- Adolghiso, Armando, *Intervista a Matteo Bittanti*, «Enterprise», http://www.adolghiso.it/enterprise/matteo_bittanti.asp, online (ultimo accesso 19/03/2017).
- Auslander, Philip, *Digital Liveness. A historical-philosophical perspective*, «PAJ, A Journal of Performance and Art», Vol. 34, No. 3, 2012:3-11.
- Bazzocchi, Vincenzo - Bignami Paola, eds., *Le arti dello spettacolo e il catalogo*, Roma, Carocci editore, 2013.
- Berlangieri, Maria Grazia, "Motion Capture e Commedia dell'Arte, un case study", *Trame di meraviglia, studi in onore di Silvia Carandini*, Roma, Universitalia, Roma, 2016: 39-45.
- Berlangieri, Maria Grazia, "Motion Capture, De-Sampling Bodies", in *Atti del convegno Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era del digitale*, Università di Roma Sapienza, 3- 4 dicembre 2016, in corso di pubblicazione presso la collana AIRDanza.
- Berlangieri, Maria Grazia, *Il Teatro dell'Università di Roma, 1935-1958. Crocevia di teoresi e pratiche teatrali*, Roma, Bulzoni Editore, 2016.
- Cataldo, Lucia, *Dal Museum Theatre al Digital Storytelling. Nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, FrancoAngeli, 2011.
- Civitarese, Giuseppe, "Cyberspazio e il luogo dove avviene l'analisi", *Psicoanalisi, identità e internet. Esplorazioni nel cyberspace*, Marzi, Andrea, ed., Milano, FrancoAngeli, 2013.
- De Marinis, Marco, "Gli studi sulle arti dello spettacolo nell'era del documento", *Le arti dello spettacolo e il catalogo*, Bazzocchi, Vincenzo – Bignami, Paola, eds., Roma, Carocci editore, 2013: 21-27.
- De Marinis, Marco, *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Milano, Bompiani, 1982.
- De Marinis, Marco, "Storia e Storiografia", *Capire il Teatro, Lineamenti di una nuova teatrologia*, Firenze, Ponte alle Grazie, 1997: 38-79.
- Eco, Umberto, *Paramètres de la sèmiologie théâtrale*, in Helbo, ed., 1975 trad. francese della relazione introduttiva alla tavola rotonda *Per una semiotica del teatro*, Venezia, Biennale di Venezia, set-



- tembre 1972.
- Elam, Keir, *Semiotica del teatro*, Bologna, Il Mulino, 1987.
- Escobar Varela, Miguel, *The Archive as Repertoire: Transience and Sustainability in Digital Archives*, «Digital Humanities Quarterly», Vol. 10, Nn 4, Boston, Northeastern University, 2016, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/10/4/000269/000269.html>, online (ultimo accesso 17/03/2017).
- Feliciati, Pierluigi, "I metadati nel ciclo di vita dell'archivio digitale e l'adozione del modello PREMIS nel contesto applicativo nazionale", *Formazione, gestione e conservazione degli archivi digitali*, Pigiapoco, Stefano - Bonfiglio Dosio, Giorgetta, eds., Macerata, Eum edizioni Università di Macerata, 2015:189-208.
- Foucault, Michel, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969, trad. it. *L'archeologia del sapere*, Milano, Rizzoli, 1971.
- Frangos, Mike, *Transmedia Beckett: Come and Go and the Social Media Archive*, «Adaptation», vol. 6, n.2, Agosto 2012: 215-229.
- G. Borggreen Gunhild - Gade, Rune, *Performing Archives/Archives of Performance*, Copenhagen, Museum Tusulanum Press - University of Copenhagen, 2013.
- Gardiner, Eileen - Musto, Ronald G., *The Digital Humanities: A Primer for Students and Scholars*, Cambridge, Cambridge University Press, 2015.
- Genet, Jean-Philippe, "Source, Métasource, Texte, Histoire", *Storia & multimedia: Atti del Settimo Congresso Internazionale dell'Associazione History & Computing*, Eds. Bocchi, Francesca - Denley, Peter, Bologna, Grafis, 1994: 3-17.
- Greenfield, Patricia, *Mente e Media: gli effetti della televisione, dei computer e dei videogiochi sui bambini*, Roma, Armando Editore, 1985.
- Guarino, Raimondo, *Il teatro nella storia. Gli spazi, le culture, la memoria*, Roma-Bari, Laterza, 2005.
- Kowzan, Tadeusz, *Analyse sémiologie du spectacle théâtral*, Lyon, Centre d'Études et de Recherches Théâtrales, Université de Lyon II, 1976.
- Kowzan, Tadeusz, *Le signe au Théâtre. Introduction à la sémiologie de l'art du spectacle*, in Diogène, 1961: 59-90.
- Le Goff, Jacques, *Documento/monumento*, in «Enciclopedia Einaudi», vol. IV, Torino, Einaudi Editore, 1978.
- Le Goff, Jacques, *La nouvelle histoire*, in J. Le Goff, R. Chartier, J. Revel, eds. *La nouvelle histoire*, Paris, Retz-C. E. P. L., 1978, trad. it. *La nuova Storia*, Milano Mondadori, 1980.
- Lehmann, Hans Thies, *Postdramatic Theatre*, Londra, Routledge, 2006.
- Manovich, Lev, *Il linguaggio dei Nuovi Media*, Milano, Edizioni Olivares, 2001.
- Manovich, Lev, *Software culture*, Milano, Edizioni Olivares, 2010.
- Marotti, Ferruccio, "Introduzione", *Edward Gordon Craig, Il mio Teatro*, Milano, Feltrinelli, 1971: VII-XVII.
- Montani, Pietro, *Tecnologie della sensibilità, estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2014.
- Nicholson, Bob, *The Digital Turn*, «Media History», vol. 19, n.1: 59-73.
- O'Gorman, Marcel, *E-crit: Digital Media, Critical Theory and the Humanities*, Toronto, University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 2007.
- Pavis, Patrice, *Problèmes de sémiologie théâtrale*, Quebec, Les Presses Universitaires du Quebec, 1976.
- Phelan, Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, London, New York: Routledge, 1993.
- Ruffini, Franco, *Semiotica del teatro: la stabilizzazione del senso. Un approccio informazionale*, «Biblioteca teatrale», 10/11, 1974: 205-39.
- Ruffini, Franco, *Semiotica del teatro: ricognizione degli studi*, «Biblioteca teatrale», 9, 1974: 34-81.
- Taviani, Ferdinando, *Presentazione a Le visioni del teatro*, «Quaderni di teatro. Rivista trimestrale del Teatro Regionale Toscano. Le Visioni del teatro», IV, n. 16, maggio 1982.
- Taviani, Ferdinando, *Uomini di scena, uomini di libro*, Bologna, Il Mulino, 1995.
- Valentini, Valentina, "Ricostruire-Ricostituire lo Spettacolo", *Teatro e Immagine, vol. I, Eventi performativi e nuovi media*, Roma, Bulzoni Editore, 1986: 48-51.
- Vitali, Stefano, *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*, Milano Bruno Mondadori, 2004.
- Warren, Michelle, *Situating Digital Archives*, «Digital Philology: A Journal of Medieval Cultures», vol. 3 n. 2, 2014:169-177.
- Zumthor, Paul, *Document et Monument. A propos des plus anciens textes de langue française*, in «Revue des sciences humaines», n. s. fasc. 97, 1960: 5-19.

Sitografia

- Archivio audio-video dello Spettacolo, DSAS, Sapienza Università di Roma, <https://web.uniroma1.it/labs/laboratori/videoteca>, web (ultimo accesso 07/06/2017).
- Archivio Piccolo Teatro di Milano, <http://archivio.piccoloteatro.org/eurolab/>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- Asian Shakespeare Intercultural Archive, <http://a-s-i-a-web.org/index.php>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- DeepSchlemmer, <http://thepool.it/deepschlemmer/>, web (last accessed 17/03/2017).
- Eclap, e-library for performing arts, <http://www.eclap.eu/portal/?q=it>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- Europeana Collection, <http://www.europeana.eu/portal/it>, web (ultimo accesso 7/06/2017).
- Harvard Theatre Collection, <http://hcl.harvard.edu/libraries/houghton/collections/htc/>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- MIT Global Shakespeare Project, <http://globalshakespeares.mit.edu>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- Montage interdit, <http://montageinterdit.net>, web (ultimo accesso 17/03/2017).
- Motion Bank, <http://motionbank.org>, web (ultimo accesso 07/06/2017).
- Preserving the Ephemeral: an Archival program for Theatre and Performing Arts, <https://www.lib.umn.edu/about/ephemeral>, web (ultimo ac-

cesso 17/03/2017).
 Sciami, (www.sciami.com), web (ultimo accesso 12/06/2017).
 StoryCenter, listen deeply...Tell Stories, <https://www.storycenter.org/schedule//digital-storytelling-master-class-berkeley-ca>. web (ultimo accesso 07/06/2017).
 The POOL Factory, <http://thepool.it>, web (ultimo accesso 07/06/2017).

Filmografia

Ici et ailleurs, Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin, (aka the Dziga Vertov Group), 1976.

Notes

- 1 <https://web.uniroma1.it/labs/laboratori/videoteca>, web (ultimo accesso 07/06/2017).
- 2 Non esiste una definizione precisa di *digital storytelling*, viene usato generalmente per indicare una narrazione che utilizzi creativamente diversi media e in cui principalmente le informazioni sono veicolate dallo "schermo" (computer, smartphone, tablet, ecc.). Nel *digital storytelling* il ruolo del creatore di contenuti e quello dell'utente/spettatore/visitatore è ontologicamente 'attivo'. Negli ultimi anni il termine *digital storytelling* viene usato in diversi ambiti, dalla didattica alla museologia. In questo saggio viene assunto nell'accezione di utilizzo 'creativo' di un insieme di media informatici al fine di una narrazione interattiva e partecipata di contenuti dello spettacolo. Cfr. <https://www.storycenter.org/schedule//digital-storytelling-master-class-berkeley-ca>, web (ultimo accesso, 07/06/2017).
- 3 Il processo di conversione di un segnale analogico in uno digitale tramite due fasi di discretizzazione: il campionamento e la quantizzazione. La codifica è la fase finale di questo processo che permette di ottenere il segnale nella forma numerica finale che è quindi una rappresentazione matematica e discreta di un segnale teoricamente infinito. Digitalizzare un segnale significa prendere dei campioni di esso che, se sufficientemente vicini, possono essere usati per fare una replica perfetta del segnale originario. Il termine digitale è la derivazione di *Digits* in inglese, come sinonimo di numerico.
- 4 Per una visione d'insieme e un approfondimento sulle ricerche inerenti alla catalogazione degli archivi dello spettacolo si veda *Le arti dello spettacolo e il catalogo* (Bazzocchi-Bignami 2013).
- 5 Complessi, stratificati e diversi sono gli studi che a partire dagli anni Sessanta del Novecento indagano la natura del documento teatrale alla luce della rivoluzione storiografica compiuta da Lucien Febvre e March Bloch con gli «Annales», in particolare riguardo la critica del documento/monumento approfondita e sviluppata da Paul Zumthor, Michel Foucault e Jacques Le Goff. In questa sede mi limiterò a segnalare soltanto alcuni degli studiosi italiani che hanno contribuito a una nuova

storiografia del teatro pur giungendo a risultati differenti e a volte in contrapposizione fra loro, quali per esempio Fabrizio Cruciani, Marco De Marinis, Ferruccio Marotti, Claudio Meldolesi, Franco Ruffini, Ferdinando Taviani.

6 Gli audiovisivo come memoria totale, oltre che suscitare obiezioni 'ontologiche', negli anni hanno dimostrato una fragilità materiale inerente alla deperibilità dei supporti (analogici) utilizzati e, con il digitale, un problema estremamente importante come la conservazione delle memorie digitali (storage Hardware/SD/Cloud), sia in termini di spesa per la gestione delle stesse, sia in termini di durabilità nel tempo, in quanto la possibile 'perdita dei dati' si è dimostrata ancora più significativa rispetto agli stessi supporti analogici.

7 Mutuo, decontestualizzandola, un'espressione formulata da Taviani, 1982.

8 XML, eXtensible Markup Language, è un metalinguaggio per la definizione di linguaggi di markup, ovvero un linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo. AXMEDIS, Automating Production of Cross Media Content for Multi-channel Distribution, nato come progetto di ricerca co-finanziato dalla Comunità europea, è una piattaforma per la gestione e la distribuzione di contenuti cross-mediali.

9 <http://www.europeana.eu/portal/it>, web (ultimo accesso, 07/06/2017).

10 Da segnalare Sciami, un macro-progetto editoriale che integra una webzine semestrale Sciami|ricerche (<https://webzine.sciami.com>) pubblicata in tre lingue – italiano, francese e inglese (prevista per il futuro anche la traduzione in cinese) – e tre siti internet dove sono ordinatamente raggruppati gli esiti delle ricerche condotte da critici, dottorandi e gruppi di studio: Nuovo Teatro Made in Italy (www.nuovoteatromadeinitaly.sciami.com), Gruppo Acusma (www.gruppoacusma.sciami.com), Video d'autore (www.videodautore.sciami.com), in cui si declinano percorsi critici, immagini, video, documenti, riguardanti la scena internazionale contemporanea: www.sciami.com, web (ultimo accesso 12/06/2017). Sarà interessante conoscere gli sviluppi e i risultati del progetto di ricerca europeo ERC INCOMMON di Annalisa Sacchi sul Nuovo teatro italiano degli anni Sessanta e Settanta che prevede, tra le altre cose, la realizzazione di una forma innovativa di visualizzazione degli archivi digitali delle Performing Arts grazie all'uso di ricche interfacce che aiutano la comprensione del contesto e delle relazioni analizzate. Un altro progetto di ricerca inerente al superamento 'catalografico' dei documenti teatrali è Performance Knowledge base (PK) di Donatella Gavrilovich incentrato sulla strutturazione ontologica dei dati.

11 Utilizzo scientemente il termine co-creatore invece che co-autore: per quanto gli utenti hanno accesso ad applicazioni, software e immediatezza nella pubblicazione online di contenuti, raramente ci troviamo di fronte a una vera 'autorialità'.

12 Sorvolando sul significato socio-politico che negli anni ha assunto il termine, l'hacking è l'insieme dei metodi, delle tecniche e delle operazioni volte a conoscere, accedere e modificare un sistema hardware o software. Più genericamente il termine hacking viene utilizzato per definire l'uso della creatività nella ricerca di una soluzione a un problema.

13 Non esiste una definizione univoca di Augmented reality, in generale possiamo dire che è la rappresentazione della realtà "aumentata" d'informazioni digitali mediante l'uso di device (come per esempio uno smartphone) che amplificano così la normale percezione umana.



14 *Motion Capture, De-Sampling Bodies*, intervento tenuto insieme a Flaviano Pizzardi al convegno *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era del digitale*, Università di Roma Sapienza, 3-4 dicembre 2016, i cui atti sono in corso di pubblicazione presso la collana AIRDanza.

15 QR code, *Quick Response Code*, è un codice a barre bidimensionale, impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette da una fotocamera come per esempio quella di uno smartphone.

16 Flaviano Pizzardi è owner e creative director di “the pool factory” s.r.l www.thepool.it, tra le prime società in Italia ad aver operato nell'animazione 3d e in particolare nell'animazione attraverso il Motion Capture e le sue applicazioni in ambito performativo. Tra le altre cose è stato art director tecnologie per Lucia Latour e *Altroequipe*. Il prof. Aurelio Cappozzo è tra i massimi studiosi del movimento umano, ordinario di Bioingegneria presso l'Università degli studi di Roma Foro Italico.

17 <http://motionbank.org>, web (ultimo accesso, 07/06/2017).

18 Un motore di rendering, in informatica ed in particolare nella computer grafica, è un componente hardware o software che interpreta delle informazioni in ingresso codificate secondo uno specifico formato e le elabora creandone una rappresentazione grafica.

Performing Arts Archives. Dal Database al Knowledge base: stato dell'arte e nuove frontiere di ricerca

Donatella Gavrilovich

Il 27 marzo 2017 SIBMAS (International Association of Libraries, Museums, Archives and Documentation Centres of the Performing Arts) ha organizzato presso la Maison du Spectacle "La Bellone" a Bruxelles la *Journée internationale d'études, de réflexions et d'échange de bonnes pratiques. Les bases de données des arts du spectacle*¹. La giornata di studi, ultima di una serie di convegni internazionali², ha rappresentato un importante momento di confronto a conclusione di un lungo percorso di ricerca intrapreso per rinnovare e migliorare la fruibilità degli archivi online dedicati alle arti dello spettacolo, testando metodi innovativi nell'applicazione delle nuove tecnologie. In quest'occasione i rappresentanti di università, musei e biblioteche hanno presentato i prodotti della loro sperimentazione.

I norvegesi Frode Helland e Julie Holledge³ dell'Università di Oslo hanno presentato il database "IbsenStage"⁴, nel quale sono stati raccolti i dati di luoghi, epoche, compagnie e persone (attori, registi, scenografi ecc.) relativi a 20.000 spettacoli mondiali di drammi ibseniani. Esso integra "Henrik Ibsen Skrifter", un archivio digitale che contiene tutti gli scritti, i drammi, le conferenze, le lettere del drammaturgo norvegese. Per esemplificare i raggiungimenti, i problemi e gli obiettivi futuri da conseguire, Helland e Holledge hanno mostrato il project site *A Global Doll's House*, un *data set* contenente ben 3787 record, concernenti esclusivamente le messinscena di *Et dukkehjem* (Casa di bambola)⁵. Mediante grafici di rete, immagini, mappe interattive e

statistiche il team norvegese ha ricostruito in otto anni di lavoro la storia mondiale di questo spettacolo, rappresentato in cinque continenti tra il 1879 e il 2014, analizzandone l'impatto culturale e sociale⁶.

Gli studiosi norvegesi hanno cercato di individuare e testare nuove metodologie d'indagine al fine di spiegare lo straordinario successo mondiale di questo spettacolo, utilizzando i modelli di visualizzazione e d'interrogazione dei dati raccolti. Un esempio: l'applicazione delle metodologie dell'analisi di rete allo studio di 825 spettacoli e di 2.268 attori, che hanno partecipato al circuito di produzione nordica di *Casa di bambola*, ha evidenziato un alto grado d'interconnessioni all'interno del *cluster*⁷. Ciò ha permesso di identificare e visualizzare in mappe interattive le linee continue della trasmissione della tradizione artistica norvegese di questo spettacolo, dalla prima rappresentazione a Copenaghen nel 1879 fino agli allestimenti degli anni Novanta del XX secolo.

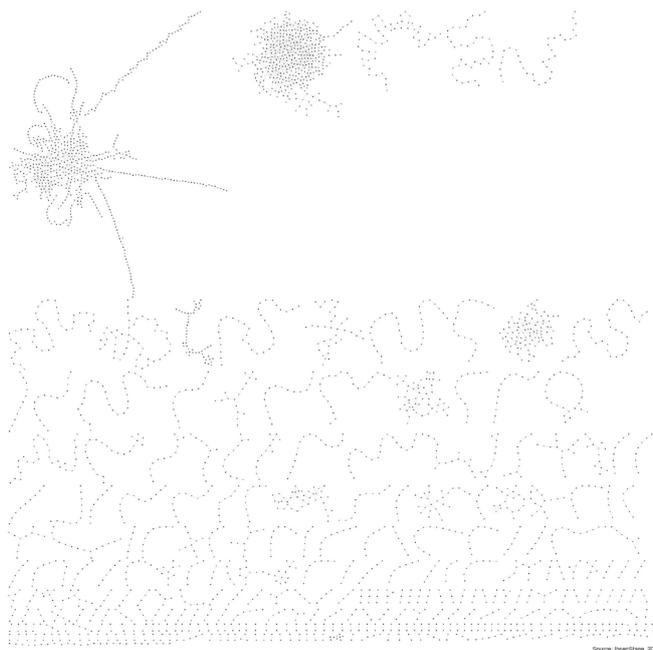


Fig. 1 Doll-house-event-network-no-writers-two-major-clusters-bw. [https://ibsenstage.hf.uio.no/pages/project/132]

By following the links, we were able to identify the artists who created the tradition in the late nineteenth century, and those who consolidated it with their touring productions in the twentieth century. Four major lines of artists link the premiere of the play in Copenhagen in 1879 to performances in the early 1990s. These lines are shown on a series of four visualisations. Two maps show the trajectories of these key artists linking Nordic productions. A network graphic shows these same links as a line of transmission through these events. And a diagram identifies the actors playing Nora and the major linking artists within this tradition⁸.

Riflettendo sul lavoro svolto, Frode Helland e Julie Holledge hanno evidenziato i successi ottenuti, annunciato i progetti futuri⁹ e analizzato i problemi riscontrati nel fornire agli utenti l'accesso all'analisi di rete. L'attenzione nei confronti dell'utente di rete nella creazione degli archivi digitali è un'importante novità, che sta modificando la concezione stessa del database, nato come 'contenitore' per facilitare l'archiviazione e la catalogazione dei metadati concernenti i beni conservati presso un ente pubblico o privato. Questa 'rivoluzione copernicana', che focalizza l'interesse sul fruitore e sulle sue esigenze, sta in questi ultimi anni ribaltando il punto di vista della politica di salvaguardia e trasmissione del patrimonio culturale mondiale, finora incentrato esclusivamente sulla digitalizzazione a tappeto del *cultural asset*. Informatici ed esperti delle arti dello spettacolo stanno collaborando a livello internazionale con lo scopo di migliorare la potenziale ricerca da parte di un vasto pubblico (studiosi, amatori, imprenditori ecc.), progettando nuovi strumenti e sistemi di archiviazione e catalogazione digitale che rispondano ai bisogni e soddisfino le aspettative di utenti diversi. Un esempio è "AusStage" il più grande *digital gateway* mondiale per le arti dello spettacolo, presentato da Jenny Fewster, Flinders University of Adelaide¹⁰, alla Maison du Spectacle "La Bellone". Esso è stato creato grazie allo sforzo di cooperazione e collaborazione di un consorzio di università, agenzie governative, collezioni e organizzazioni industriali con finanziamento dell'Australian Research Council. "AusStage"¹¹ raccoglie e condivide in *open access* un enorme quantità di informazioni, non registrate altrove, sulle *performance live date* in

Australia. La digitalizzazione a tappeto di migliaia di *item*, relativi a beni teatrali conservati in varie collezioni, e la loro raccolta in una comune risorsa attendibile ne consente, tra l'altro, la rintracciabilità facilitando la ricerca. Allo studio del team australiano è lo sviluppo dell'uso dei dati per ricostruzioni di spettacoli in immersione di realtà virtuale.

Una concezione simile, «[...] qui a pour but de réunir la mémoire du spectacle vivant, ses intervenants, ses organismes et bien sûr ses spectacles», è alla base anche del *website* francese "Les Archives du Spectacle"¹², fondato nel 2007 da Jacques Brunerie¹³, ingegnere informatico e appassionato di teatro. Brunerie ha circoscritto l'ambito d'interesse per la raccolta dei dati dei beni teatrali ai soli paesi francofoni, includendo però anche le rappresentazioni di opere messe in scena da compagnie straniere in Francia. In "Les Archives du Spectacle" l'utente, guidato da una 'navigazione' efficace e intuitiva, può cercare e trovare informazioni su tutti i generi di spettacolo (teatro, danza, arti circensi, teatro di strada, marionette ecc.). Basato su un semplice modello concettuale, l'archivio digitale presenta per ogni produzione: titolo dello spettacolo, anno, luogo, compagnie, artisti, attori, registi, tecnici, impresari ecc. In "Les Archives du Spectacle" sono raccolti sia i metadati delle rappresentazioni del passato (l'archivio storico parte dal 1661) e sia quelli degli spettacoli odierni e in programmazione in Francia, Svizzera, Belgio, Lussemburgo, Canada. Grazie al supporto di numerosi partner il *website* è in *open access*, privo di *réclame* e in permanente arricchimento, giacché ogni anno vi sono riversati i metadati di circa ottomila nuovi spettacoli. Nel prossimo futuro Brunerie si augura di ampliare il campo d'applicazione ad altre nazioni non francofone, avviando l'internazionalizzazione del *website* con la traduzione in altre lingue dei testi francesi.

La quantità dei dati da gestire, implementare e utilizzare in modo innovativo è la caratteristica che accomuna tutte le esperienze sopra riportate. Di tipo diverso è la sperimentazione del team, guidato da Bernhard Thull, University of Applied Sciences Darmstadt, per la creazione del "Digital Pina Bausch Archive-Pina Bausch Foundation"¹⁴.

During her lifetime, Pina Bausch had already started to collect material containing her work and in this laid the foundations for an archive. For preserving this cultural heritage in the area of performing arts it was of special interest to integrate ideational resources such as memory fragments or oral storytelling as well as to offer flexible knowledge exploration experiences. Therefore, the digital Pina Bausch archive is realized as a Linked Data archive containing data on various different materials such as manuscripts, choreography notes, programs, photographs, posters, drawings, videos and even oral history related to Pina Bausch's work¹⁵.

Nel suo intervento Thull¹⁶ ha esposto lo stato attuale di sviluppo dell'archivio digitale, i processi organizzativi ad

esso applicati e i problemi ancora non risolti evidenziando, più volte, l'eterogeneità dei dati. Il livello di difficoltà nella trattazione dei metadati aumenta esponenzialmente, ad esempio, nel caso di ricordi, narrazioni, commenti, testimonianze orali sulla vita e l'attività della coreografa, molte volte contrastanti tra di loro, giacché essi non possono essere né paragonati, né tanto meno assimilati a metadati 'classici' (luogo, data, titolo dell'opera ecc.). Per questo motivo è stata esclusa la possibilità di utilizzare dei modelli di riferimento 'a priori' per la loro catalogazione. Ogni caso è un caso a sé stante, che va affrontato e risolto in modo conforme e originale. In realtà, il problema della creazione di questo archivio nasce da una precisa richiesta della committenza, che i rappresentanti della Pina Bausch Foundation (Salomon Bausch e Marc Wagenbach) e del Tanztheater Wuppertal (Barbara Kaufmann), hanno esposto nell'ambito di *Der Tanzkongress*, tenutosi a Düsseldorf nel 2013, presentando il progetto in corso intitolato *Pina welcomes you. An archive as a workshop for the future*.

How can the work of Pina Bausch be archived? How can different materials be networked and organised in a digital database? For which users is such an archive conceived and what are the general standards? How can the knowledge of the dancers and members of Tanztheater Wuppertal be integrated in order to keep the complex and extensive legacy of Pina Bausch alive¹⁷?

Nel suo intervento Salomon Bausch¹⁸, figlio della coreografa e responsabile sin dal 2010 della direzione del nascente archivio della Fondazione, ha ribadito più volte la volontà di creare un archivio flessibile che ricostruisca attraverso la documentazione esistente, acquisita e acquisibile da fonti diverse, il contesto storico e culturale in cui Pina Bausch ha lavorato.

Its primary purpose is to document the history and the artistic process of the company and to provide source material for dancers, artists, administrators, students, researchers, and other interested persons who seek to evaluate the impact of Pina Bausch on the history of artistic, sociocultural and intellectual developments. It is also meant to facilitate and support the reconstruction of the pieces¹⁹.

Concepire l'archivio come un "workshop for the future" è la sfida innovativa, che l'applicazione delle nuove tecnologie può contribuire a realizzare modellando la struttura dell'archivio digitale sugli standard del web, in particolare Linked Data e Semantic Web, come il team dell'Università di Darmstadt sta cercando di fare.

It is necessary that this archive enables general archiving functions as annotating and linking the archived material. Additionally, it should allow for the collection of ideational objects and the preparation of this material for the development of interpretations, visualizations or interactive experiences. The archive is meant to

become publicly available for human users and especially for software interfaces. Accordingly, the use for open standards was envisaged (Diwisch - Thull 2014: 274-275).

La concezione, su cui si fonda e si sviluppa la creazione del "Digital Pina Bausch Archive", è per me di fondamentale importanza, perché focalizza l'attenzione su una serie di riflessioni analoghe dalle quali è scaturita la progettazione del "Performance Knowledge base" (PKb), che esporrò nella seconda parte di questo contributo. Per prima cosa è da evidenziare il rilievo dato alla 'contestualizzazione' del metadato. La committenza, costituita da esperti di danza, è intervenuta come elemento attivo e propositivo del team nella creazione della struttura dell'archivio, mettendo in scacco gli ingegneri informatici. La richiesta di collegare tra di loro documenti, materiali, testimonianze di un certo evento in modo non solo logico, ma anche pregnante di significato storico e culturale ha, di fatto, messo in discussione l'approccio concettuale abituale del database digitale dedicato alle arti dello spettacolo, di cui il modello di riferimento un po' per tutte le ideazioni di questi archivi digitali in Europa, in modo particolare per quanto riguarda la scheda di metadattazione ideata sulla base degli standard internazionali²⁰, è stato ECLAP (*European Collected Library of Artistic Performance*)²¹. Per soddisfare la richiesta della committenza, il team dell'Università di Darmstadt ha dovuto sperimentare una struttura ontologica dei dati *ad hoc* ed elaborare, di conseguenza, una scheda di metadattazione diversamente articolata e funzionale.

Gettando uno sguardo fuori dal contesto SIBMAS, troviamo a livello internazionale tante sperimentazioni più o meno simili. Mi limito qui a riportarne solo alcune, sviluppate in Svizzera e in Russia, delle quali sono informata per attività di collaborazione istituzionale. Un'esperienza innovativa sull'applicazione dell'ontologia nel dominio delle arti dello spettacolo è quella cui sta lavorando Beat Estermann della Bern University of Applied Sciences (BUAS), al fine di creare una piattaforma integrata "RDF-based data model for the Swiss Performing Arts domain"²². L'analisi del data model si basa sugli standard utiliz-



Fig. 2 Ricostruzione virtuale dell'interno del teatro Aleksandrinskij di San Pietroburgo. ITMO University, 2014.

zati dai settori archivistici e librari della Swiss Theatre Collection e del Swiss Dance Archive di Berna, che mettono a disposizione i metadati relativi ai beni teatrali in loro possesso²³. Scopo di quest'analisi è la creazione di un unico modello, che permetterà l'integrazione del contenuto presente nelle differenti architetture di raccolta dati. Entro il 2018 ne è prevista la pubblicazione in forma di Open Linked Data, disponibili mediante un SPARQL endpoint. Dialogando di questa esperienza con altri colleghi di ambito tecnologico e umanistico, tra i quali figura anche la scrivente, Estermann ha lanciato l'idea di creare un "International Performing Arts Database". Per avviare questo progetto ambizioso, di ampio respiro internazionale, egli ha pensato di esplorare le possibilità offerte dalla piattaforma Wikidata²⁴. In essa è possibile cominciare a raccogliere e a inserire Open Data, messi a disposizione dalle istituzioni europee interessate a partecipare. Al fine di coordinare, documentare e monitorare l'immissione dei dati, sono stati creati tre WikiProject: WikiProject Performing arts²⁵; WikiProject Cultural event²⁶; WikiProject Cultural venues²⁷, muovendo dalla seguente considerazione: «The data [about performing arts, N.d.A.] is quite naturally related to the data about cultural venues (such as theatres, opera houses, or open-air stages) and to the data about cultural events (such as theatre or dance festivals, competitions, etc.). These data are the object of separate, but complementary WikiProjects»²⁸. L'idea di creare questi 'contenitori' è sicuramente valida; ma la strada, per attuare una piattaforma integrata

mondiale delle arti dello spettacolo, è ancora tutta in salita. In Russia la collaborazione tra gli ingegneri di grafica computerizzata della Saint Petersburg State University of Information Technologies, Mechanics and Optics (ITMO) e gli studiosi di teatro della Saint Petersburg Theatre Academy ha prodotto risultati interessanti soprattutto nel campo della ricostruzione di spettacoli storici con l'uso della realtà virtuale e della realtà aumentata, come nel caso del dramma *Maskarad* (Il ballo in maschera)²⁹ di Michail Lermontov, rappresentato nel 1917 al teatro Aleksandrinskij di San Pietroburgo con regia di Vsevolod Mejerchol'd. Il progetto, sviluppato nel corso di due anni (2012-14), ha permesso di ricostruire filologicamente il palcoscenico (Fig. 2 e 3), l'interno della sala del teatro piomboburghese e alcune scene dello spettacolo, visionabili con PC in ambiente Windows con modalità audio, mono o stereo, secondo il tracciato originale. Con grande meticolosità sono stati ricreati i sipari, gli attrezzi di scena, i fondali e i personaggi, utilizzando schizzi, figurini e foto dell'epoca (Augmented Reality Technology). L'animazione dei personaggi che 'recitano' (single-marker), muovendosi sul palcoscenico e declamando i versi (multimarker), è accompagnata dalla musica originale. La voce del protagonista Arbenin, modellato in 3D e animato, è quella dell'attore Jurij Jur'ev che ne interpretò il personaggio nella messinscena del 1917.



Fig. 3 Scena del ballo in maschera. Ricostruzione virtuale dello spettacolo *Il ballo in maschera* di Lermontov del 1917. ITMO University, 2014.

Da una replica dello spettacolo, rappresentata durante gli anni Trenta dallo stesso Jur'ev, è stato preso lo spezzone della registrazione con la voce recitante. Il successo di questa impresa, finanziata dal Ministero della Cultura della Federazione Russa, ha permesso allo stesso gruppo di tecnici e studiosi di teatro di intraprendere, subito dopo, un'altra importante ricostruzione: la *première* del dramma *Čajka* (Il gabbiano) di Anton Čechov, allestito nel 1896 nel teatro Aleksandrinskij. Lo scopo del progetto era riuscire a 'visualizzare' questo storico spettacolo, pietra angolare del teatro russo contemporaneo, mediante le tecnologie multimediali. A differenza di *Il ballo in maschera*, che presenta un'enorme mole di materiali visivi (bozzetti, figurini, foto di scena ecc.), la messinscena di *Il gabbiano* non possiede una tale documentazione. Per ricostruire l'intera rappresentazione, il team degli esperti di tecnologie digitali della ITMO University, guidato da Nikolaj Borisov e Artem Smolin, e quello degli esperti di teatro, capeggiato da Aleksandr Čepurov, rettore della Saint Petersburg Theatre Academy, ha avuto tra le mani un solo documento-guida: il copione del dramma di Čechov. Il dattiloscritto, datato ottobre 1896, presenta a margine delle battute le note di regia, che il suggeritore aveva meticolosamente trascritto. Seguendo le annotazioni, Čepurov ha ricostruito pazientemente scena dopo scena l'intero spettacolo³⁰. Comparando le informazioni contenute nel copione con altri documenti di archivio, è stato possibile procedere alla ricostruzione simulata dello spazio scenico e dell'azione recitativa, ricreando le scene, la luce e la partitura. Il risultato del lavoro,

compiuto tra il 2015 e il 2016, presenta lo sviluppo dell'intera rappresentazione mediante una visualizzazione multimediale interattiva per sequenze³¹. Ogni 'fotogramma' della sequenza scenica ricostruisce l'azione dei personaggi, desunta dalle note di regia del copione, riportando in basso le battute del dramma (Fig. 4).

Nel dicembre 2015 il progetto, in fase di lavorazione, fu presentato al symposium sulla salvaguardia del patrimonio culturale teatrale al IV International Forum on Cultural Heritage a San Pietroburgo in occasione del 70-esimo anniversario dell'UNESCO³². A questo evento partecipò anche la scrivente, presentando il prototipo del Performance Knowledge base (PKb) mediante una dimostrazione in PowerPoint, realizzata proprio sulla catalogazione dei documenti della stessa messinscena del dramma *Il gabbiano* di Čechov. Discutendo con Čepurov e Smolin dei nostri due progetti, apparve evidente che la 'visualizzazione' della trascrizione del copione in sequenze multimediali mancava di tutte quelle informazioni storiche e critiche, che erano invece contenute nel PKb e che avrebbero permesso a un qualunque utente di contestualizzare e comprendere la ricostruzione dello spettacolo. Nei mesi successivi il team russo ebbe l'idea di avviare

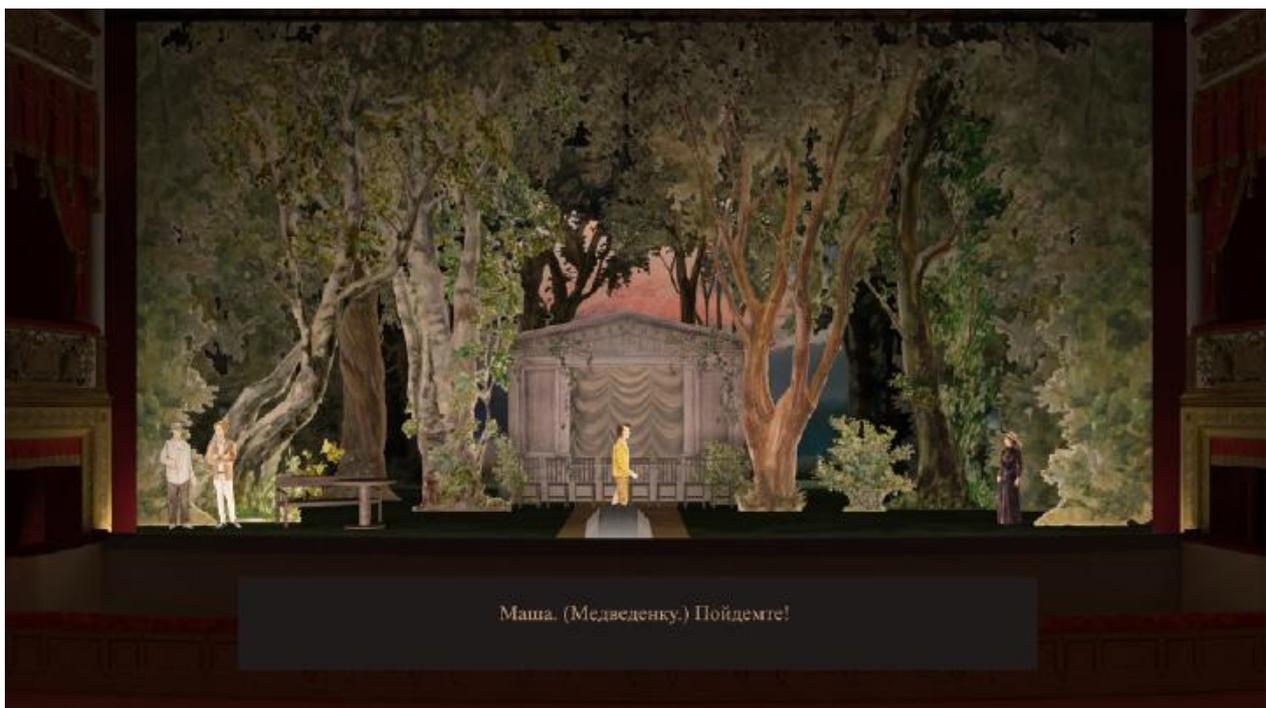


Fig. 4 Ricostruzione virtuale dello spettacolo *Il gabbiano* di A. Čechov del 1896. Atto I, scena I. ITMO University of St. Petersburg, 2015.

una collaborazione per integrare i due progetti di ricerca. Purtroppo la proposta non ebbe seguito, perché non esisteva il software del PKb e, senza finanziamento alcuno, era impensabile realizzarlo in breve tempo. Riflettendo sulla necessità di corredare il prodotto multimediale di metadati e prendendo spunto dall'impostazione del PKb, fu trovata dai colleghi russi la soluzione del sito web³³. In esso sono stati raccolti, accompagnati da testi esplicativi, i documenti digitalizzati concernenti e lo spettacolo (foto di scena, ritratti degli attori e del regista, locandina ecc.) e il dramma (autore, foto del copione con note di regia ecc.) e la critica (bibliografia con possibilità di collegamento diretto al documento ricercato). La decisione dei colleghi russi rappresentò per me un traguardo importante, perché in qualche modo riconosceva la validità del percorso di ricerca intrapreso.

Performance Knowledge base

L'idea di creare un modello strutturato innovativo per catalogare lo spettacolo teatrale è nata da una serie di considerazioni, riflessioni e studi, che ho avuto modo di esporre durante la *International Conference on Information Technologies for Performing Arts, Media Access and Entertainment* nell'aprile 2013 a Porto. L'intervento ruotava su tre punti fondamentali: la definizione di 'spettacolo' come bene culturale, la necessità di un approccio metodologico nuovo e l'utente (Gavrilovich 2013: 39-49). La tesi sostenuta era, ed è, che lo spettacolo si deve considerare come un'opera d'arte totale, composta di una molteplicità e diversità di elementi costituenti, che non possono essere arbitrariamente smembrati dall'intero e catalogati come 'pezzi' unici. Le testimonianze di una rappresentazione teatrale (note di regia, copioni, spartiti, bozzetti di scena, figurini, costumi, fotografie, contratti, lettere, ecc.), riprodotte in formato digitale, sono di solito ordinate per settori di appartenenza. Ogni manufatto è accompagnato da una scheda con metadati essenziali, che lo analizza come se si trattasse di un prodotto, dotato di certe caratteristiche e indipendente dal contesto per il quale è stato creato.



Un costume di scena, ad esempio, non è un abito da indossare. Esso è stato creato per svolgere una funzione ben precisa. Il colore, il taglio e la forma, che caratterizzano il costume, acquistano sulla scena la valenza di segno significativo e il figurino, che ne abbozza su carta la creazione sartoriale, è in sé già espressione grafica del personaggio. Catalogare il costume come un abito e il figurino come un dipinto significa sottrarre a entrambi la funzione, per la quale essi furono progettati. Se poi, come accade, la catalogazione è affidata a esperti di settore, storico del costume e storico dell'arte, l'appartenenza del manufatto al suo intero (lo spettacolo) diventa un fattore del tutto superfluo, per il quale basta un mero dato di riferimento da inserire in uno dei tanti campi della scheda di metadate.

In particolare, proprio per quanto riguarda la schedatura dei beni teatrali, la scheda digitale, anche quella più innovativa, riproduce il modello tradizionale di quella cartacea per la catalogazione di opere d'arte e/o di reperti archeologici (Scheda OA o RA). Nel caso di un manufatto in sé concluso (scultura, architettura, dipinto ecc.) questa tipologia di scheda è tuttora efficace, ma non si adatta a un bene che nasce per svolgere una determinata funzione all'interno di un'opera complessa com'è lo 'spettacolo'. La proposta avanzata si fondava, dunque, sulla possibilità offerta dalle nuove tecnologie della comunicazione di collegare logicamente tra di loro i dati (semantica web), concernenti i documenti e i materiali di una rappresentazione teatrale, avvenuta in un certo tempo e in un certo luogo, in modo da ricostruire l'evento-spettacolo del passato, già nella stessa banca dati. Grazie alla creazione di questa complessa rete di collegamenti logici, il 'pezzo' tornerebbe ad acquisire il significato e la valenza originaria, perché sarebbe svincolato dalle pastoie della catalogazione settoriale. Tutto questo portava conseguentemente a sollevare un'altra questione: a chi sarebbe stato utile trasformare il modello di catalogazione tradizionale? Non certo alle fondazioni, alle istituzioni, ai musei pubblici e privati, che hanno come necessità primaria la conservazione e archiviazione dei beni posseduti. Se però cambiamo punto di vista, mettendoci nei panni dell'utente, ci accorgiamo che questo modello

non soddisfa le sue necessità. Tanto più se egli s'interessa di un bene culturale complesso come lo spettacolo teatrale, per il cui studio è necessario raccogliere un'ampia e diversificata documentazione, che spazia in ambiti disciplinari ben distinti e inquadrati rigidamente all'interno del proprio settore di competenza scientifica. Spostare l'attenzione sulle esigenze dell'utente, piuttosto che sugli oggetti e i documenti da catalogare, significa capovolgere il punto di vista tradizionale e operare una vera propria 'rivoluzione copernicana' che, come abbiamo illustrato sopra, è in atto a livello mondiale proprio in questi ultimi anni.

Questa rivoluzione nella creazione dell'ontologia degli archivi digitali ha un precedente illustre, cui mi sono appellata per dare forza alla mia proposta: la ricerca svolta durante gli anni Ottanta dallo storico dell'arte Eugenio Battisti³⁴. Precorrendo i tempi, egli iniziò a sperimentare un nuovo sistema di catalogazione dei beni culturali focalizzando l'attenzione sulle esigenze del fruitore. Utilizzando il software Dbase III plus (Battisti 1988: 19-28), Battisti creò per ogni scheda di catalogazione, concernente un manufatto artistico o architettonico, 128 *fields* che consentirono di realizzare 128 incroci moltiplicabili per altri 128. Questi 'incroci' di dati, a loro volta, potevano essere ulteriormente moltiplicati, aprendo contemporaneamente 10 *files*. L'elaboratore, secondo Battisti, doveva essere utilizzato non solo per incamerare un numero infinito di dati, ma anche per offrire la possibilità di incrociarli e di compararli simultaneamente. Egli ebbe l'idea di compilare anche un dizionario terminologico, che fornisse concordanze e ricorrenze dei lemmi, per rendere consultabile il database mediante un lemmaario comprensibile a livello internazionale. L'obiettivo era escogitare una *structure*³⁵ sempre più complessa, in grado di soddisfare le richieste di un utente specializzato, qual è lo storico dell'arte. Per raggiungere questo scopo, non era necessaria solo la pratica del programmatore: esso doveva essere il risultato della ricerca sperimentale di esperti di vari settori: «La strategia di ricerca prevista è non quella dell'inventario, ma quella della curiosità storica, della comparazione su grande scala, in base ad associazioni rare e sperimentali» (Battisti – Buono 1988: 99). Nel 1987 fu avviato il progetto italo-spagnolo *Critic Art Data*, ideato da Battisti e finanziato dal C.N.R., per la compilazione di una banca dati di cataloghi di mostre di arte contemporanea³⁶. Lo scopo di questo centro di documentazione era la conservazione non solo dei cataloghi delle mostre, ma anche delle preziose video-registrazioni³⁷ degli eventi d'arte contemporanea dei primi anni Settanta, delle quali non esistevano altre testimonianze storiche documentabili. Grazie a questo progetto, da lui denominato "Catalogo dei Cataloghi", furono riversate in digitale le informazioni contenute in circa 9000 cataloghi cartacei.

Riflettendo sulla sperimentazione di Eugenio Battisti e sullo stato dell'arte attuale, tra il 2013 e il 2014 ho elaborato una prima proposta progettuale intitolata "Modello innovativo di catalogazione digitale online per il bene culturale Spettacolo"³⁸, corredata dal prototipo in PowerPoint che simulava la catalogazione dei documenti e dei materiali della messinscena *Il principe costante* di Calderon de la Barca, rappresentato al teatro Fabbricone di Prato con regia di Pier'Alli nel 2002. Il prototipo è stato mostrato agli esperti d'informatica dell'Università di Firenze, che avevano realizzato la piattaforma ECLAP, e a quelli del mio ateneo. Ragionando con loro, è apparsa evidente la complessità della struttura ontologica dell'archivio digitale, così concepito. Visionando il prototipo, una delle questioni sollevate dai tecnici riguardava le modalità di acquisizione dei dati conservati presso enti, siti in città o nazioni diverse. Acquisire le informazioni necessarie contenute negli archivi di musei, teatri, biblioteche a livello nazionale e internazionale, che hanno la proprietà e i diritti di copyright del bene in loro possesso, significava attivare il 'dialogo tra archivi' promuovendo lo scambio di dati. Questi ultimi sarebbero stati raccolti in un unico 'contenitore' che, strutturato come base di conoscenza (Knowledge base) e operante in rete, ne avrebbe permesso il trattamento mediante collegamento logico, al fine di ricostruire un certo spettacolo e il suo contesto originario.



Fig. 6 Esemplificazione del PKb come un *Central Storage* di dati strutturati e collegati, in licenza gratuita, provenienti da archivi mondiali.

L'idea è piaciuta al collega d'ingegneria dell'Impresa, Fabio Massimo Zanzotto, che si è gentilmente prestato per fornire i rudimenti dell'ontologia dei dati attraverso una serie di lezioni al mio gruppo di studenti³⁹. Per tutto

il 2015 abbiamo lavorato al progetto, denominato “Performance Knowledge base (PKb)”. Facendo tesoro della metodologia di ricerca e studio di mia competenza, ho proposto una struttura gerarchica dei dati nel dominio delle arti dello spettacolo. Il primo obiettivo che ci siamo posti era individuare tutte le entità rilevanti e le loro relazioni, realizzando diversi schemi che descrivessero le possibili combinazioni tra loro. Lo scopo era impostare e produrre il modello concettuale di questa struttura che, in una fase successiva, gli esperti informatici avrebbero potuto formalizzare, creando l’ontologia dei dati mediante linguaggi semantici. Il prodotto del lavoro svolto è stato descritto in una relazione e visualizzato mediante una simulazione in PowerPoint, utilizzando i dati raccolti sulla prima rappresentazione del dramma *Il gabbiano* di Čechov del 1896, di cui si è accennato sopra. Il prototipo ha permesso di simulare il funzionamento su web del Performance Knowledge base.

Il PKb lavora su due livelli diversi. Il primo relativo all’archivio degli spettacoli, nel quale è possibile trovare ogni rappresentazione storica, strutturata come un’unità indipendente, con tutti i documenti ad essa inerenti. Per organizzarne la struttura, si è partiti dal concetto di ‘spettacolo’, individuando le tre sue fasi fondamentali: Ideazione, Realizzazione e Documentazione. Queste tre macro-aree di raccolta dati servono per distribuire in modo organico tutti i documenti e i materiali, che si riferiscono allo spettacolo in oggetto.

Il secondo livello interagisce con l’utente tramite schede madri e campi di ricerca. Ogni scheda-madre presenta i dati essenziali, concernenti la prima rappresentazione dello spettacolo X dell’anno Y, e quattro cartelle di raccolta, divise per immagini, documenti, personaggi e bibliografia. Ogni cartella apre all’utente la possibilità di seguire, liberamente o guidato, percorsi di ricerca o di approfondimento settoriale mediante schede-figlie di metadattazione. Immaginiamo, ad esempio, di voler cercare nel Performance Knowledge base informazioni sulle messinscene storiche di *Il gabbiano* di Anton Čechov. Troveremo in ordine cronologico tutte le date delle più importanti rappresentazioni, avvenute in diverse nazioni nel mondo. E già tale elenco ci permetterà di confrontarne la

cadenza o di compararne la distanza temporale dalla prima messinscena in Russia (1896), aprendo spunti di riflessione sulle motivazioni, ad esempio, della tarda accoglienza del dramma in Italia (1924) o in Canada (1937). Poniamo che l’utente desideri fare una ricerca più complessa: capire che cosa accadde nella prima rappresentazione del dramma nel 1896 al teatro Aleksandrinskij di San Pietroburgo, tanto da determinarne il clamoroso insuccesso (Fig. 7). Gli studi critici, a livello internazionale, hanno narrato che la causa della *débâcle* fu dovuta all’incapacità del regista Evtichij Karpov e dei grandi attori del teatro pietroburghese di intendere le nuove forme della *pièce* di Anton Čechov. Si affermò che le prove furono non più di due, che al teatro Aleksandrinskij non furono date altre repliche di quello spettacolo e che bisognò attendere la nascita del Teatro d’Arte di Mosca nel 1898 per vedere il trionfo di questa *pièce*. Se però si mettono a confronto gli studi critici sovietici ed esteri con i documenti conservati presso gli archivi, ci si rende conto che le informazioni ricavate contrastano con la narrazione fatta degli eventi e che, in realtà, gli avvenimenti non andarono così come ci sono stati tramandati.



Fig. 7 Home page. Simulazione PowerPoint del Performance Knowledge base. 2015.

Nel tentativo di dipanare l’intrigata matassa e di capire le motivazioni che hanno portato per un secolo a insabbiare i fatti, la scrivente ha lavorato per anni, ricercando in Russia la documentazione utile a svelare l’intera vicenda (Gavrilovich 2015: 79-124). Riflettendo sul lavoro svolto e sulla possibilità di facilitare la ricerca con l’utilizzo delle nuove tecnologie, sono arrivata alla conclusione che gli archivi digitali, odiernamente in uso, non possono soddisfare l’esigenza di chi ha bisogno di ricostruire l’intero contesto culturale e artistico per poter trarre conclusioni storico-critiche su un certo spettacolo. Applicando la metodologia di ricerca dello storico di teatro alla creazione della struttura del PKb, è stato possibile non solo raccogliere tutti i dati sparsi in diversi siti web russi dedicati al drammaturgo, al testo drammatico, alla storica *première* e alle successive messinscene nazionali, ma anche organizzarli e collegarli logi-

camente tra di loro. In tal modo si ottengono due risultati importanti. In primo luogo si rendono 'dialoganti' gli archivi digitali a livello internazionale, con il conseguente scambio reciproco di informazioni in *open access*. In secondo luogo, l'accessibilità dei materiali raccolti permette all'utente di utilizzare le connessioni tra dati, per avviare percorsi di ricerca mirati. Un esempio. Partendo dalla scheda-madre della prima rappresentazione di *Il gabbiano* del 1896 (Fig. 8), l'utente può scegliere il percorso "Attachments" e ricercare i documenti, contenuti nella fase di "Realizzazione" dello spettacolo.

Troverà, ad esempio, le pagine del diario di Sof'ja Smirnova-Sazonova, datate 17 ottobre 1896. Spettatrice e, dun-

que, testimone oculare di come si svolsero i fatti, costei vi confida le emozioni provate e descrive dell'attacco, da lei definito 'premeditato' dei letterati nei confronti di Anton Čechov e del suo dramma, che fu fischiato ancora prima del sollevarsi del sipario.

'Navigando' tra i documenti, l'utente scoprirà anche l'illustrazione della copertina del giornale «*Oskolki (Schegge)*», datata 26 ottobre 1896, che mostra Čechov in volo su un enorme gabbiano mentre al di sotto i critici, vestiti da cacciatori, lo prendono di mira con fucili, frecce e addirittura con un cannone. Poi sco-



Fig. 8 Scheda-madre dello spettacolo *Il gabbiano* di A. Čechov del 1896. Simulazione PowerPoint del *Performance Knowledge base*. 2015.

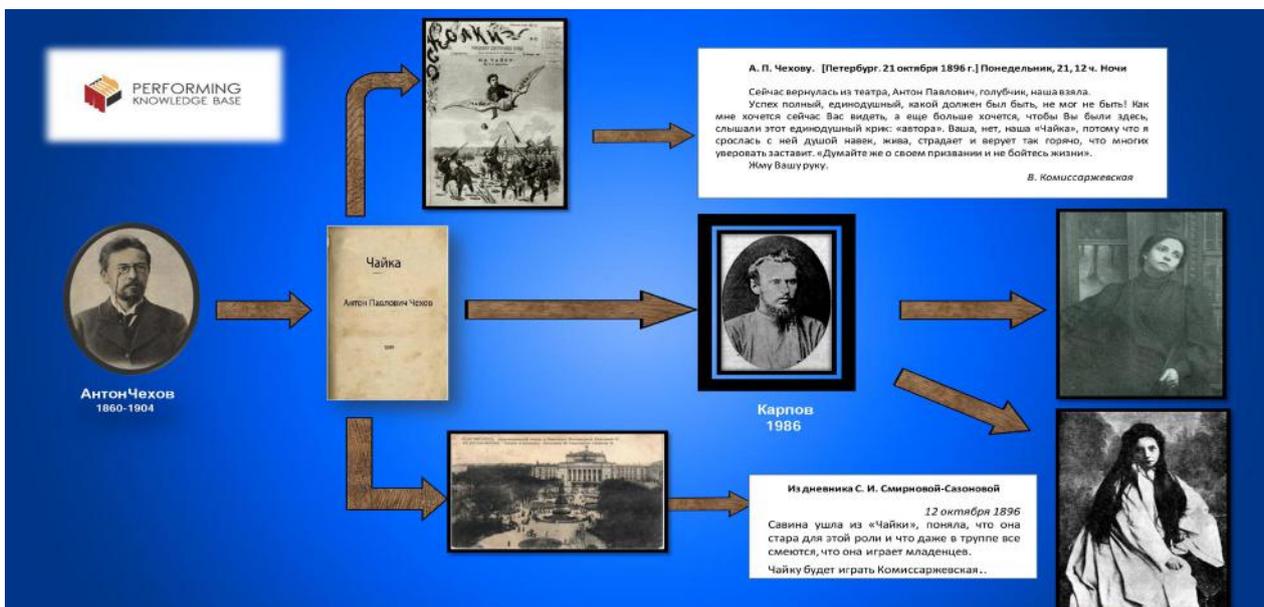


Fig. 9 Esempio di collegamento di alcuni dati dello spettacolo *Il gabbiano* di A. Čechov del 1896 per la predisposizione dell'ontologia del *Performance Knowledge base*. 2015.



pirà i telegrammi, inviati all'autore dall'attrice protagonista Vera Komissarževskaja e dal letterato Ignatij Potapenko, che annunciano con entusiasmo il trionfo della replica, datata 21 ottobre 1896, e di quelle successive. Scoprirà le recensioni critiche degli spettacoli messi in scena tra il 1897 e il 1899 nei teatri di Kiev e provincia, nelle quali è narrato il successo riscosso dall'allestimento di *Il gabbiano* (Fig. 9).

A questo punto l'utente comincerà a chiedersi, se sia proprio vero che a far crollare il dramma al teatro Aleksandrinskij di San Pietroburgo sia stata l'incapacità degli attori. Comincerà a domandarsi, perché mai sia stata ricordata come un trionfo solo la rappresentazione al Teatro d'Arte nel 1898, quando c'erano state altre repliche dopo la storica *première* e in provincia la rappresentazione del dramma aveva riportato un grande successo tra la fine del 1896 e nel corso del 1897.

Ecco allora che i dati, non più isolati, ma connessi logicamente tra di loro, 'parlano' all'utente offrendogli la possibilità di intraprendere nuovi percorsi di studio, di trovare risposte o porsi altre domande per aprire nuove porte alla ricerca.

Conclusioni

Nel corso del 2016 è nata e si è sviluppata nel nostro team una successiva riflessione, che ha portato alla messa a punto dell'idea creativa di un 'Codice' utile ad identificare uno spettacolo e tutti i materiali a esso correlati. Essendo un prodotto di ricerca del progetto PKb, l'abbiamo denominato 'Codice ASPA'⁴¹. Dell'importanza di quest'idea creativa abbiamo avuto sentore solo nella primavera del 2017, quando nell'ambito del Forum di ECLAP uno dei membri del WG "Performing Arts Education and Training Tools" ha aperto la discussione, tuttora in corso, sul "PID: Performance Identifier".

Do we need (new) special metadata strategies for education and research? Personally I would prefer a ISBN equivalent for a performance/event. A unique PID with a special fixed and independent metadata set that could be attached to the metadata set of another single file within ECLAP. One PID attached to newspaper reviews, images, flyer,

video, audio interview etc. One single knowledge PID connected to objects for education&research. Why? While I was uploading a video I had to fill in the name of the creator. Is it me, as the producer/camera man/editor of this video, or is it the choreographer of the recorded dance performance? And what happens if I want to upload 20 pictures of the same performance. Do I need to fill in all these performance details again? Could I speed up the process? I would suggest 3 steps: 1) create a PID with the performance meta data. 2) copy the PID number 3) batch upload 20 pictures and paste the PID number in the performance ID box. What do you think?⁴².

Naturalmente, la discussione su tale argomento è molto complessa e di non immediata soluzione. Il codice ASPA è una proposta che cerca di rispondere in modo fattivo a un'esigenza. Ciò conferma, ancora una volta, che la strada intrapresa per la creazione del Performance Knowledge base è in linea con la ricerca internazionale. In occasione di eventi o di incontri per collaborazioni ho avuto modo di mostrare il prototipo del Performance Knowledge base a direttori di museo e studiosi di teatro italiani e stranieri. L'interesse suscitato è stato grande. L'informatico Carlo Meghini, CNR-ISTI di Pisa, che ha collaborato alla creazione di Europea e Beat Estermann della Bern University of Applied Sciences hanno avuto un apprezzamento positivo per il lavoro preparatorio svolto in prospettiva della formalizzazione in ontologia del PKb.

Dopo aver mostrato il funzionamento del prototipo a Joël Huthwohl, Directeur du département des Arts du spectacle à la Bibliothèque nationale de France, egli ha scosso la testa e ha commentato: «È un bel sogno! Un sogno che noi di SIBMAS stiamo cercando di realizzare da tanti anni. Un sogno ben difficile da attuare». Gli ho sorriso, dicendo che un uomo, senza sogni, non vive.

Bibliografia

- Battisti, Eugenio, *Innamorandosi di DBase III*, in *Lecture di storia dell'arte*, Ed. Ranieri Varese, Il Lavoro Editoriale, Ancona-Bologna 1988, pp. 19-28.
- Battisti, Eugenio - Buono, Rossana, *È possibile utilizzare un programma di DBase per l'analisi critica di un'opera d'arte?*, in *Arte e nuovi media. Esperienza nel contemporaneo*, Atti del Convegno di Studi, Ferrara, 19-24 ottobre 1987, ANISA - IBM, 1988.
- Čepurov, Aleksandr, A. P. *Čechov i Aleksandrinskij teatr na rubeže XIX i XX vekov*, Baltijskie sezony, Sankt-Peterburg, 2006.
- Diwisch, Kerstin - Thull, Bernhard, *Modeling and Managing the Digital Archive of the Pina Bausch Foundation*, in *Metadata and Semantics Research*, 8th Research Conference, MTSR 2014, Karlsruhe, Germany, November 27-29, 2014. Proceedings, Springer, 2014.
- Gavrilovich, Donatella, *How to Catalogue the Cultural Heritage 'Spectacle'*, in *Information Technologies for Performing Arts, Me-*

- dia Access, and Entertainment, Eds. Paolo Nesi e Raffaella Santucci, vol. 7990, Springer, Berlin 2013, pp. 39-49.
- Gavrilovich, Donatella, *Vera Komissarževskaja. Una donna "senza compromesso" La vita e l'opera dell'attrice russa dal 1899 al 1906*. UniversItalia, Roma 2015.
- Holledge, Julie - Bollen, Jonathan - Helland, Frode - Tompkins, Joanne, *A Global Doll's House. Ibsen and Distant Visions*, Palgrave Macmillan UK, London 2016.
- Nixon, Tiffany – Lequercq Nicole (eds.), *Body, Mind, Artifact. Reimagining Collections*, Theatre Library Association, New York 2014.

Sitografia

- AusStage - Researching Australian live. <https://www.ausstage.edu.au/pages/browse/> (last accessed 18/03/2017).
- SIBMAS (International Association of Libraries, Museums, Archives and Documentation Centres of the Performing Arts). <http://www.sibmas.org> (last accessed 18/03/2017)
- ECLAP. Sito ufficiale. <http://www.eclap.eu/portal/?q=it/home> (last accessed 27/04/2017).
- Exoscène. 27 mars 2017: Les bases de données des arts du spectacle. <http://exoscene.org/wordpress/?lang=fr> (last accessed 30/03/2017)
- Ibsen Stage Performance Database. <https://ibsenstage.hf.uio.no> (last accessed 18/03/2017).
- Les Archives du Spectacle. <http://www.lesarchivesduspectacle.net> (last accessed 18/03/2017).
- IV St. Petersburg International Cultural Forum - European Commission. Sito ufficiale. <https://ec.europa.eu/epale/en/content/iv-stpetersburg-international-cultural-forum> (last accessed 16/03/2017).
- TanzKongress. Sito ufficiale. <http://www.tanzkongress.de/tanzkongress2013/en/programme/congress-programme.html?date=2013-06-08#event-112-0> (last accessed 18/03/2017).
- The Digital Pina Bausch Archive. <http://www.pinabausch.org/en/archive> (last accessed 18/03/2017).
- ЧАЙКА. Мультимедиа-реконструкция театрального события. Sito ufficiale. <http://seagull.ifmo.ru> (last accessed 30/03/2017).

Notes

- 1 Il programma del convegno è online sul sito Exoscène: «L'antenne Sibmas de la Fédération Wallonie-Bruxelles, a lancé en 2016, son programme Exoscène afin de favoriser la création, la conservation et l'exploitation des archives dans le domaine des arts du spectacle». <http://exoscene.org/wordpress/?lang=fr>
- 2 Tra i convegni è importante ricordare quello, che si tenne a New York nel 2014, organizzato da SIBMAS e da TLA (Theatre Library Association), che affrontava il problema delle collezioni teatrali e delle Digital Humanities. Cfr. Nixon – Lequercq 2014.
- 3 Speech: Frode Helland e Julie Holledge, *Ibsen Stage's Users: the challenges and pitfalls of developing a specialise performing arts database to satisfy research needs of a global*

community of scholars.

- 4 <https://ibsenstage.hf.uio.no>
- 5 <https://ibsenstage.hf.uio.no/pages/project/100>
- 6 Il risultato del lavoro svolto nel *dataset* è stato pubblicato in un libro (Cfr. Holledge -Bollen -Helland -Tompkins 2016). Mark Sandberg, University of California, Berkeley, commenta: "For the first time, we see deployed here a digital-humanities methodology that can pose and answer global-Ibsen questions at the analytical scale they deserve. With nimble movement between close and distant readings of evidence, the book really does make possible a 'new way of looking' at the mass of information generated by Ibsen's *A Doll House* and its performance history. [...] Anyone engaged in the critical evaluation of individual productions of *A Doll House* would do well to consult this groundbreaking presentation of an international baseline of performance interpretation, one based in a cumulative historical practice that up to this point has eluded scholarly analysis due to the inherent limitations of existing methods." <http://www.palgrave.com/gb/book/9781137438980> (30 marzo 2017)
- 7 Un cluster è un raggruppamento logico di settori contigui in un disco rigido.
- 8 <https://ibsenstage.hf.uio.no/pages/project/100>
- 9 Essi hanno in mente di ricostruire il Det norske theatre di Bergen, in cui Ibsen diresse le prime rappresentazioni delle sue opere.
- 10 Speech: Jenny Fewster, *Standards and flexibility: Developing agile data solutions to support the preservation of performing arts data and related ephemera*.
- 11 AusStage raccoglie *record* su oltre 92.000 eventi di performance, 126.000 partecipanti, 13.900 organizzazioni, 8.900 sedi e 59.000 articoli correlati, libri, programmi, immagini, video e articoli d'archivio. <https://www.ausstage.edu.au/pages/browse/>
- 12 <http://www.lesarchivesduspectacle.net>
- 13 Speech: Jacques Brunerie, *Inventaire des spectacles, collecte et mémoire des noms*.
- 14 <http://www.pinabausch.org/en/archive>
- 15 Cfr. Diwisch - Thull 2014: 274. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-13674-5_26 online (last accessed 30 marzo 2017).
- 16 Speech: Bernhard Thull, *Organising and developing the digital Pina Bausch archive*.
- 17 <http://www.tanzkongress.de/tanzkongress2013/en/programme/congress-programme.html?date=2013-06-08#event-112-0>
- 18 <https://www.youtube.com/watch?v=DkWjz-VSkLjw>
- 19 <http://www.pinabausch.org/en/archive/mision-statement>
- 20 Dublin Core Metadata Initiative (DCMI) e



Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting.

21 <http://www.eclap.eu/portal/?q=it/home>

22 <https://www.slideshare.net/beatestermann> (last accessed 30/03/2017)

23 Le due istituzioni mettono a disposizione i dati raccolti relativi a circa 50.000 spettacoli.

24 https://Wikimania2017.Wikimedia.Org/Wiki/Submissions/Modelling_And_Ingesting_Performing_Arts_Related_Into_Wikipedia (last accessed 31/05/2017)

25 https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_Performing_arts (last accessed 31/05/2017)

26 https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_venues (last accessed 31/05/2017)

27 https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_Cultural_venues (last accessed 31/05/2017)

28 https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:WikiProject_Performing_arts; (last accessed 31/05/2017)

29 <http://www.youtube.com/watch?v=w-xEB-Vlhs50>; <http://www.youtube.com/watch?v=wI-Q7M-jUh8s>; <http://www.youtube.com/watch?v=sKAY2-Gk2D4> (last accessed 31/05/2017)

30 Il copione fu rinvenuto casualmente circa una decina di anni fa nella biblioteca del teatro dallo stesso Čepurov, che lo trascrisse con commenti critici pubblicandone i risultati in un volume, dedicato alle messinscene di Čechov nel teatro Aleksandrinskij tra XIX e il XX secolo. Cfr. Čepurov 2006: 110-192.

31 <http://seagull.ifmo.ru/reconstruction/act-1>.

32 <https://ec.europa.eu/epale/en/content/iv-stpetersburg-international-cultural-forum>

33 <http://seagull.ifmo.ru>

34 Eugenio Battisti (Torino 1924-Roma 1989) fu studioso di storia dell'arte e dell'architettura. Ha insegnato presso molte università italiane e straniere (Pennsylvania State University, North Caroline State University). Dal 1983 al 1989 è stato docente di Storia dell'Architettura presso l'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata".

35 All'epoca con il termine *structure* s'intendeva la lista complessiva dei *fields* cioè la scheda di metadazione.

36 Il risultato di questa sinergia fu la creazione dell' "Archivio del Contemporaneo", conservato tuttora (e dimenticato) presso l'Università di Roma "Tor Vergata".

37 Egli intuì l'importanza del supporto magnetico e/o ottico che all'epoca permetteva la registrazione dei dati raccolti e delle possibilità che si aprivano immettendoli in un database.

38 Il progetto è stato accettato dalla SIAE come idea creativa con il numero di deposito 2014002366.

39 Al progetto hanno preso parte: Gioia Cecchi, Marco Damigella, Alessandro Maria Egitto, Vale-

ria Gaveglia, Silvia Loreti, Manuel Onorati, Valeria Paraninfi, Ilaria Recchi.

40 Sof'ja Ivanovna Smirnova-Sazonova (1852-1921), moglie dell'attore Nikolaj Sazonov, tenne dal 1877 al 1919 un diario in cui giorno per giorno narrava quanto di rilevante accadeva nel teatro Aleksandrinskij e alle persone illustri che lo frequentavano.

41 Del Codice ASPA tratta il contributo, presente in questo numero della rivista nella sezione *Focus*, redatto da Manuel Onorati, dottorando di Ingegneria dell'Impresa, Università di Roma "Tor Vergata", che collabora al progetto PKb.

42 <http://www.eclap.eu/portal/?q=en-US/node/3575&page=1> (27 aprile 2017)

Rimediare lo spazio beckettiano: Warten auf Godot per Alexander Arotin

Grazia D'Arienzo

ESTRAGON - Pour moi, nous étions ici.
VLADIMIR (*regard circulaire*) - L'endroit te semble familier?

Se il sistema teatrale nasce, costitutivamente, come arte dalla natura proteiforme, in grado di combinare materiali testuali e sonori, componenti illuminotecniche e spaziali, frammenti vocali e corporei, l'irrompere sulla scena degli *old media*, prima, e dei dispositivi *computer-based*, poi, ha contribuito a ridefinirne nuovamente lo statuto di *hypermedium* (Chapple – Kattenbelt 2006: 37).

Il transito dagli strumenti a codifica analogica a quelli fondati sul sistema di rappresentazione digitale costituisce senza dubbio una rivoluzione copernicana all'interno della mediasfera contemporanea. La scena non è affatto immune da tale *convergenza*: la trasformazione di tutte le informazioni in sequenze di bit permette infatti una flessibilità mai conosciuta prima, e l'evento teatrale stesso si converte in «a modular non-hierarchical inter-active non-linear process» (Chapple – Kattenbelt 2006: 20). Il metacodice binario, grazie al quale i dati possono essere acquisiti e distribuiti su una varietà di canali differenti, consente di operare con sistemi integrati sia in fase di progettazione, che di produzione effettiva. I flussi audio e video sono oggi, nel corso di una *performance*, gestiti e alterati in diretta con un'agevolezza senza precedenti.

In questa sede chiaramente ciò che ci interessa non è la tecnologia con funzioni 'di servizio', ma quella che incide sulla pratica della composizione scenica. È nel momento in cui tali dispositivi divengono tramite per la

formulazione di un disegno *estetico* che è possibile parlare di *teatro digitale*, qui inteso come sottogenere della *digital performance* teorizzata da Steve Dixon. Lo studioso anglosassone inserisce in questa categoria un ampio spettro di fenomeni eterogenei (vi include, oltre a teatro e danza, installazioni, eventi di cyberteatro, MUD, MOO, videogiochi e CD-ROM), e ne individua il parametro fondamentale ed agglutinante nella funzione essenziale che le tecnologie informatiche devono svolgere all'interno dell'economia dello spettacolo, sia in termini di «content» che di «aesthetics». Ci riferiamo dunque al teatro digitale come al *live theatre* in cui i media a codifica discreta assumono un «key role, rather than a subsidiary one» (Dixon 2007: 3), ovvero quando la modalità d'uso della tecnologia digitale è quella di un annodarsi intrinseco alla dimensione progettuale della messinscena.

La prospettiva qui adottata aderisce al concetto di *rimediazione* formulato da Bolter e Grusin (1999), un concetto che evidenzia la logica allo stesso tempo di competizione e di dialettica attraverso cui vecchi e nuovi media, nell'entrare in contatto tra loro, si rimodellano vicendevolmente. Inserito a pieno titolo tra le «forme storiche dei mass media» (Monteverdi 2011: 48), il teatro non è esente da tali effetti di *métissage*. In particolare, nell'allestimento di *En attendant Godot* che costituisce il nostro *case-study*, vedremo come i dispositivi tecnologici operano sul regime spazio-visuale della *performance*, creando un «volume-ambiente» (De Marinis 2000: 30) elaborato a partire da un'installazione artistica.

Rimediare *Aspettando Godot*

Aspettando Godot è sicuramente il testo più celebre di Samuel Beckett, non solo per ciò che concerne il suo officio teatrale, ma la sua opera *tout court*.

Scritto in francese tra la fine del '48 e l'inizio del '49, costituì per l'autore «un meraviglioso e liberatorio diversivo» (Bair 1990) dall'intenso lavoro sui romanzi della *Trilogia*².

Un momento di pausa nella sua attività principale, quella di *novelist*, che lo avrebbe di lì a poco consacrato a tutti gli effetti come drammaturgo: la *pièce* registrò infatti un incredibile e inaspettato successo allorché Roger Blin – assistito dallo stesso Beckett – la portò in scena nel '53 al Théâtre de Babylone di Parigi³.

Da quel momento, il *play* in cui «nothing happens, twice» (Mercier 1956) è stato vivisezionato attraverso le chiavi di lettura più disparate (assurdiste, esistenzialista, post-moderna, umanista, psicanalitica, post-coloniale, ...), destinate a rappresentare un corposo filone della cosiddetta *Beckett industry*. Non si contano poi le trasposizioni sceniche, che, pur rileggendo il dramma con guizzi d'inventiva, si limitano poi spesso a disegnare lo spazio teatrale in maniera convenzionale, come per una sorta di 'tradizione performativa' consolidata⁴.

Le ragioni di tale fenomeno sono, almeno in parte, da rintracciare nell'aura di inviolabilità che sembra avvolgere i drammi dello scrittore di Foxrock, scrigni d'efficienza ritmica e di *stage directions* meticolosissime. Un'aura, va detto, alimentata dallo stesso Beckett: preoccupato dai tradimenti alla propria *authorship*, egli non di rado disapprovò le messinscena considerate particolarmente 'eversive', non solo nel trattamento del *playtext*, ma – elemento più importante per il nostro discorso – anche del *setting*.

Il caso più clamoroso in questo senso avvenne nell' '84, quando JoAnne Akalaitis, intenta ad allestire *Endgame* in un deposito della metropolitana con tanto di vagoni abbandonati, subì una minaccia di azione legale da parte della casa editrice americana dell'autore, la Grove Press. Un accordo fu poi raggiunto con Beckett, il quale volle aggiungere al programma di sala dello spettacolo una nota in cui affermava: «Any production of *Endgame* which ignores my stage directions is completely unacceptable to me. My play requires an empty room and two small windows» (Beckett in Kalb 1989: 79)⁵.

Come sottolinea uno dei maggiori studiosi dello scrittore, Stanley Gontarski, oggi l'assoluta fedeltà al canone beckettiano rischia di produrre la museificazione della sua eredità drammaturgica, spesso presentata come nient'altro che «a curio in a box of curiosity, a museum piece preserved, without deviation (except perhaps for deterioration)» (Gontarski 2009: 328). Tale atteggiamento causa, da un lato, «the taming, domestication, and even gentrification of his work as he is accepted and celebrated by the broad middle class as a 'classic' playwright», dall'altro, il totale offuscamento di quello che lo studioso definisce l'«avant-garde edge» beckettiano. Perché l'opera dell'ultimo drammaturgo rifondatore (Mucci 2004) costituisce un vero e proprio sovvertimento delle regole interne al teatro di parola.

Lo spiega in maniera puntuale Bertinetti (2002), quando



accosta Beckett a Brecht. Laddove il secondo si propone di scardinare le convenzioni del Naturalismo attraverso una forma antitetica a quella dominante, il primo, attuando una via positiva, riduce la *pièce bien faite* ai suoi meri elementi strutturali, spogliandola del proprio valore semantico. *Aspettando Godot*, in particolare, erode dall'interno il modello ottocentesco del «dramma conversazione» (Szondi 1962), e lo tramuta in un dialogare indotto da una sorta di coazione a procedere del tempo. Più che allo snodarsi di una trama in senso classico, assistiamo alla presentazione di una 'situazione', in cui l'avvicinarsi di battute e azioni ha lo scopo di ingannare il lasso cronologico sufficiente a coprire due atti teatrali. Quelli di Vladimir ed Estragon sono «verbal games of making conversation, questioning each other, contradict each other, abusing each other» (Cohn 2001: 180), perché «il n'y a rien à faire» eccetto che quell'attendere il non-personaggio più noto della scena occidentale. Dunque, la temporalità si tematizza, diviene perno del dramma a cominciare dal gerundio inserito nel titolo, si aggroviglia nella circolarità dei ritornelli linguistici, avanza forzatamente a suon di congegnazioni comiche e ammiccamenti metateatrali, finendo sempre per reiterare lo stesso principio di stasi.

Se è vero che «è l'inazione scenica [...] a far convergere il tempo nello spazio» (Frasca 2014: 284), questo *kronos* polverizzato, incerto, ambiguo per gli stessi personaggi – incapaci di stabilire quale giorno sia –, implode nella più totale vaghezza spaziale:

POZZO - Où sommes-nous?

VLADIMIR. - Je ne sais pas.

E, più avanti:

POZZO - A quoi est-ce que ça ressemble?

VLADIMIR (*regard circulaire*). - On ne peut pas le décrire. Ça ne ressemble à rien.

Gabriele Frasca, ben conscio dell'influenza dell'immaginario dantesco sull'opera di Beckett, parla a tal proposito di un «purgatorio in miniatura» o di un «angolo di anti-purgatorio» (Frasca 2014: 66); per Susanna Spero si tratta di uno «spazio carcerario»,

Tale territorio indeterminato prende corpo a partire da un'installazione su cui Arotin sta contemporaneamente lavorando in quegli anni¹². Definito *non-lieu*, il dispositivo, praticabile, è composto da una struttura a gradoni alta 6 metri e altrettanto larga, che funge allo stesso tempo da superficie di proiezione e da luogo d'azione degli attori.

La struttura, rivestita da un materiale riflettente bianco, è oggetto di un *mapping*¹³ preciso, per cui le immagini sovrapposte assumono una dimensione proporzionale sia rispetto al volume architettonico, sia rispetto alle figure degli interpreti.

L'assetto scenico materializza efficacemente l'intuizione di Ruby Cohn, quando afferma che i personaggi beckettiani sono «suspended as if in a void» (Cohn 1980: 26): posizionata al centro del palco, la gradinata sembra fluttuare in un vuoto buio, dal quale emerge solo il fascio luminoso delle proiezioni.

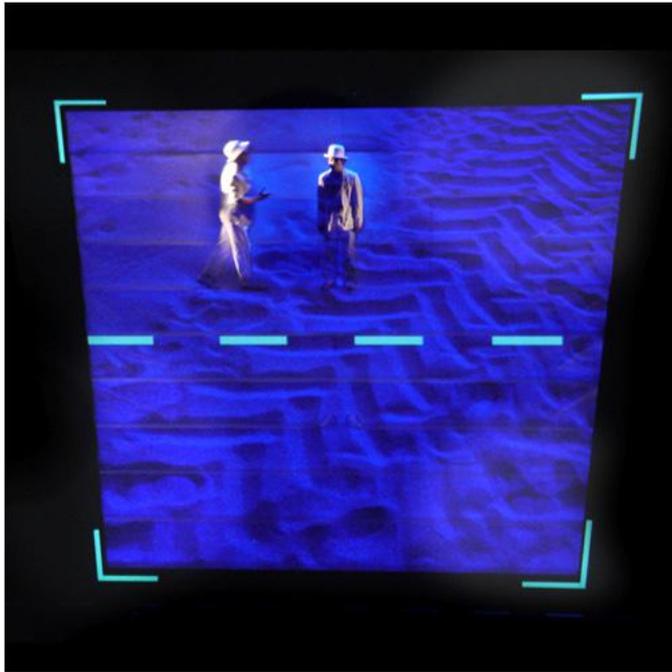


Fig. 2 Atto II di *Warten auf Godot*. Il *visualscape* suggerisce un effetto di fluttuazione su una superficie sabbiosa. Nella foto compaiono Hans Christian Rudolph (Vladimir) e Sebastian Mirow (Estragon), entrambi vestiti di bianco.

Questo effetto viene prodotto attraverso tre interventi. Innanzitutto, l'installazione viene rialzata di 25 centimetri, così da dare l'impressione di galleggiare nell'oscurità. Per rendere poi otticamente credibile il senso di sospensione del *non-lieu*, viene disegnata una fittizia linea d'orizzonte sullo sfondo, a due metri d'altezza, alternando ad un telone nero nella parte inferiore una fascia più chiara in alto. Due rampe scure vengono infine posizionate ai lati della struttura, creando un effetto di confinamento e addensamento ambientale.



Dal buio di questa scatola scenica resa anonima si staglia, così, solo il trapezio rovesciato che Arotin ottiene coprendo le estremità verticali della gradinata con una cornice nera. Tale figura

[...] è stata disegnata in modo da restituire un punto di vista dall'alto, ma in una direzione non precisamente identificabile. Più che di una forma geometrica definita, si tratta di un simbolo, un 'quasi quadrato', un estratto di un luogo qualsiasi. Un arbitrario *cut-out* del 'nulla' e del 'nessun luogo' di questa strada eterna e infinita, in sospensione totale (Alexander Arotin, intervista a cura di Grazia D'Arienzo, Barcellona, 21.05.2016).

L'idea di un quadrilatero atto a confinare l'azione entro i suoi limiti geometrici è sicuramente rintracciabile nell'estetica del *tvplay* beckettiano *Quad*¹⁴:

The most inspiring point of my aesthetic research for the installation for *Godot* was the colour concept and the minimalistic geometric space that Beckett realized in his play *Quad*. Four players, dressed in four main colours explore a square space and appear later all dressed in white, indistinguishable. This minimalist art work is a sort of resumé of all possible dramaturgy. In a new combination of sense and nonsense, of space, light, colour and sound, Beckett [...] condenses all possible action into series of steps (Arotin 2016: 114).

Tuttavia, mentre il progetto originale prevede la presenza di tutti e quattro gli attori sul *non-lieu*, nel corso delle prove sorgono problematiche legate all'impossibilità dell'interprete di Pozzo di muoversi agilmente sulla ripida struttura. Dunque, mentre Vladimir ed Estragon entrano in scena tramite due aperture scorrevoli ritagliate nel dispositivo¹⁵, Pozzo e Lucky utilizzano il proscenio come ulteriore luogo d'azione.¹⁶ Passiamo ora ad esaminare l'intervento multimediale proiettato sulla gradinata. L'immagine a partire dalla quale si sviluppa il flusso video, fa riferimento alla descrizione ambientale fornita nelle didascalie di *Aspettando Godot*:

My first thought for the visualization relates to the first word in the piece: *A country road*. I imagined a road without any perspective, no direction, and not disappearing in the dark in an indeterminate space. I wanted to create an impossible road - a 'non-lieu'

a fictitious place of an action that doesn't really happen (Arotin 2016: 116)¹⁷.

E infatti lo spettacolo si apre con l'apparizione di un punto bianco emergente dal buio, un 'impulso' presto destinato ad evolvere in una linea tratteggiata, che scorre, in orientamento contrastivo rispetto alla normale lettura dell'immagine¹⁸, da destra a sinistra. Tale linea si rivelerà poi essere la striscia di mezzzeria di una carreggiata vista in proiezione ortogonale, e dividerà lo spazio-schermo in due settori orizzontali per buona parte del primo atto e per tutto il secondo.

L'intenzione di Arotin è di giocare con la prospettiva, alterando il punto di vista abituale – ossia quello frontale – e facendo sperimentare al pubblico uno slittamento percettivo riguardante la sfera visiva. Bisogna considerare, in primo luogo, che la pendenza della gradinata, costituita da 10 scalini alti e stretti,¹⁹ fa apparire il *non-lieu* come un piano inclinato, quasi verticale, con l'effetto di un muro dritto o di un quadro bidimensionale²⁰. La proiezione suggerisce, poi, una visione della strada dall'alto²¹: «showing the 'road' from above, from the air, from the position of Godot, I took a square piece of such a road and placed it vertically - a shift of gravity» (Arotin 2016: 116). In sostanza, Arotin trasferisce ciò che normalmente si vedrebbe da un punto d'osservazione aereo – ovvero un piano orizzontale – sul piano verticale dello schermo-scena. In questo modo si ha spesso l'impressione che gli attori, mentre camminano, stiano 'strisciando' su una superficie, mentre, quando sono in posizione eretta, appaiono come sdraiati sull'asfalto.

Nel frattempo, i segmenti della linea di mezzzeria continuano il loro perpetuo *slow motion*, stabilendo un ritmo visivo che si pone in dialettica con il ritmo del testo:

La striscia della strada sembra viva, si muove costantemente e lentamente: non si sa quando arriverà la prossima. E questo funziona molto bene con il testo, con la parola e la pausa beckettiana, è come la visualizzazione di un elettrocardiogramma. Quello che trovo interessante in Beckett è che, come succede per la musica, anche nelle pause il testo sembra continuare (Alexander Arotin, intervista a cura di Grazia D'Arienzo, Barcellona, 21.05.2016).

Dunque, la linea bianca stabilisce la cadenza basilare del *visualscape*, fornendo una continuità allo stesso tempo spaziale e temporale, a volte assecondata, altre volte contraddetta dall'agire degli attori.

In questo senso, è interessante notare ciò che avviene nei finali del primo e del secondo atto²², ampliati, nella loro scansione temporale, dalla partitura visiva. Poco prima dell'ultimo scambio verbale tra Didi e Gogo, due strisce attraversano la scena-schermo in senso opposto alla linea di mezzzeria. Quando poi i due personaggi pronunciano – eretti e statici – le battute «- Also, Wir gehen?/ - Wir gehen!»²³, i brandelli luminosi, fattisi irregolari e accompagnati da sonorità musicali stridenti, si moltiplicano fino ad invadere l'intera immagine, nel frattempo scuritasi. La discordanza tra parola e gesto, o meglio tra esortazione al movimento e inazione effettiva (discordanza già implicita nelle *stage directions*: «Ils ne bougent pas»), viene qui amplificata da un contrasto cinetico tra la strada-luce avanzante, e l'immobilità dei corpi, quasi 'schiacciati' sulla verticalità della gradinata e progressivamente corrosi dal buio.

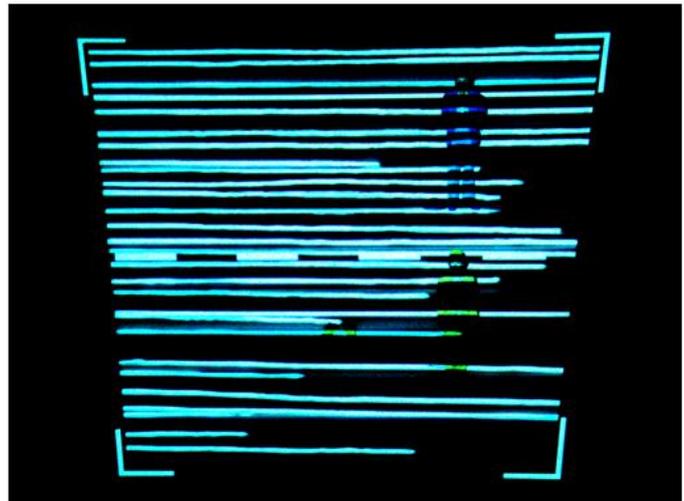


Fig. 3 Atto I di *Warten auf Godot*. Nella sequenza finale, Vladimir (vestito in blu) ed Estragon (vestito in giallo) scompaiono gradualmente nel buio allo spegnersi dei fasci luminosi.

Pur rimanendo per gran parte della *performance* sulla scena-schermo, la linea di mezzzeria che connota la strada viene tuttavia assorbita all'interno di una creazione videografica mutevole, dagli effetti prevalentemente pittorici. La partitura visiva si serve del *digital compositing* per creare una stratificazione 'spaziale' (Manovich 2002) di forme e colori, mentre la combinazione dei diversi *layers* risulta in parte predeterminata, in parte manipolata dal vivo. Gli elementi dei distinti strati sono ora prodotti attraverso la grafica computerizzata, ora frammenti di reale fotografati o filmati e sottoposti ad un successivo trattamento digitale.

È così che, nel corso dello spettacolo, si sovrappongono:

- *texture* materiche di elementi naturali ripresi dal vero: pietre, rocce, sabbia, nuvole, vetro, cieli illuminati dalla luna;²⁴
- effetti grafici *computer-generated*: la striscia di mezzerria, le linee bianche che delimitano gli angoli del trapezio;
- disegni ed interventi di *action painting* filmati e successivamente animati: ad esempio, i fasci luminosi che attraversano la scena alla fine del primo e del secondo atto, altro non sono che il risultato di un *dropping* compiuto su tela e successivamente manipolato al computer;
- icone monocrome atte a rendere più o meno luminosa l'immagine complessiva.

In questa coreografia iridescente, in questa scena-quadro bidimensionale, che vede alternarsi «poetici dipinti di luce e frasi immerse nel colore» (Loigge 2005), mentre «lo schermo brilla con le sue diapositive inclinate» (Stank 2005b), il corpo degli interpreti diventa macchia variopinta²⁵, ora superficie di proiezione, ora *silhouette* preceduta o rincorsa dalla luce-colore²⁶ (come quando Lucky, impegnato nel suo celebre monologo, si arrampica sulla gradinata e lascia al suo passaggio chiazze rossastre), altre volte da questa estinta (come avviene nel finale dei due atti).

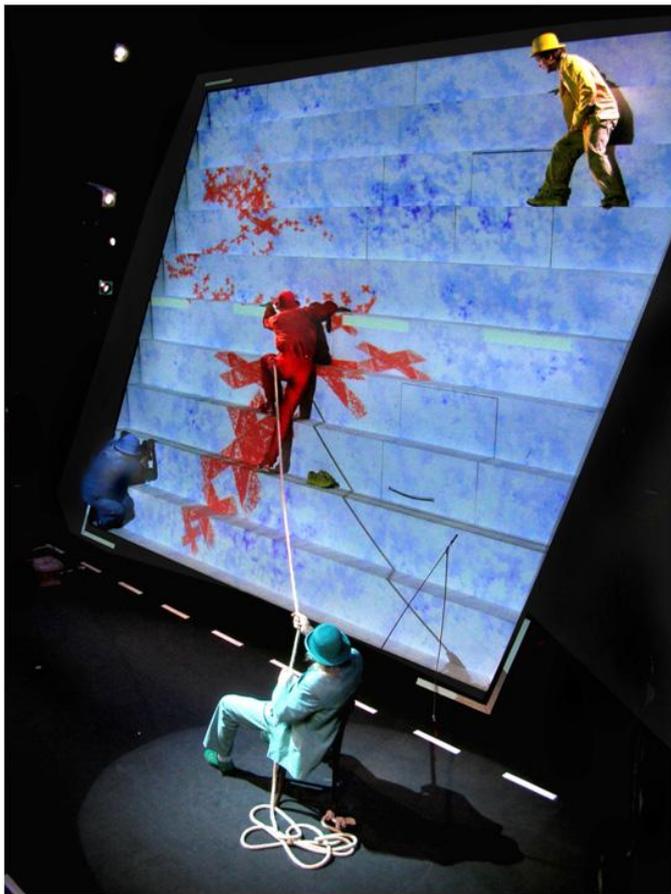


Fig. 4 Atto I di *Warten auf Godot*. Mentre pronuncia il proprio monologo, Lucky (Philipp Sebastian) si arrampica sulla gradinata, lasciando al suo passaggio una scia di macchie porpora. Lucky è vestito in rosso, Pozzo (Karl Merkatz) in verde, Vladimir in blu ed Estragon in giallo.



E tuttavia, la presenza dell'attore non risulta fagocitata dall'impianto scenico, un impianto che, data la sua natura costrittiva, pure pone difficoltà oggettive allo spostamento²⁷. Come nota Anne-Chatherine Simon (2005)

[...] questa installazione di raffinata drammaturgia introduce, paradossalmente, molto movimento nella rappresentazione: Vladimiro ed Estragone (e lo spettatore) trascorrono il tempo camminando, stando in piedi, sdraiati o seduti, ma anche salendo le scale o saltellando. [...] È un continuo andare su e giù [...] inciampando spesso su scale invisibili come due comici clown²⁸.

Se il movimento è vincolato, dunque, è anche vero che gli attori saggiano tutte le posture possibili in rapporto a tale spazio: basta considerare il modo in cui Estragon appare per la prima volta in scena, la schiena supina su un gradino e le gambe in alto, appoggiate allo scaglino superiore.

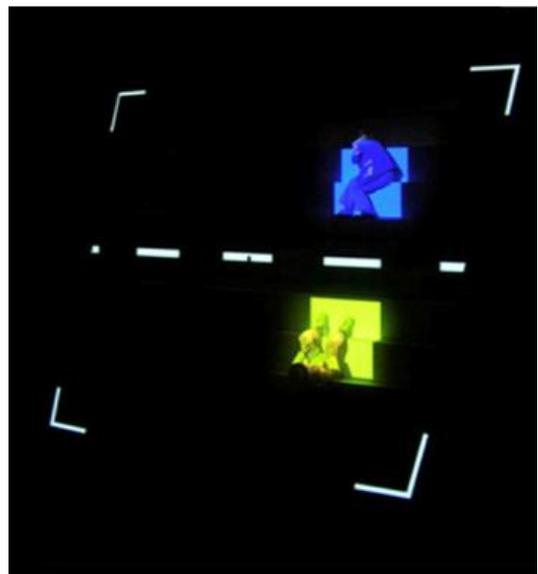


Fig. 5 Atto I di *Warten auf Godot*. Vladimir ed Estragon compaiono in scena attraverso due aperture scorrevoli ritagliate nella gradinata.

L'*acting direction*, affidata a Frank Asmus, ha un piglio decisamente vivace, come viene ampiamente riportato dalla critica, che registra le «gag visive» e le «sfumature clownesche» dei personaggi (Stank 2005a). E bisogna pure tener conto che, per Arotin, Beckett si colloca a pieno titolo «nella tradizione dadaista del *non-sense*» (Alexander Arotin, intervista a cura di Grazia D'Arienzo, Barcellona,

21.05.2016). Tuttavia, all'interno dello spettacolo il registro sonoro-cromatico assume non di rado connotazioni oniriche, in particolare nei 'duetti' di Vladimir ed Estragon: ne è un esempio il passaggio in cui la luna si leva sullo 'schermo' e i due appaiono sospesi tra tonalità azzurro-brillanti e languidi sottofondi musicali. Il disegno registico complessivo è, però, evidentemente teso alla «leggerezza», tratteggiato in modo da evitare «interminabili pause ed esercizi di pensiero agonizzanti» (Simon 2005).

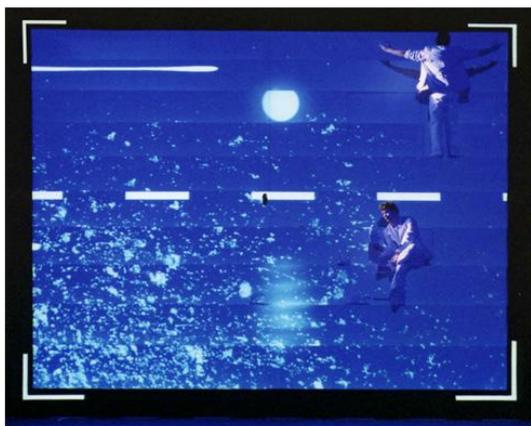


Fig. 6 Atto II di *Warten auf Godot*. In un'atmosfera onirica, la luna si leva alle spalle di Vladimir ed Estragon.

Chiamando il proprio dispositivo 'non-lieu', Arotin si serve della celebre formulazione di Augé, ma la metaforizza, declinandola nei termini di un 'luogo di transito' o di 'passaggio' dell'immagine-spazio. Questo non-luogo è infatti inteso come un territorio «trasformabile, ludico, astratto» (Alexander Arotin, intervista a cura di Grazia D'Arienzo, Barcellona, 21.05.2016): l'assemblaggio *live* dei layers operato in diverse sequenze dello spettacolo converte infatti la scena in una tela composta in diretta, in un quadro parzialmente manipolabile dal vivo. Un dipinto quindi 'trasformabile', ma anche 'astratto' come l'ente minimo di cui si compone l'immagine numerica, il *pixel*, che «esiste e non esiste allo stesso tempo» (Mirzoeff 1999: 30).

Occorre poi notare come la sovrapposizione di proiezioni digitali ad una struttura tridimensionale dalla *morphé* irregolare trasformi l'*environment* scenografico in un dispositivo *cronotopico*: se l'arte video rintraccia il proprio statuto fondativo nella dimensione della

temporalità, il *mapping* articola a tutti gli effetti tale dimensione in senso spaziale. E l'immagine-durata che in questo caso si spazializza, diventando *volume*, presenta già insito in sé un valore topologico: come rileva Manovich (2002) è l'elemento dello spazio quello privilegiato dalla tecnologia del computer, per cui, oltre al *découpage* sequenziale in successione cronologica, si assiste alla produzione di un montaggio di ordine spaziale, dato dalla stratificazione dei livelli.

L'operazione compositiva messa a punto da Alexander Arotin potenzia dunque le risorse del luogo performativo beckettiano, complicandone la fruizione spettatoriale – costretta alla decodifica di uno spazio illusivamente alterato – e concependo l'*habitat* scenografico quale «entità drammaturgicamente attiva» (De Marinis 2000: 21), ambiente-immagine transizionale capace di trama *poietica* propria.

Bibliografia

- Allegri, Luigi, *La drammaturgia da Diderot a Beckett*, Laterza, Roma-Bari 1994.
- Amaducci, Alessandro, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino 2014.
- Arotin, Alexander, in dialogue with Serghei, "Light Shine into Nothingness. About the aesthetic concept of Samuel Beckett's *Godot* and the interactive installation non-lieu", *Light Impulse, Exhibition Catalogue*, ed. Kaspar Mühlemann Hartl, Espace Muralle, Geneva 2016: 114-116.
- Augé, Marc, *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Le Seuil, Paris 1992.
- Bair, Deirdre, *Samuel Beckett: A Biography* (1980), it. tr. *Samuel Beckett: una biografia*, ed. Marco Papi, Garzanti, Milano 1990.
- Beckett, Samuel, *En attendant Godot* (1952), Éditions de Minuit, Parigi 1957.
- Beckett, Samuel, *Teatro completo. Drammi. Sceneggiature. Radiodrammi. Pièces televisive*, ed. Paolo Bertinetti, Einaudi-Gallimard, Torino 1994.
- Bertinetti, Paolo, "Beckett, ovvero l'idea di teatro del secondo Novecento", *Samuel Beckett. Teatro*, Einaudi, Torino 2002: III-XXXI.
- Bolter, Jay David - Grusin, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA-London 1999.
- Bradby, David, *Beckett. Waiting for Godot*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.
- Chapple, Freda - Kattenbelt, Chiel (eds), *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam-New York 2006.
- Cohn, Ruby, *A Beckett canon*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2001.
- Cohn, Ruby, *Just Play. Beckett's Theater*, Princeton University Press, Princeton 1980.
- De Marinis, Marco, *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma 2000.
- Dixon, Steve, *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, Cambridge, MA-London 2007.

- Frasca, Gabriele, *Lo spopolatoio. Beckett con Dante e Cantor*, Edizioni d'if, Napoli 2014.
- Gontarski, Stanley E., "Redirecting Beckett", *The Tragic Comedy of Samuel Beckett*, eds. Daniela Guardamagna, - Rossana M. Sebellin, Laterza, Roma 2009: 327-341.
- Kalb, Jonathan, *Beckett in Performance*, Cambridge University Press, Cambridge 1989.
- Knowlson, James, *Damned to fame. The life of Samuel Beckett* (1996), it. tr. *Samuel Beckett. Una vita*, ed. Gabriele Frasca, Einaudi, Torino 2001.
- Loigge, Uschi, *Im Kosmos des Absurden*, «Kleine Zeitung», 15.01.2005.
- Maniello, Donato, *Realtà aumentata in spazi pubblici. Tecniche base di video mapping*, Le Pensur, Brienza (PZ) 2014.
- Manovich, Lev, *The language of new media* (2001), it. tr. *Il linguaggio dei nuovi media*, ed. R. Merlini, Edizioni Olivares, Milano 2002.
- Mercier, Vivian, *The Uneventful Event*, «The Irish Times», 18.02.1956.
- Mirzoeff, Nicholas, *An introduction to visual culture* (1999), it. tr. *Introduzione alla cultura visuale*, ed. Anna Camaiti Hostert, Meltemi, Roma 2002.
- Monteverdi, Anna Maria, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.
- Mucci, Lorenzo, *Beckett, l'ultimo drammaturgo rifondatore*, Bulzoni, Roma 2004.
- Simon, Anne-Chatherine, *Warten in der Vertikalen*, «Die Presse», 17.01.2005.
- Spero, Susanna, "L'avvento del teatro. Spazio scenico e spazializzazione nelle prime opere teatrali di Samuel Beckett", *Per finire ancora. Studi per il centenario di Samuel Beckett*, ed. Gabriele Frasca, Pacini Editore, Ospedaletto (PI) 2007: 59-77.
- Stank, Frieda, *Absurdes mit Video*, «Kronen Zeitung», 12.01.2005a.
- Stank, Frieda, *Die Faszination des steilen Nichts*, «Kronen Zeitung», 15.01.2005b.
- Szondi, Peter, *Theorie des modernen Dramas* (1956), it. tr. *Teoria del dramma moderno*, ed. Cesare Cases, Einaudi, Torino 1962.

Webgrafia

- Monteverdi, Anna Maria, *Videomapping: dal monumentismo digitale al videomapping teatrale*, 15.03.2015: <http://www.annamonteverdi.it/digital/videomapping-dal-monumentismo-digitale-al-videomapping-teatrale/>, consultato il 14.03.2017.

Notes

- 1 Ringrazio Alexander Arotin per i materiali d'archivio e per le delucidazioni tecniche che mi ha gentilmente fornito, e Serghei Victor e Maria Paz Montecinos per la loro disponibilità. Alle preziose conversazioni con Mattia Barra, Luca Penna e Pasquale Napolitano devo chiarimenti utili allo sviluppo di questo contributo.
- 2 Beckett scrisse *En attendant Godot* dopo aver completato la stesura di *Malone meurt* e prima di cominciare quella dell'*Innomable*. Aveva tuttavia già composto una commedia in tre atti, *Eleutheria*, che fu proposta a Blin insieme a *En attendant Godot*. L'attore e



regista francese scelse quest'ultima, poiché presentava meno personaggi ed era quindi più adatta ai suoi mezzi limitati. *Eleutheria* venne invece pubblicata postuma.

3 Il testo era già stato pubblicato prima della messinscena, nell'Ottobre del '52. Beckett lo tradusse poi in Inglese e lo diede alle stampe nel '54.

4 Una delle eccezioni più significative a tale linea 'ortodossa' è rappresentata dal *set design* messo a punto da Josef Svoboda nel 1970, per l'*Aspettando Godot* che Otomar Krejča dirige per il Festival di Salisburgo. Eludendo le *stage directions* beckettiane, lo scenografo crea un elaborato *trompe-l'oeil* utilizzando una superficie riflettente come fondale, e inserendo dei palchetti dorati nelle due fasce laterali del palcoscenico, con funzione di raddoppiamento della sala teatrale. Cfr. Bradby 2001: 140-141.

5 E continua scrivendo: «The American Repertory Theater production which dismisses my directions is a complete parody of the play as conceived by me. Anybody who cares for the work couldn't fail to be disgusted by this» (Beckett in Kalb 1989: 79). Nella biografia dedicata all'autore irlandese, Knowlson ci informa che «in molti paesi i contratti di Beckett divennero molto restrittivi nello specificare che né addizioni, né omissioni né alterazioni avrebbero potute essere apportate ai testi o alle indicazioni di regia, e che musica, effetti speciali o altri elementi suppletivi non avrebbero potuto essere aggiunti senza il preliminare consenso dell'autore» (Knowlson 2001: 820).

6 «VLADIMIR - Qu'est-ce qu'il y a dans la valise? /POZZO - Du sable». La sabbia è menzionata dai personaggi altre due volte nel secondo atto: «ESTRAGON - [...] J'ai tiré ma roulerie de vie au milieu des sables!»; «VLADIMIR - Ça fait un bruit d'ailes./ESTRAGON - De feuilles./VLADIMIR - De sable».

7 Alexander Arotin è artista visivo, regista, scenografo e musicista. Nel 2010 ha dato vita, con Serghei Victor, al duo artistico Arotin&Serghei.

8 *Warten auf Godot*, regia di Alexander Arotin, in collaborazione con Frank Asmus, Klagenfurt am Wörthersee, Stadttheater, 13 Gennaio 2005. Ideazione, concept, installazione visiva, luci, costumi: Alexander Arotin. Collaborazione artistica: Serghei Victor. Programmazione multimediale: María Paz Montecinos. Musiche: Olga Neuwirth. Traduzione del testo: Elmar Tophoven e Suhrkamp Verlag. Interpreti: Hans Christian Rudolph (Vladimir), Sebastian Mirow (Estragon), Karl Merkatz (Pozzo) e Philipp Sebastian (Lucky). Produzione: Dietmar Pfliegerl, Stadttheater Klagenfurt.

9 La registrazione dello spettacolo utilizzata per la nostra analisi è quella del 13 Gennaio 2005 allo Stadttheater di Klagenfurt, conservata presso l'Archivio privato Alexander Arotin.

10 Il *Samuel Beckett work in progress* è composto da *Acte sans paroles I*, *Happy days balance* e dalle installazioni *Bing* e *non-lieu*.

11 *Acte sans paroles I* è stata presentata nel 1990 al Centro ArtED di Vienna. *Happy days balance* fu, invece creata in occasione dell'inaugurazione del nuovo Centro d'Arte Stadthaus a Ulmm, nel 1994. Interpellato dal sovrintendente Elmar Zorn, Arotin decise di organizzare un evento "dadaista" sulla base del testo di *Happy days*. La struttura metallica (600 cm x 600 cm x 600 cm) oscillava ai minimi gesti degli attori, producendo un moto rotatorio che costituiva la base ritmica delle battute.

12 Nato come installazione, *non-lieu* viene presentato nel 2004 in una serie di esposizioni a scala ridotta col nome *Manipulated Space*, prima di essere utilizzato come dispositivo scenico in *Warten auf Godot*.

13 Il termine *videomapping*, altrimenti detto *projection mapping* o semplicemente *mapping*, indica una serie di pratiche artistiche che prevedono la proiezione di immagini in movimento su superfici di grandi dimensioni (in particolare superfici architettoniche, sia *indoor* che *outdoor*) o su oggetti tridimensionali. La diffusione di tali pratiche e del lemma con cui vengono indicate, è strettamente legata all'evoluzione e al perfezionamento della tecnologia digitale. A partire dagli anni Duemila, infatti, la messa a punto di videoproiettori sempre più potenti ed accessibili si accompagna alla creazione di appositi *software*, attraverso i quali è possibile "mappare" la superficie con grande precisione e progettare un flusso visivo spesso concentrato su una dimensione spettacolare e 'ludica' che «*fa interagire la realtà e la sua ricostruzione digitale e ne modifica la percezione visiva*» (Monteverdi 2015). In accordo con Anna Maria Monteverdi, utilizziamo il termine per riferirci a quelle che invece Amaducci chiama – distinguendole dall'*architectural mapping* – «*videoscenografie per eventi musicali, spettacoli teatrali, spettacoli di danza*» (Amaducci 2014: 13-14). Per la Monteverdi (2015) «*l'utilizzo nel teatro del vero e proprio videomapping riguarda non solo le scenografie (si proiettano ambienti digitali su volumi in scena) ma anche gli oggetti, gli attori, i costumi e l'intero spazio, in alcuni casi, interagendo tra di loro*». Per ciò che concerne gli aspetti tecnici, rimandiamo a Maniello 2014.

14 *Quad* è una «*invenzione folle per la TV*», in cui 4 mimi si muovono all'interno di un quadrato, secondo un rigido schema stabilito e al ritmo preciso di percussioni. Diretto dallo stesso Beckett, il *teleplay* fu registrato e trasmesso dalla Süddeutscher Rundfunk nel 1981 con il titolo *Quadrat I+II*, e l'anno successivo dalla BBC come *Quad*. Inizialmente era prevista solo la prima parte, in cui le figure apparivano vestite in *djellabe* di diverso colore (bianco, giallo, azzurro, rosso), mentre Beckett decise di aggiungervi una variante in bianco e nero (*Quadrat II*) in seguito alla visione del materiale registrato sul monitor monocromatico della cabina di produzione.

15 Gli attori sono trasportati in scena tramite dei *tapis roulant* invisibili al pubblico, che permettono loro di entrare restando immobili.

16 Il proscenio viene così delimitato da due strisce longitudinali segmentate, le stesse che compariranno nella partitura video. Anche il "ragazzo" che informa Vladimiro ed Estragone del rinvio dell'appuntamento con Godot appare in proscenio.

17 L'albero presente in *Aspettando Godot*, elemento al tempo stesso spaziale e temporale (le foglie di cui è ricoperto nel secondo atto, ci informano che un certo periodo è trascorso), è di solito oggetto della fantasia degli scenografi. Arotin si concentra, invece, principalmente sulla visualizzazione della strada. L'albero, che pure è presente sottoforma di un tralcio di vite, emerge al centro della gradinata in diversi momenti della *performance*, ma finisce poi per scomparire e diventare macchia colorata proiettata, entrando quindi nel flusso pittorico del video.

18 Mi riferisco chiaramente al senso di lettura dell'asse orizzontale da parte della cultura occidentale.

19 Gli scalini sono larghi 25 cm, alti 55 cm e lunghi 6 metri.

20 Questo effetto di bidimensionalità è creato attraverso due accorgimenti: da un lato, la proiezione viene effettuata da un angolo di 90° rispetto alla struttura, in modo che la luce colpisca il lato verticale dei gradini e che non si creino ombre; dall'altro viene utilizzato un sistema di specchi posizionati lateralmente che nascondono la presenza degli scalini, facendo in modo che perdano la propria consistenza geometrica.

21 È interessante notare come anche in *Quad* la telecamera riprenda il set dall'alto.

22 La conformazione di questi fasci luminosi differisce tra il primo e il secondo finale, tuttavia l'evoluzione della sequenza è molto simile. Entrambi gli atti si concludono con la graduale scomparsa dei segmenti, a partire da quelli collocati nella zona inferiore e superiore, dando l'impressione di "spegnersi" verso il centro.

23 Nell'originale: «- Alors, on y va? / - Allons-y».

24 Come precedentemente appurato, alcuni di questi elementi compaiono nelle didascalie del testo di Beckett o vengono menzionati dai personaggi.

25 Sulla scia di *Quad*, Arotin veste i personaggi con 4 colori monocromi nel primo atto e di bianco nel secondo (nelle indicazioni di regia di *Quad*, Beckett sottolinea come nella seconda parte le figure indossino "identiche vesti lunghe bianche"). Tuttavia i colori scelti (rosso, blu, verde e giallo) non corrispondono completamente a quelli usati da Beckett. I costumi degli attori, che Arotin vuole «*anonimi*», sono composti da una giacca, dei pantaloni e una bombetta.

26 «*The protagonists behave like the artists in front of an empty canvas. They try to escape for a moment of the manipulation from "outside"*» (Arotin 2016: 116).

27 Tale natura restrittiva rispetto alla libertà di movimento si ritrova in molti lavori di Arotin, a partire dai due precedentemente nominati.

28 Le traduzioni dal tedesco qui e altrove sono a cura di Antonella Catone.

Hamlet's Norwegian Doll's House: *reframing embodied knowledge with virtual architectonics of performance*

Riku Roihankorpi and Matthew Delbridge

In this paper we respond to the theme of real-time virtual performance that generates ways to increase embodied and spatial knowledge in the contexts of theatre history scholarship and related performer education. Through discussing a series of international and inter-institutional collaborations on a project called VIMMA, primarily funded by the Finnish funding agency for technology and innovation TEKES and led by the Centre for Practice as Research in Theatre T7 at the University of Tampere (Finland), we share the results of investigating real time modes of performing through revised engagements with digital 3D models of interactive performance environments. The environments were designed to enable experiments with embodied agencies, transformations, transgressions and medialities (in-between states of adaptation or contrast) that inform spatial enquiries into historical performance venues. Along with sharpening our current views on how to approach past performances, the digital production, training and performance formats employed can be used as emergent elements within new performative contexts, such as open game environments, complex non-human character scenarios and extended narrative elements of play.

To present findings from the collaborations of VIMMA, we discuss the particulars of two series of workshops titled *Hamlet's Norwegian Doll's House* (2013) and *Vimma Goes Odradical* (2014). The workshops employed 3D real-time Motion/Performance Capture (MoCap/PeCap) technology to enable simultaneous virtual, intermedial and physical performances by performing arts professionals and students in a PeCap studio environment, as well as spherical (360-degree) recordings of the performance data¹. The first workshop created open scenic landscapes by exploring a digital model of the main stage of Nationaltheatret (Norway) through the manipulation of a series of digital properties inspired by E. G. Craig's famous stage

design for the Moscow Art Theatre (MAT) production of *Hamlet* in 1911-12². This was done alongside an experiment to combine and compare the performative conditions of Shakespeare with Ibsen as part of a larger Digital Humanities (DH) project that sought deeper understanding of the architectonics of performance located within venues where the works of both had been performed (both originally and in contemporary modes). Academics involved in the processes were Teemu Paavolainen, Riku Roihankorpi and Mika Lehtinen (University of Tampere), Matthew Delbridge (University of Tasmania), Daniel Skovli (Deakin University), Joanne Tompkins (University of Queensland), Tanja Bastamow (Aalto University), Simon Alexanderson (KTH Royal Institute of Technology) and Ari Tenhula (University of the Arts Helsinki). The software interface generated by Ortelia (Australia) that facilitated this enquiry models a unique tool for historians, academics, students, directors and designers to explore, play with and collaborate on staging possibilities in an efficient and immediate way.

Background and Potentials

Current advances in virtual and mixed media technologies allow us to effectively examine how idiosyncrasies and changes in artistic agency affect the embodied knowledge that develops over time and under different cultural circumstances. This, in turn, enables ways to refine and better grasp the psychophysical paradigms that affect our present or future understanding of performative agency and environments. The setup is particularly rele-

vant for the study of theatrical texts, performances and production processes, which not only reflect the cultural politics of a certain era, but pass their ideological and embodied premises on to future performances by modes of intermediality (techniques and methods that re-sensibilise or 'refresh' epochal perception)³ and ways of identification specific to each performance (individual agencies in relation to specific cultural conditions). The subjectivities implicit in these performances (active points of practical and normative transference) change throughout the ages and articulate different notions of realism, hierarchies of the «fictive cosmos» (Elinor Fuchs cited in Turner 2015: 8), and gestural politics. The project's approach to new DH methods implies a strategy to share our growing understanding of the research that recreates virtual reality (VR) models of historical theatres to function with alterable sets, props, and lighting, in order to recapture, better apply and analyse the use of space and gesture in historical performances. Sharing this knowledge redirects scholarship emphasis from language to physicality (movement, gesture, the 'blocking' of actors on stage etc.) to provide fuller insight into key performance aspects that enable more detailed interpretations of the works of Shakespeare and Ibsen, for example. The strategy responds to the need to evaluate how visualisation tools enhance understandings of the relationships between characters, performers and audiences or performers and stage properties in different historical eras. This will significantly augment the methods and practice of performance analysis and education, as well as the radical rethinking of theatre history.

The above approach implies a reconsideration of the parameters of theatre history in creating new knowledge. Acknowledged and systematic work in this field includes Fotheringham and Tompkins (2010) fashioning of scholarly VR models of the long-demolished Rose and Boar's Head theatres in London (c. 1590s), following on from the Ortelia project, which developed the original research potential, functionality, and scope for VR application in theatre and beyond⁴. On the basis of Ortelia's easy-to-use models, the scholars involved

have made arguments that challenge assumptions about Early Modern performance – for example, how much light came into the theatres and what acting styles were possible. When MoCap files proved interoperable with the VR theatre models, it suggested a new direction in theatre research that merges these two elements. We may now address the practice of theatre at large with DH tools that reshape the implications of theatre history and augment the digital dimensions of performances' architectonics⁵.

The early part of the above study on Early Modern performance focused on space, lighting, and props. These operate in different ways from Shakespeare to Ibsen, of course, but the Early Modern experience has facilitated the development of new instruments for interrogation of movement and gesture in the Modern era. The opportunity to test different dramaturgical choices, acting methods, and performance traditions in the same layout – a modernist one – was one aim of the Finnish workshops⁶. Using two historical periods helped to test the methodology and to argue DH's strategic value to theatre history, and, iteratively, how the study of theatre history can enhance the scope for visualisation tools. The work preceding VIMMA thus focused on venues which, when 'recovered' through virtual technology, have a wealth of architectonic information to reveal. Most of these explorations were undertaken in a project titled DREX in 2012. Figure 1, which displays an embodied exercise in a VR reconstruction of the Rose Theatre, demonstrates how the historic or original state of a venue can be recovered virtually. This step made possible the real-time analysis of a gesture and movement 'text' in the VIMMA workshops, a text of physical action that is embedded in stage directions, language and the performers' expertise, but has only been studied through limited physical reconstructions and re-enactments.

During 2013 the VIMMA project deployed the demonstrated tools to creatively examine and reimagine the works of Shakespeare and Ibsen as case studies. The effect was an augmentation of what can be gleaned from existing static performance data, such as engravings, sketches, and photographs. This new method enriches the study of the architectonics of performance⁷, which is the wealth of information about how performances might operate in given (or imagined) venues and about playtexts' embedded spatial/temporal codes that underpin performance. These are curiously often ignored in criticism. In the following chapter, we will discuss some ways in which the VIMMA project reconfigured the above methods to influence contemporary pedagogical modes of performance, and their subsequent invocation in new performance environments, such as video games.



Fig. 1 Aleksi Holkko plays a spectator qua virtual camera in a 3D model of The Rose Theatre. Image: Matt Delbridge 2012.

Approaches, Terminology, and Implementation

Following Andrew T. Tsubaki's impressions of Craig's production of *Hamlet* for the MAT, the use of real-time PeCap in creative exploration of historical performance produces a realm where «art is not an imitation of facts but [...] the creation of facts» (Osanai - Tsubaki 1968: 593). As a means to replicate, navigate and transform human interactions and material conditions no longer available to us, it not only reconstructs performances of playtexts in real time, but facilitates ways to create, define and validate the meanings implicit in past practices and artefacts. This approach surpasses the earlier methods of analysing forms of performative media that offer no first-hand experience of historically relevant embodied data, and it does this by harnessing information accumulated within practical trajectories and the dynamics between performers and their environments. It enables immediate study of multiple and contradictory paths of action, and therefore demonstrates the different uses and potential misuses of historical data – the problems pertinent to dynamics of memory and the role of culture as a political influence. From the gleaned embodied data one can form an instructive set of conditions and potentials that guides a performer to adopt a comprehensive psychophysical understanding – 'embodied knowledge' – of each historically specific or reconfi-

gured environment.

In the VIMMA workshops, the embodied knowledge relevant for the above aims was achieved through uncovering the instructive qualities and conditions of an open and virtualised scenic landscape and, subsequently, the translative performance potential from screen to physical stage and back again. The virtualised experiments and the subsequent transference of real time information between the stage and the screen open up an interrogation of an 'inter-' space, or what Dorita Hannah has discussed as the 'hyphenated space'⁸, not quite liminal but occupying an understanding between the physical and virtual, or analogue and digital, the performed and captured (or streamed) – or indeed both/all at the same time. The exploration of this hyphenated space offers potentials for 1) visualisation in the context of developing theatre sets to reconfigure historical performance, as well as for 2) generating opportunities to teach students and scholars alike how to critically engage with creative approaches to what we now call DH. To provide continuity for the said approaches, and to better connect

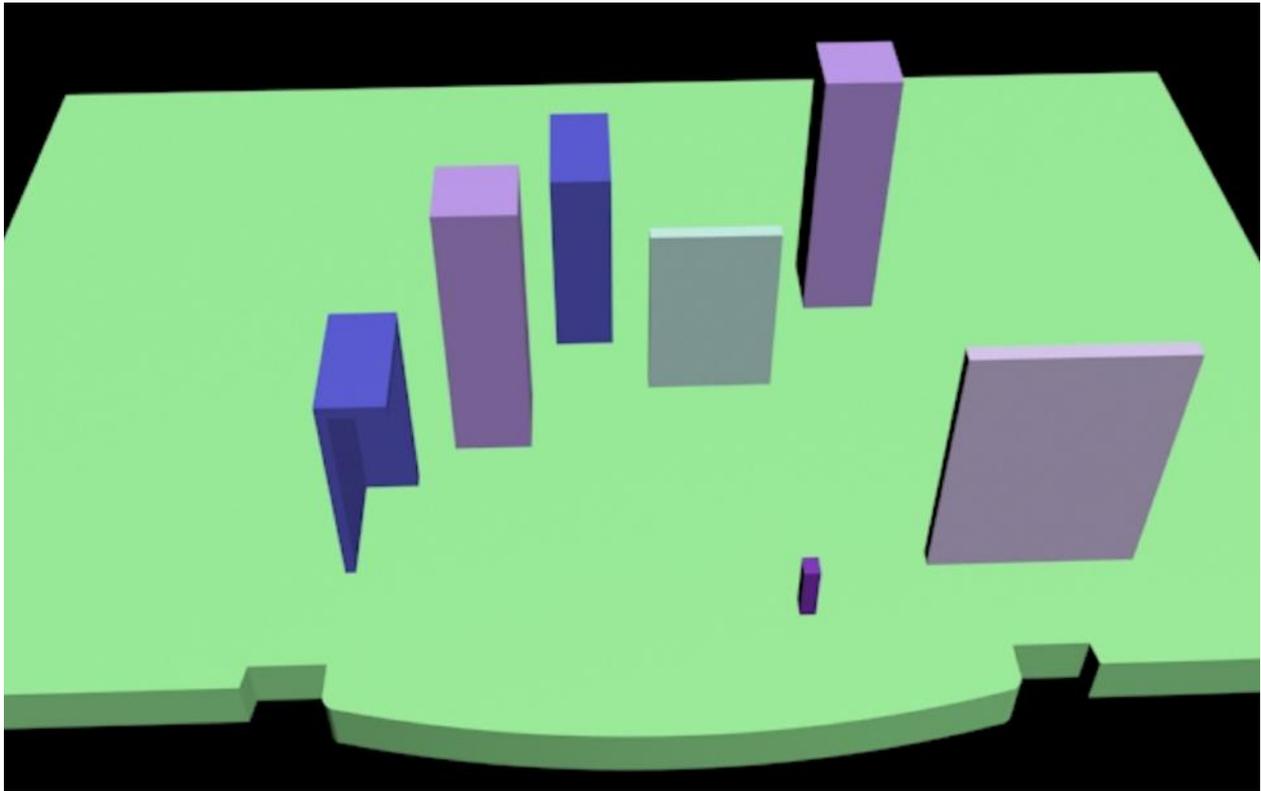


Fig. 2 A 3D model of the Nationaltheatret main stage with virtual columns inspired by Craig's abstract screens for the MAT *Hamlet*.

them with contemporary commercial platforms and production methods, a key aim of the project was to 3) uncover the industry-oriented outcomes related to recreated 3D virtual performance. What we have discovered is that systematic use of digital real time production formats in performer and designer education enhances the impact of established dramaturgical techniques on performance-based media, and enables instructive forms of performance that emphasise the role of embodied knowledge.

In the design workshop in May 2013⁹, experiments were undertaken with student participants from design, dramaturgy and directing disciplines, engaging with PeCap work processes as a means to rewrite the dramaturgy of past settings. As mentioned, the developed virtual sets were based on an existing theatre venue (the main stage of Nationaltheatret in Oslo, built in 1899)¹⁰ and two 'source sets', Edward Gordon Craig's design for *Hamlet* from 1911 and the stage directions of Ibsen's *A Doll's House* (prem. 1879) – both of which deal with aspects of space and have rich source materials available (Roihankorpi 2014: 151). Ibsen's use of spatial metaphors and

conditions (throughout his *oeuvre*) to express cultural, social and psychological conflicts and dynamics provides a prolific landscape for dramaturgical investigations that see virtuality both as a means to revisit spatial histories of theatre, and as a means to test out thematic variants of those histories. *Hamlet*, as an allegory of performative choices designed to mask, reinstate or expose interpersonal hierarchies, establishes an incisive pedagogical case for excursions into giving physical interaction new meanings through virtual aesthetics¹¹. While the screens of the MAT *Hamlet* implied the idea of space as a kinetic machinery that may adapt and contribute to the moods and the psychological tensions of the play¹², the workshop participants wanted to harness this idea to inform the interaction of the characters (both in *Hamlet* and *A Doll's House*) through virtual division and decentralisation of space. In the design assignments, thus, an emphasis was laid on the students' creative vision and rendition of earlier designs and dramaturgical suggestions, enabling the construction of a virtual set affecting live performers' actions.

The workshop dedicated for performance in August¹³ then utilised the designed sets as versatile, animate and unpredictable milieux for the performers. Apart from exploring the dimensions and peculiarities of the virtual sets, the students sought to transform, expand, (re)animate and destabilize the virtual and concrete performance environment(s)¹⁴. The aim of the workshop was thus to study 1) the

convergences and disparities of the historical/virtual and the contemporary/physical sets and 2) how they could or should be approached and reworked with forms of real time performance and creative *ad hoc* design. By using simple and gender-neutral 'bubble head' avatars (virtual actants built by the MoCap system/software on the basis of the performers' movement data) driven by the performers – equal in size and shape but individualised by colours – the workshop exercises laid emphasis on the performers' interaction with the virtual architectonics at hand, rather than assessing the interpersonal dynamics central to more traditional dramaturgical approaches. Nevertheless, the physical traits of the performers animated the avatars in distinct ways and set up scenes where individual trajectories towards comprehensive embodied awareness of the virtual architectonics became possible¹⁵.

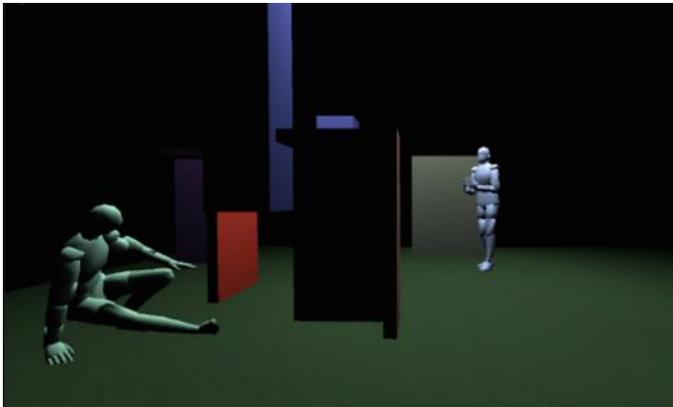


Fig. 3 *A Doll's House* (Act III) with Torvald (left) and Nora.

Reworking the binary of the historical and the contemporary (as well as the virtual and the corporeal) was done through a series of four exercises, in which the student performers and director-dramaturges explored, firstly, the functional disparities and congruences between the virtual elements of set design and the physical objects representing them and enabling their dynamic involvement in the performances¹⁶. The virtual equivalents of the screens of Craig's *Hamlet* were given distinct colours and modified to be human-sized to make the performers and the virtual sets more equal components of the exercises. The several objects bearing MoCap markers (a hockey stick, an umbrella, a toy gun, boxes of various sizes etc.) used to drive the pieces of the virtual set challenged the participants to adapt their physical actions to a more nuanced direction, as the incommensurate relationship between the corporeal and the virtual exposed them to a performative situation where individual movements triggered or brought about significant shifts in the architectonics of the virtual stage and performance. The purpose of this was to give the performers and the designers alike a more incorporate themat-

tic awareness of the effect of set design on the interaction onstage.

Secondly, the participants engaged in teamwork that is required to drive the avatars, their interaction and the manoeuvrable sets at the same time, and in accordance with the planned dramaturgy – a team-based choreography of the interpersonal conflicts and dynamics of *A Doll's House* and *Hamlet*¹⁷. In the first case this enabled direct embodied exploration of the visualised psychological «pressures on the modern subject in architectural terms» that some of Ibsen's (and Strindberg's) works foreground, of the «particularly self-conscious architectural drama» of Scandinavian modernity that assimilates abstract anxieties with the spaces and the artefacts the characters encounter¹⁸. Employing the virtual columns inspired by Craig's screens to separate and unite Torvald and Nora (Figure 3) – along with a warped textual dramaturgy by Riku Roihankorpi that cut the beginning of Act II together with the ending of Act III (and thus, anticipation together with resolution and despair)¹⁹ – allowed the performers to create a distinct dramaturgical microcosmos for the themes of the play. This enabled them to rework the themes and their historical and contemporary implications within an architectonic choreography that combined a) embodied knowledge of the virtual and the real stage/props/set; b) the virtually set physical limits of the Nationaltheatret model; c) the physical interaction needed to produce a dynamic virtual (thematically invested) scene and d) the active role of the virtual set in disclosing and determining the relationship between Nora and Torvald, and thus between different societal norms and changes that define modernity. The second case, a 'ghost sequence' (parts from Act I, Scenes IV and V) in *Hamlet* – with Hamlet's line «It waves me forth again;—I'll follow it» in sc. IV cut together with Horatio and Marcellus exiting in Sc. V – allowed the performers to explore both implementing the fragmentation and multiplication of a single character on the virtual stage and the use of synchronised bodily movement to direct and manipulate the visual information and its thematic focus in the (virtual) screen

space, thus ‘marking’ the ghost (Figure 4). This was done via two intertwining exercises. First the performer playing Hamlet chased three separate ghosts of Hamlet’s father with a virtual flashlight (i.e., three MoCap markers set on a toy gun to create a first person virtual camera/flashlight to limit the view on screen) amid the now partly collapsed Craigan columns set in a labyrinth-like order²⁰. After this the roles were reversed and Hamlet himself was played by three separate actor-avatars, the dramaturgy thus approaching the themes of identification and identity as a paranoid and decentered process that Shakespeare’s play, in itself, sketches out. The students playing Hamlet or his father’s ghost could therefore reflect on questions of identity and its exogenous construction by engaging in embodied interaction that created virtual reaches suggesting alternate identities, subjectivities or realities – fuelled by or affecting a single agency. Embodied agency and knowledge take part in creating, transforming and analyzing realities (and their politics)²¹, and the hybrid, multiple reality of PeCap shares this attribute with the tradition of theatre.

Thus, thirdly, the workshop participants could creatively process the psychology and the embodied affects arising from imagining the thematic functions of the virtual setting and from combining the physical delivery

of the texts (the physical scene) to the simultaneous performative decisions by the performers driving the virtual sets. This denotes a complex but informative way to develop an understanding of how we identify ourselves with representational or performative norms – or related ideologies – through practices and interactions. Identification was theorised in the workshops as a process of adopting and adapting to agencies that form subjective or collective relationships with norms and values, and further produce agencies affected by those relationships. The definition is thus analogous to some of our earlier characterisations of performance itself, which see it as 1) the mode(s) through which a given state of affairs is articulated by form or in relation to a structure/dramaturgy; 2) the abstract and the tangible capacities with which this process is carried out and the implicit capacities of the articulated phenomena and 3) the (essentially virtual) capacity to transform the mentioned articulations and the continuities they embody (Delbridge - Roihankorpi 2015: 51). This implies an understanding of intermediality, which refers to the ongoing transformations in the practices with which we produce our surroundings and identify with cultural operations. Fourthly, it was essential to further explore the multisensory/multimodal ways to generate, experience and manipulate the virtual performance environment (the changing setting) through the physical stage; that is, embodied effects achievable with sound, touch, kinetic trajectories and shared or individual physical orientation. The exercise was carried out by students of dance and choreography from the Theatre Academy of the University of the Arts Helsinki, under supervision of Professor Ari Tenhula. It involved

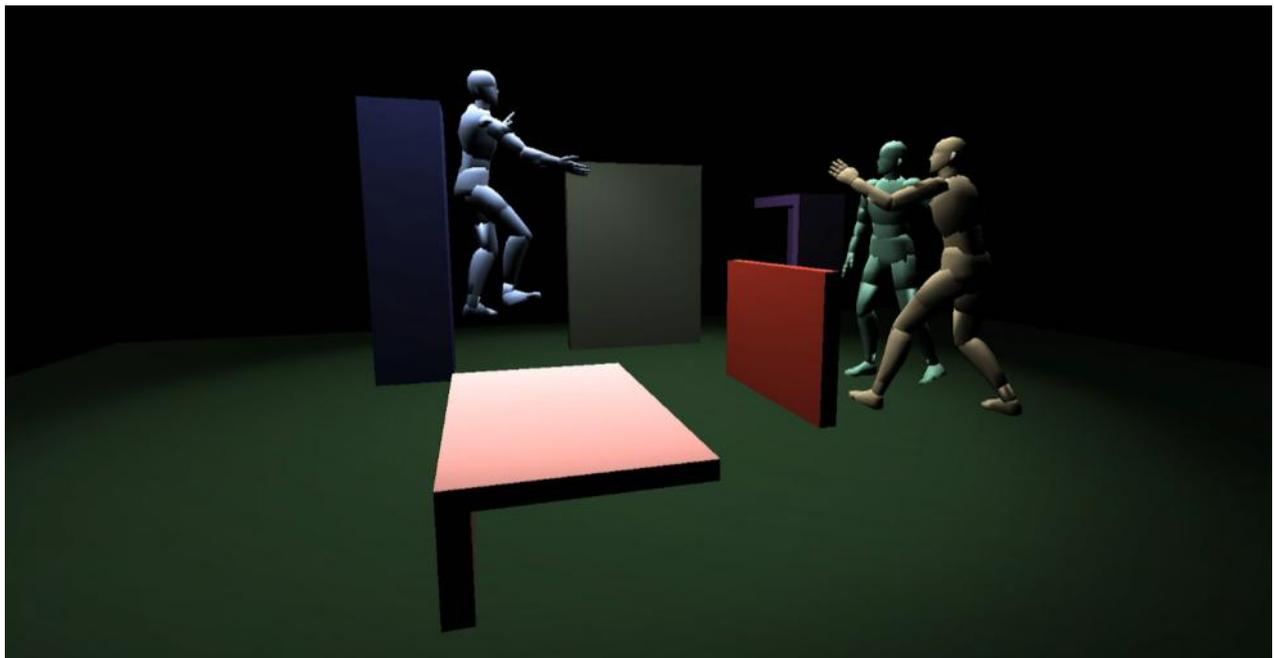


Fig. 4 *Hamlet* (Act I, Scene IV) – King Hamlet’s ghost (left) approaches Hamlet and Horatio (far right).

navigating through the physical space of performance by reacting to and predicting the shapes, sizes and positions of the virtual Craigan set, randomly repositioned on the surface area of the Nationaltheatret main stage. The intermedial interaction of the anthropomorphic bubble head avatars (driven by the dancers) with the virtual set was coordinated by various sound effects that any contact by the avatars to the pieces of the virtual set triggered in the studio space – different sounds for different columns. What emerged was a reactively evolving choreography carried out on the studio floor, which was first directly informed by the virtual set in the screen space, visible for the dancers and their audience, and later made increasingly mimetic as the screen was turned off and the dancers sought to locate the virtual positions of the columns and themselves merely by aural responses from the system²². This enabled a multimodal study of the spatial reaches and the irregularities of the stage that may greatly inform the ways in which a performer can rehearse, modify and adapt to the dynamics of a performance from an embodied perspective. It comprehensively responded to some of our earlier observations, according to which

[...] exercising with digital technologies offers an opportunity to treat the reactive capacity of the systems as a tool for altering [the performers'] psychophysical orientation. Learning the functions of a mocap suit and system or the preparations, working methods and communicative skills required from a performer to become an organic element of the virtual machinery serves as an introduction to several unanticipated dynamics, laws, regularities and structures (Roihankorpi 2015: 154).



Fig. 5 A *Doll's House* with Torvald (Martti Manninen, physical stage left) and Nora (Anna Kuusamo). Image: Jaakko Lenni-Taattola 2013.

Into the Future: Conclusions

On the basis of the exercises undertaken, the aim was to advance the dynamics and the new ways of making, communicating and executing artistic choices that are peculiar

to the intermedial and the doubly embodied – or 'e-bodied', hyphenated in the sense of Dorita Hannah's definition – parameters of a live PeCap performance. The knowledge gained by the students and the scholars involved suggests that through similar processes, we may now address and reconsider a vast array of questions on where to locate the socio-cultural and the thematic architectonics of a performance. The exercises, while drawing on millennia-old canons of performative evolution, explicitly tackled the issue of how to create a 360-degree viewpoint on the spatial and gestural politics and notions of representation that emerge from specific historical and cultural motifs but, by default, change (and have changed) with the introduction of the stage to new technologies and media, thus embodying the definition of intermediality (Roihankorpi 2015: 154). With virtual architectonics of performance, the repertoire of means to study the very genealogy of performative politics and related practices becomes more aware of the mutual (intermedial) influence of artistic choices and technological affordances. The results of the project are pragmatic in nature, but represent a wider need to employ joint expertise in performance and technology to assess our current cultural ethos.

In line with the definition of intermediality as re-sensibilisation (as explained by Kattenbelt, Groot Nibbelink and Merx), Robert Wechsler sees that a crucial challenge for performing with motion capture technologies is not «one of improving the technology, but rather one of developing an understanding of its implications – the changes in the mindset and sensibility of artists as they put it to use»²³. This remark is prone to amplify the claim that reliving the embodied evolution of modern performance through virtual and immersive experiences is essential to any attempt to understand our current ways of producing the largely digital life-world and knowledge society. The freedom promoted by the interchangeability of norms and practices has become a central component of digital subjectivities, which identify themselves with pervasive, constantly transforming but still situational agencies (modes of transferring aspects of intermediality and subjectivity from one era

to another) that are thoroughly performative. For example, the multicast (many-to-many) environments for storytelling and performance in present and future media – increasingly accompanied by 360-degree video technologies and immersive VR or Augmented Reality (AR) interactions – can and should be critically assessed and developed by employing the information gained through embodied exercises with virtual architectonics of performance. As the field of media constantly shifts towards transforming identities, collaboration through layered roles of participation and open performative environments (such as co-creation in the social media and non-linear/non-human game play), the untapped role of performer-developers of the said field needs to be harnessed systematically. The knowledge and know-how acquired during VIMMA are thus aimed at observing the creative dividers between production, education and user-consumer markets of new media experiences, anticipating the future import of media activities and game play. In short, our work has striven to assume a proactive role relative to the fact that each process, storyline and environment of operation in the said fields may be constantly performed and re-performed (created) by their users. This vision and strategy, in turn, may have an impact on how the arts in general target their activities and attract related operators – arts and media industries, facilitators and producers of broadcasting/game experiences – to work accordingly. To look for another example, then, international game development is undergoing a ‘performative turn’, which generates unforeseen game experiences in the form of open game environments, non-human characters and extended narrative elements of play. The turn can be described as a digital equivalent to the emergence and the aesthetically and technically challenging development of film production a hundred years ago. Despite its radical effects on game design, this process has not invested systematically in performance-led research processes that may revise and expand the experiential potential of related production models.



Fig. 6 Henrik Bäckbro and Ulla Väättäinen drive an abstract virtual entity. Image: Jaakko Lenni-Taattola 2014.

Thus, in 2014 the VIMMA workshops – devised as a co-operation between the University of Tampere, Aalto University, Queensland University of Technology, the Cabaret Electrique group and the Royal Institute of Technology KTH – then moved on to utilise the methods and data from the previous workshops to embrace the idea of ‘becoming’ (Figure 6), an ontological mode relevant to virtual agencies, and approached this thematic via four lines of practical work²⁴.

Inspired by Peter Handke’s play (or *Sprechstück*) titled *Self-Accusation* (1966), the figure of Odradek from Franz Kafka’s short story *Die Sorge des Hausvaters* (1919), and the dystopian surrealism of the Polish painter Zdzisław Beksiński, the two-part workshop set out to investigate 1) what kind of psychophysical cooperation allows two or more performers to drive/puppeteer an individual virtual entity in live PeCap; 2) what questions of direction should we address with (or are essential for) this kind of live animation; 3) what is the role of the animator in this process, as well as 4) how can this entity interact with pre-designed virtual environments, and what does this require from performers, directors, dramaturges, animators and virtual set designers – an ensemble for devising and producing performance-based games and media?

Apart from the practical observations concerning the dynamics of such digital ensembles (which we shall omit here for future discussions), the scholars and students noted how the acts of witnessing and participating in the ontological mode of becoming not only reveal what real time performance with MoCap systems and related processes of performance, direction, and animation are all about, but also determine how several variables of the work – such as ableness, cooperation, and glitches – should be approached. This, in turn, further emphasises the significance of the concept of performance and performer-based approaches to current and prospective digital agencies. The future

employment and societal influence of both theatre students and scholars may depend on their capacity to operate with rapidly changing intermedial approaches to traditional forms of performance, as well as with new professional settings that articulate performance – or a performer herself – as a state of intermedial becoming.

Bibliography

- Delbridge, Matthew, *Motion Capture in Performance: An Introduction*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2015.
- Delbridge, Matthew - Roihankorpi, Riku, *Intermedial ontologies: strategies of preparedness, research and design in real time Performance Capture*, «Nordic Theatre Studies Journal», vol. 26, n. 2, 2015: 47-57.
- Groot Nibbelink, Liesbeth - Merx, Sigrid, "Presence and Perception: Analysing Intermediality in Performance", *Mapping Intermediality in Performance*, Eds. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender and Robin Nelson, Amsterdam University Press, Amsterdam 2010: 218-29.
- "HAMLET_clip for Paris", *The Wooster Group (Pro)* on Vimeo, 2016, <https://vimeo.com/184805956>, web (last accessed 17/03/2017).
- "Hamlet's Norwegian Dollhouse design workshop" trailer and "Hamlet's Norwegian Dollhouse performance workshop" trailer, Vimeo, 2014, <https://vimeo.com/67709127> and <https://vimeo.com/79282220>, web (last accessed 16/03/2017).
- Hannah, Dorita, *EVENT-SPACE: Theater Architecture & the Historical Avant-Garde*, Academic dissertation, ProQuest LLC, Ann Arbor 2008.
- Holledge, Julie - Bollen, Jonathan - Helland, Frode - Tompkins, Joanne, *A Global Doll's House: Ibsen and Distant Visions*, Palgrave Macmillan, London 2016.
- Ibsen, Henrik, "A Doll's House", *The Project Gutenberg EBook of A Doll's House*, 2008, <http://www.gutenberg.org/files/2542/2542-h/2542-h.htm#act2>, web (last accessed 17/03/2017).
- Kattenbelt, Chiel, *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships*, «Culture, Lengua y Representación / Culture, Language and Representation», vol. 6, 2008: 19-29.
- Ortelia, "Dr Faustus and The Rose Theatre", *Ortelia Interactive Spaces*, <http://ortelia.com/new/portfolio/dr-faustus-and-the-rose-theatre/>, web (last accessed 17/08/2016).
- Osanai, Kaoru - Tsubaki, Andrew T., *Gordon Craig's Production of "Hamlet" at the Moscow Art Theatre*, «Educational Theatre Journal», vol. 20, n. 4, 1968: 586-93.
- Owen, Ruth J. (ed.), *The Hamlet Zone: Reworking Hamlet for European Cultures*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne 2012: 586-93.
- Popat, Sita - Preece, Kelly, "Pluralistic Presence: Practising Embodiment with My Avatar", *Identity, Performance and Technology. Practices of Empowerment, Embodiment and Technicity*, Eds. Susan Broadhurst - Josephine Machon, Palgrave Macmillan, Basingstoke and New York 2012: 160-74.
- Roihankorpi, Riku, "Virtual, Intermedial and Mixed Reality Performance in Live Production and Creative Contexts", *Teat-*

teri ja Media(t), Näyttämö ja tutkimus 5, Teatterintutkimuksen seura ry, Helsinki 2014: 149-56.

Sandberg, Mark B., *Ibsen and the mimetic home of modernity*, «Ibsen Studies», vol. 1, n. 2, 2001: 32-58.

- Senelick, Laurence, *Gordon Craig's Moscow Hamlet: A Reconstruction*, Contributions in Drama and Theatre Studies, n. 4, Greenwood Press, Westport and London 1982.
- Turner, Cathy, *Dramaturgy and Architecture: Theatre, Utopia and the Built Environment*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2015.
- Turner, Cathy - Behrndt, Synne K., *Dramaturgy and Performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2008.
- Vimma, "Hamlet's Norwegian Dollhouse", *Vimma project website*, 2013, <http://t7.uta.fi/vimma/motionCapture.html>, web (last accessed 27/04/2016).
- Vimma, "Vimma Goes Odradical: PeCap Exercises for Becoming", *Vimma project website*, 2014, <http://t7.uta.fi/vimma/styled-5/index.html>, web (last accessed 27/04/2016).
- Vincs, Kim, "Virtualizing Dance", *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, Ed. Douglas Rosenberg, Oxford University Press, New York 2016: 263-82.
- Wechsler, Robert, "Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: A Practical Guide", *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Eds. Susan Broadhurst - Josephine Machon, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2006: 60-77.

Notes

- 1 Cfr. Delbridge 2015; Delbridge - Roihankorpi 2015.
- 2 Cfr. <http://t7.uta.fi/vimma/motionCapture.html>.
- 3 Kattenbelt 2008: 25; Groot Nibbelink - Merx 2010: 218.
- 4 Cfr. e.g. Ortelia 2016.
- 5 Cfr. also Holledge et al. 2016: 6-7.
- 6 Cfr. Holledge et al. 2016: 126 on the impact of physical relocation on the dramaturgy of *A Doll's House* (*Et dukkehjem*).
- 7 Turner 2015: 7-8; cfr. Turner - Behrndt's 2008: 148 discussion on the role and the duties of a production dramaturg.
- 8 Cfr. e.g. Hannah 2008: 19.
- 9 Cr. <https://vimeo.com/67709127>.
- 10 Cfr. Hamlet's Norwegian Dollhouse performance workshop video on Vimeo, <https://vimeo.com/79282220>, from 01:00 to 01:26.
- 11 Cfr. Sandberg 2001: 33-34; Turner 2015: 10-11, 23, 33-34; cfr. e.g. Owen 2012; cfr. also The Wooster Group's *Hamlet* (2007, 2012): <https://vimeo.com/79282220>.



com/110411210.

12 Osanai - Tsubaki 1968: 589-93; cfr. Senelick 1982.

13 Cfr. <https://vimeo.com/79282220>.

14 Cfr. performers as 'moving architecture' in Turner 2015: 8.

15 Cfr. Vincs 2016: 270-1.

16 Cfr. the design workshop trailer (<https://vimeo.com/67709127>) from 00:27 to 00:51 and the performance workshop trailer (<https://vimeo.com/79282220>) from 01:00 to 01:26.

17 The performance workshop trailer from 01:40 to 02:40.

18 Sandberg 2001: 33-34; cfr. Turner 2015: 10.

19 The excerpt from Act II ended with the following line and stage direction: «Nora: Ah! there is someone coming-. [Makes a movement towards the door, but stands irresolute.]» This was followed in the workshop adaptation by the final scene of Act III, so the one to enter was not Mrs Linde but Helmer (Torvald). Torvald proceeded with the line: «I see, I see. An abyss has opened between us – there is no denying it. But, Nora, would it not be possible to fill it up?» Cfr. Ibsen 2008.

20 Cfr. the performance workshop trailer from 3:17 to 3:37.

21 Cfr. e.g. Papat - Preece 2012.

22 Cfr. <https://vimeo.com/79282220>, from 02:42 to 03:03.

23 Wechsler 2006: 75.

24 Cfr. Vimma 2014, <http://t7.uta.fi/vimma/styled-5/index.html> and <http://t7.uta.fi/vimma/resources/VIMMA2014-WSdescription-Odradical.pdf>.

Tecnologie della luce 'site specific': drammaturgie per una nuova frontiera del teatro urbano

Vittorio Fiore

Arte e teatro nello spazio urbano

L'opera d'arte definisce [...] un ambiente nel quale le persone si trovano a realizzare un'attività in comune: il pubblico diviene una comunità temporanea costituita dall'opera, la quale suggerisce non più un oggetto, bensì modi di vita e modelli di azioni nell'ambito del reale (Pietromarchi 2011: 34-35).

Le possibilità espressive offerte dalle arti performative possono restituire allo spazio urbano, quale luogo della loro ambientazione, caratteri inaspettati che si integrano temporaneamente a un palinsesto figurativo consolidato; si dischiudono per i fruitori diverse modalità di decodificazione, che consentono un processo di riappropriazione del 'senso' dei luoghi (Lynch 1990), custodito, celato o dimenticato dopo le alterne vicende evolutive della città. Il mix di diverse discipline artistiche (teatro, danza, musica, video, ecc.) utilizzato nella creazione di installazioni e spettacoli genera modificazioni effimere e temporanee nella struttura del paesaggio urbano, esaltandone caratteri spaziali e architettonici che spesso sfuggono all'attenzione degli utenti; questi ultimi, soprattutto nella fruizione quotidiana degli spazi, sono portati a non sollevare la testa, a non prestare attenzione al luogo. A volte sono impediti dalle dimensioni delle strade che consentono esclusivamente una percezione tangenziale, a volte sono distratti dalle vistose e attraenti attività commerciali. La città, nella sua struttura insediativa, nelle *texture* dei paramenti e negli apparati decorativi degli edifici, offre un'immagine unica, a volte di grande interesse artistico.

Il ricordo genera una impronta profonda nella memoria dello spettatore, una sorta di 'teatro mentale', che sedimenta le basi per una nuova possibilità di lettura e conoscenza del luogo, per la nascita di processi di affezione e suo uso reiterato.

Il progetto teatrale portato nella città aveva lo scopo di modificare lo 'sguardo tradizionale' dello spettatore (Uberfield 2008: 61): obbligato a deambulare, a percorrere itinerari urbani, a ricoprire un ruolo attivo; una forma di teatro totale che si oppone all'immobilità tradizionale dello spettatore, che sposta la sua condizione dalla ricezione passiva alla generazione di reazioni critiche e partecipative. Questa forma di spettacolo, focalizzata più sull'evento che sull'oggetto prodotto, ha radici lontane. Negli anni '50 e '60 del Novecento, sulla scia dell'*action painting*, degli *happening*, della *process art* di Allan Kaprow si assiste a eventi ormai 'storici' quali i laboratori del *Living Theatre* o di Richard Schechner, si seguono le teorie di Cage e Grotowski e in Italia si concepisce il Manifesto di Ivrea (1967). Alcune esperienze della ricerca teatrale italiana degli anni '70 hanno scommesso su *location* diverse e di complessa articolazione spaziale: tra tutti ricordiamo, di Luca Ronconi, *Orlando Furioso* nella Chiesa di San Niccolò a Spoleto (1969, scene di Uberto Bertacca) e *Utopia da Aristofane* (Biennale di Venezia, 1975, scene di Gae Aulenti realizzate poi da Luciano Damiani). Quest'ultima, allestita negli ex cantieri navali di Venezia, scopre una città minore e inusuale di impronta industriale (Cattodoro 2007: 35). Infine ricordiamo le esperienze del Laboratorio di Prato (1968, ancora con l'Aulenti), che realizza in un sistema di edifici e in un territorio naturale, punteggiato da insediamenti industriali e pievi, contaminazioni tra teatro e *Land Art*. Tali luoghi ri-scoperti sono stati ri-immessi nel circuito dei flussi d'utenza, con effetti collaterali a cascata: sociali, pedagogici, didattici e maieutici; sono entrati a far parte della vita quotidiana e del contesto, sono divenuti il luogo privilegiato della partecipazione attiva di abitanti permanenti o occasionali. I luoghi, arricchiti temporaneamente da una 'nuova veste', assumono il ruolo di 'spazi delle relazioni' in

cui famiglie, amici, gruppi, ritrovano il senso della condivisione, la stanzialità e nuove forme di abitare artistico.

È proprio il termine 'relazione' che costituisce l'obiettivo e la base di queste opere.

Relazione è intesa nel suo significato di 'connessione', progettata o accidentale, tra oggetti e azioni, tra situazioni e attività, tra persone e gruppi. Si tratta di una 'condizione di stato immateriale' che vede la costruzione di opere relazionali: *performance* materiche, virtuali o basate su partiture per corpi e spazio che, ancorate al concetto del 'qui e ora', lo misurano e lo abitano in un dinamico coinvolgimento emotivo del pubblico, sviluppato a partire dall'opera esposta, rappresentata o assorbita dal luogo, che assume caratteri di *site specific* (Fiore 2011a: 31-39).

Dalla metà degli anni Novanta, Nicolas Bourrieud chiamerà questa forma di arte contemporanea 'arte relazionale'. Nata da motivazioni profondamente politiche e sociali, sostituirà l'artista all'opera stessa come soggetto che produce una *performance* – nel suo significato letterale di azione, di prestazione – attraverso un processo di costruzione condiviso con il fruitore (Bourrieud 2010).

Possono definirsi 'opere-dispositivi' queste forme artistiche che stimolano la creatività dell'osservatore, trasformando l'oggetto d'arte in un luogo di confronto, di scoperta e di incontro.

Quest'arte si avvale dell'importanza antropologica dell'esperienza teatrale per la quale il teatro non va

“inteso come luogo o repertorio specializzato, ma come linguaggio e come pratica relazionale, che (ndr) unisce il bisogno di ritualità collettiva all'esigenza di esprimere caratteri, paure e desideri.[...] è uno strumento per conoscere, per misurarsi con le proprie potenzialità e per confrontarsi con gli altri [...]” (Balzola - Rosa 2011: 113).

Un'arte, dunque, senza opera, dai confini incerti, dove ha spazio l'innovazione, che porta il prodotto performativo nell'ambito della 'sperimentazione', attribuendogli ruolo di 'prototipo'; progetti scenici *in progress*, anche privi di matrice o di drammaturgia testuale, lontani da prassi consolidate e sistemi di regole che consentono spazio in modo evidente a nuove tecnologie (Fiore 2011b: 162).

Si tratta di opere in cui l'azione dell'artista funge da 'catalizzatore delle energie creative del pubblico', senza caratteri peculiari univoci, che esplorano nuovi orizzonti creativi, rendendo disponibili nel luogo interstizi per 'alternative abitative', in un mondo ormai pervaso da omologazione di rapporti e azioni (Meneguzzo 2005: 67).

Tecnologia e spettacolo per una narrazione dei luoghi

“Per ridefinire un rapporto fecondo tra le risorse della memoria e il progetto di un futuro partecipato e condiviso, l'arte non dovrebbe accontentarsi di produrre opere o allestire spazi espositivi, ma orientarsi piuttosto a creare nuove modalità e nuove forme di narrazione. [...] Insieme alla società, la tecnologia modifica le narrazioni, che nei nuovi media interattivi non solo più lineari, ma ipertestuali, si frammentano e fluttuano in una continua metamorfosi. Questa nuova tipologia di narrazione si esprime attraverso la multimedialità: una lingua audio-iconica che non è una semplice sommatoria di linguaggi ma è frutto della sintesi generata dalla cultura digitale. [...] Tra i diversi format narrativi che questa pratica linguistica è in grado di creare, ci interessa particolarmente la dimensione dell'habitat partecipativo” (Balzola - Rosa 2011: 19).

In questa affermazione Andrea Balzola e Paolo Rosa sottolineano come la tecnologia sia in grado di rendere estremamente personale la percezione del luogo quale parte integrante di uno spettacolo, sviluppatosi operando l'emissione, lo sviluppo e il completamento delle informazioni – con linguaggi, tempi e *format* diversi – in virtù dell'interazione tra i media; assistiamo a *performance* dove diversi mezzi di comunicazione interagiscono fra loro. Le esigenze di tale impostazione suggeriscono l'uso di spazi non convenzionali, la moltiplicazione di scene e punti di vista contemporanei, la creazione di percorsi dinamici, da sostituire alla costruzione in siti statici che inducono il pubblico a condizioni di immobilità, voyeurismo e passività sonnolenta (*Ibidem*: 210).

Siamo in presenza di innovazione, su quella 'frontiera' in cui l'uomo rivede l'impianto delle sue certezze adattando l'assetto della natura alla novità (Galimberti 1999: 52). Siamo sulla soglia dove si confrontano e si consolidano la cultura del fare artistico con la cultura tecnologica (Fiore 2011b: 162).

Si tratta di partiture aperte con sequenze vivise, con uso di mezzi espressivi altri di cui si mettono a frutto le caratteristiche formali e poetiche insite negli strumenti e nei luoghi scelti. Vengono falsati i rapporti di scala e di percezione degli spazi, la condizione percettiva annulla o modifica i parametri conosciuti, in un tempo che contamina la fase laboratoriale della *performance* in una continua intera-

zione tra *performer*, pubblico, scene virtuali, immagini 'praticabili' e movimenti coordinati ai luoghi, con valenza drammaturgica. Questo confine, labile e sfumato, sussiste

“non solo tra osservatore e osservato, ma tra significanti e significati rappresentati. Viene conquistata libertà di decodifica e di interpretazione su cui influisce il vissuto personale, che misura a sua volta il confine sulle differenze individuali” (Ibidem, 162).

Molteplici le pietre miliari di questa svolta epocale nel campo scenico, operata nel rapporto tra *performance*, luce e suono, a volte protagonisti assoluti, a volte materiali scenici da utilizzare in accostamenti innovativi. Spesso la tecnica è diversa e attinge dalla multimedialità in modo anche misto. Come non citare le ricerche di Svoboda, di Wilson, di Lepage e in Italia di Krypton (Gaglianò 2014), di Studio Azzurro e Barberio Corsetti; le drammaturgie derivate, le partiture, dove la struttura anticipa e genera la trama e dove, pur sperimentando tecnologie innovative, si attinge dalle ricerche e dai riferimenti di illustri capostipiti, quali Edward Gordon Craig e Adolphe Appia, Mejerhold', i costruttivisti russi e la 'biomeccanica', che in forma artigianale costituiscono archetipi da citare e reinterpretare.

Tra questi è utile indugiare su Robert Wilson per indagare – attraverso il suo operare con le tecnologie – il confine labile tra *happening* e teatro moderno. Il suo lavoro coinvolge sensi spesso non connessi al teatro (Meneguzzo 2005: 71), tra danza e gesto, suono e silenzio; si struttura su sequenze visive e uditive, simultanee e apparentemente prive di matrice narrativa – soprattutto nei primi spettacoli –, elaborate tra 'luce' e 'tempo' sui quali, modificandone i reali effetti ed esaltandone la versatilità drammaturgica, si porta il nostro sentire attraverso forme sconosciute o mai praticate. Con la 'luce', portata a ruolo di protagonista con dimensioni magico-maieutiche-plastiche (Zanalonghi 2009: 155), Wilson recupera le caratteristiche cromatiche delle tecnologie audiovisive, restituisce agli oggetti colori innaturali, utilizza intensi fondi blu, tipici del *chromakey* televisivo (Monteverdi 2011: 101); per lavorare con il fattore 'tempo' mette in campo lo *slow motion*, «tecnica che rimanda evidentemente ai mezzi di riproduzione

delle immagini in movimento». Questo rallentamento non è meccanico, ma naturale, ed è necessario per «concedere al pubblico il tempo di riflettere, per meditare su altre cose oltre a quelle che accadono sulla scena»; concede loro «spazio e tempo per pensare» (Ibidem: 100). Come afferma Franco Quadri, la lunghezza smisurata dei suoi spettacoli (ore ininterrotte, a volte anche giorni)

“assume la funzione di introdurre, grazie al prolungarsi dell'estenuazione, ad un ritmo altro, diverso da quello della vita: un ritmo da conquistare mediante la resistenza, condividendo, nel corso di quelle innaturali e costrittive kermesse la rarefazione rallentata dei tempi degli attori” (Quadri - Bertoni - Stearns 1997: 33).

Sicuramente il teatro mentale trova in Wilson uno splendido esempio, essendo egli un abile costruttore di *landscape plays* (Perrelli 2002: 186), «ovvero immensi paesaggi statici, colti in un presente continuo, in chiave assolutamente contemplativa, che sconfinano nell'esperienza del sogno» (Ibidem), nei quali predispone il 'cammino' dello spettatore attraverso scoperte e loro rimembranze;

“giova ai buoni spettacoli ripensarli e può giovare anche allo spettatore cercare di ricostruire, arricchendola di nuovi elementi di lettura, un'opera vista diciassette anni prima. Dopotutto, attraverso l'istantaneità delle immagini create o recuperate per fare che poi si cancellino a vicenda, Wilson elabora un teatro della memoria che è bello ritrovare depositato, a distanza, nel nostro ricordo, quando non è più consentito risalire a confrontare l'ombra nella caverna” (Ibidem, 186).

Per i citati rapporti spettacolo/luogo/tempo va ricordata una delle primissime *performance* di Wilson, ambientata sul Monte Haft Tan in Iran (*KA MOUNTAIN AND GUARDENIA TERRACE. Storie di una famiglia ed alcune persone che cambiano*, 1972), in cui combina una sequenza di *pièce*, rappresentate in forma continuata per oltre centosessantotto ore, con interazioni tra installazioni, paesaggio, spettatori e società insediata (Quadri - Bertoni - Stearns 1997: 72-86).

Drammaturgie della luce per una nuova visione dei luoghi

«Nell'ambito dell'impiego dei mezzi di illuminazione, lo spostamento decisivo nella reinvenzione del luogo scenico è il passaggio da una luce che illumina lo spazio ad una luce che lo crea» (Grazioli 2015: 333).

Il processo di creazione di un 'luogo testuale' tende a uno spazio che possa 'raccontarsi' e 'agire' durante la *performance*, ottenuto attraverso azioni combinate che connotano il carattere *site specific*. Leggere il luogo attraverso l'interven-

to performativo significa: 'conoscerlo'; 'svelarne' i significati e 'scomporlo' nelle parti che lo strutturano; 'riempirlo' di nuovi significati riscrivendone i 'testi costruiti'; 'misurarne' le capacità e le potenzialità 'connettendo' le parti preesistenti con le integrazioni sceniche, attraverso un filo conduttore in grado di incidere profondamente sull'esperienza mnemonica dell'osservatore; 'registrare' infine il gesto partecipativo del pubblico come scambio armonico, in una partitura sinestetica di linguaggi (Fiore 2013: 98-99). Cristina Grazioli, nella citazione in apertura, esprime la volontà di sovvertire le coordinate di una visione tradizionale e di fare dello spazio «un nastro drammaturgico autonomo»; in relazione all'uso delle tecnologie della luce indica la necessità di ricorrere «alla moltiplicazione dei centri, al ribaltamento del punto di visione, alla sovrapposizione tra luogo creato dalla luce e luogo preesistente, a coordinate fluttuanti e virtuali» (Grazioli 2015: 333).

Calzante l'originale linea di ricerca denominata Teatro dei luoghi, che Fabrizio Crisafulli porta avanti dalla metà degli anni '90, con spettacoli memorabili in cui convergono varie discipline artistiche, dove la materia luce fa da protagonista. La scelta di un luogo, l'interpretarne le caratteristiche identitarie, tipologiche, ambientali, trasformano il suo ruolo che da sfondo scenico diventa matrice dello spettacolo (Sinisi 2013: 20). Le memorie stratificate e le suggestioni evocative prodotte arricchiscono la portata simbolica dell'ambiente, fornendo spunti drammaturgici che contaminano la partitura.

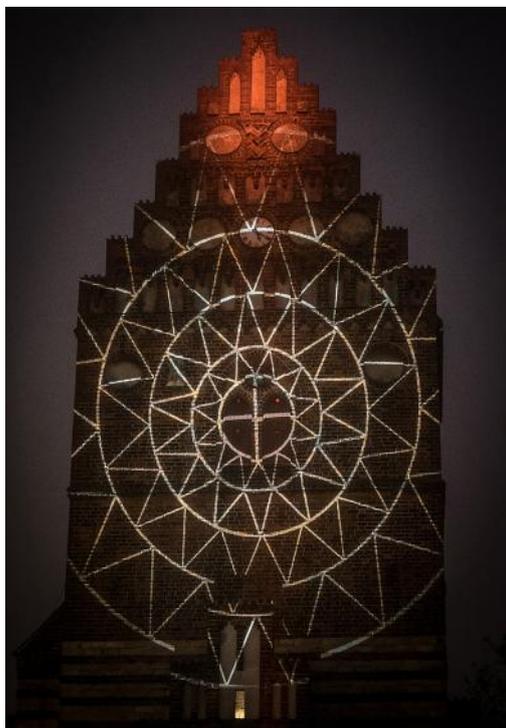


Fig.1 Fabrizio Crisafulli e gli allievi della Roskilde Universitet, *Lysfest*. 2014. Installazione sulla Torre del Municipio di Roskilde, Danimarca. (Foto Poul Erik Nikander).

La pratica dell'ascolto del luogo è il metodo sperimentato dall'autore come necessità, fin dal primissimo lavoro: *Il pudore bene in vista* (1991). Qui tale metodo è applicato ai luoghi scelti alle pendici dell'Etna, dove regista e performer trascorrono del tempo in silenzio per appropriarsene, per «sentirne le vibrazioni e le regole vitali», abbandonando le tensioni e certi principi – come ad esempio quelli relativi ai rapporti nello spazio – in una 'disposizione meditativa' che intercetta nel flusso del lavoro caratteri, forme e memorie del sito (Tomašević 2013: 127).



Fig.2 Ramona Mirabella, Giusi Gizzo, Maria Giovanna Palazzo in un fotogramma dal film di scena de *Il Pudore Bene in Vista*, regia di Fabrizio Crisafulli. 1991.

In ambienti chiusi, come ad esempio l'architettura della Galleria Sala 1 di Roma (*Le addormentate*, 1995; *Centro ed ali*, 1996), tale processo vede una partecipazione attiva dello spazio: le arcate che separano la teoria degli ambienti e la *texture* muraria di mattoni a vista restituiscono, con un sapiente uso della luce, cambi di percezione sia volumetrica sia materica, luoghi sempre diversi, discretizzati o pienamente visibili nelle loro qualità. È un gioco di immagini oniriche che seguono il testo, costantemente, nei suoi cambi di registro tra movimenti dei performer e massività/smateralizzazione degli spazi.

È utile affiancare a questi lavori molto conosciuti sperimentazioni recenti di nuove generazioni di artisti, impegnati nella ricerca sull'espressività del luogo. Ad esempio le opere di Massimiliano Moro, giovane artista visivo italiano, che vive e opera in Svizzera, utilizzano la luce come materia – sia artificiale sia riflessa (anche dalle stelle) – e ne studia la relazione percettiva con l'osservatore; il tentativo è cre-

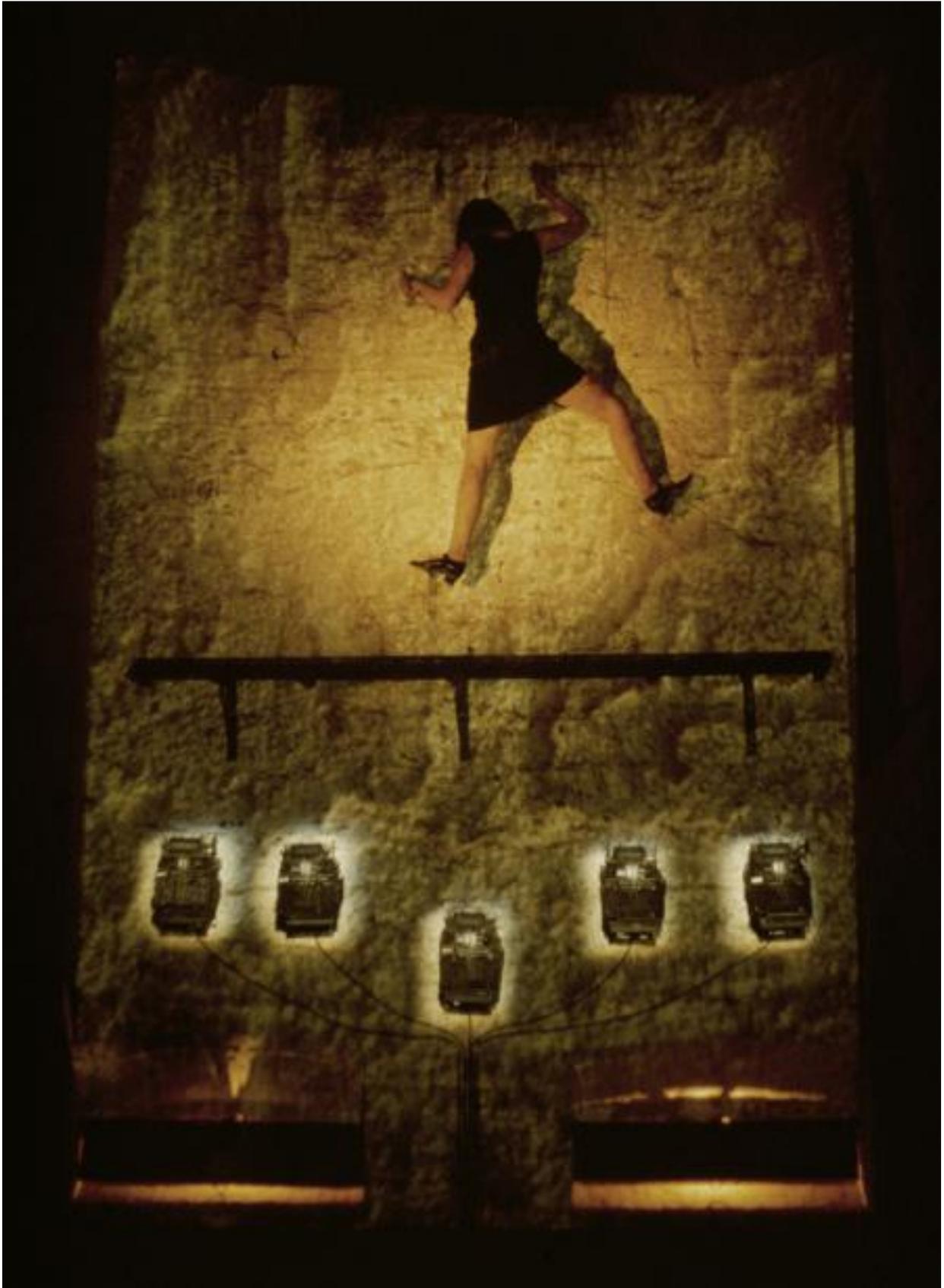


Fig.3 Daria Deflorian in *Accessibile agli uomini*, regia, scena, luci di Fabrizio Crisafulli, Forte Prenestino, Roma, 1993.



Fig.4 Daria Deflorian in *Le addormentate*, regia, scena, luci di Fabrizio Crisafulli, Galleria Sala 1, Roma, 1995.

are una ‘cosmogonia personale’ (come definita da lui stesso), «con temi ancestrali che supportino la generazione di nuovi piccoli e intimi mondi che aprano spazi intangibili, ma reali di riflessione»¹; questa sua ricerca tra naturale e artificiale accompagna verso nuovi e singolari orizzonti di contemplazione dei luoghi.

Le sue opere utilizzano artifici di variazione visiva tra ombre e immagini, riflessi e proiezioni, ricreando ambiti virtuali realistici e non. Le possibili letture del luogo – ora matrice dell’installazione ora ambiente che la ospita – sono molteplici e ambigue; la scoperta del suo carattere dipende dalla dinamicità dell’opera e dalla differenza di posizione, sguardo e predisposizione dello spettatore. Questi viene immerso in un reale ambiente teatrale; la ciclicità delle sequenze proposte innesca una personale ricerca del dettaglio; produce un’intima rassicurazione rispetto alla visione completa dell’opera e ne rafforza il ricordo.

La recentissima installazione *Quietì cerchi* (2016), realizzata all’interno del bagno ebraico, alla Giudecca in Ortigia², ha visto questo luogo sotterraneo custodito nella materia rocciosa dell’isola come matrice delle scelte creative dipese «completamente dalla forma dei bagni e dalla relazione con l’acqua»; qualsiasi condizione percettiva presente in quella sequenza *site specific* perde di significato se privata del suo contesto. «I colori sono stati scelti in base alla loro relazione con le tonalità della roccia, in maniera da avere una luce che sembra tingere le pareti invece di essere proiettata»³. Per la cura dell’aspetto cromatico si sono operate molteplici prove sul luogo. Lo stesso vale per la struttura di ritmi e rotazioni, ridotti leggermente di velocità dall’autore

“per adattarsi a un ambiente particolarmente carico della memoria di antichi rituali. Le forme circolari sono state adottate dopo aver registrato la presenza reiterata di forme curvilinee in Ortigia: l’isola, il porto naturale, i portali, le piazze, gli apparati decorativi barocchi: tutto portava al cerchio”⁴.

La spazialità del luogo, la sua caratterizzazione materica e il sistema di relazioni fra le parti consentono visioni multiple e mutevoli in cui di volta in volta la posizione dell’osservatore, e quindi il suo privilegiato punto di vista,

consente una percezione singolare; la presenza di specchi d’acqua in uno con i fasci di luce, proiettata e schermata, moltiplica le immagini e annulla la possibilità di percepire condizioni spaziali quali ad esempio la profondità delle vasche.



Fig. 5 Massimiliano Moro, *Quietì cerchi*. 2016. Bagno Ebraico alla Giudecca, Ortigia, Siracusa. (Foto Massimiliano Moro).

Un primordiale e piccolo meccanismo rotante di schermi circolari e proiettori ripercorre una partitura consentendo allo spettatore un ritorno continuo ai riferimenti spaziali reali, dopo la modifica ripetuta delle coordinate di lettura iniziali, in un continuo cambio di regole compositive tra luce, spazi e riflessi. Si sovrappongono ed emergono – quasi in una quarta dimensione alla Escher – i segni dello scalpello incisi nella roccia, l’architettura delle sale ipogee, i movimenti dei colori. La discesa al bagno ebraico attraverso scale costrette e scavate nel sottosuolo roccioso amplifica la forza della luce che accoglierà lo spettatore all’arrivo; i passi sui gradini regolano il ritmo del corpo, un ritmo che, interiorizzato, tenderà a ripetersi identico istruendo anche lo sguardo.

Un altro lavoro, definito dall’autore ‘scultura’ – *Scenario* (2012) –, si sviluppa in maniera opposta al precedente. Prende le mosse da luoghi concreti e vissuti (le sue case) e operando attraverso il contrasto tra memoria e amnesia costruisce una sequenza di immagini che vogliono simulare la vaghezza del ricordo. Anche qui le letture del luogo possono essere infinite: a ricordi si aggiungono altri ricordi, stimolati dalla sovrapposizione visiva di pensieri che apre a infinite interpretazioni.

“In una sala neutra (in questo caso un’aula dell’università, il posto più anonimo forse tra le possibilità) si evocano ricordi di luoghi, istanti del passato che tornano sulla ‘soglia della visibilità’. Ciò che appare nel buio è una visualizzazione di ricordi personali in forma di ‘movimenti di un pensiero’. Il luogo ha determinato la forma e il contenuto della memoria dell’autore (non dell’ambiente in cui si installa l’opera). Il luogo-memoria è il punto cardine che rende visibile un pensiero personale evocando sensazioni di quotidianità, indipendentemente dallo spazio scelto”⁵.

È negato qui il principio del *site specific*. Come i nostri ricordi, a volte labili, appaiono precari in un istante e si modificano tra di loro quando ci concentriamo per indagarne la memoria, per poi tornare 'dimenticati' fino al prossimo affiorare, così un proiettore rimanda immagini su una pellicola di sapone, che funziona da schermo: riceve e riflette contemporaneamente. «La riflessione distorce l'immagine, la gira, la schiaccia, la colora, in una costante accelerazione fino a sparire e lasciare un vuoto; contemporaneamente, dall'altra parte della proiezione vediamo l'immagine col centro sfuocato»⁶; la prima sensazione esprime la caducità del ricordo (la bolla che scoppia), la seconda la sua rarefazione (immagine sfocata e deformata). Qui l'osservatore è fermo; è la sua mente in movimento su stimoli dello sguardo che si sposta in uno spazio astratto attraverso un scavo nella memoria.

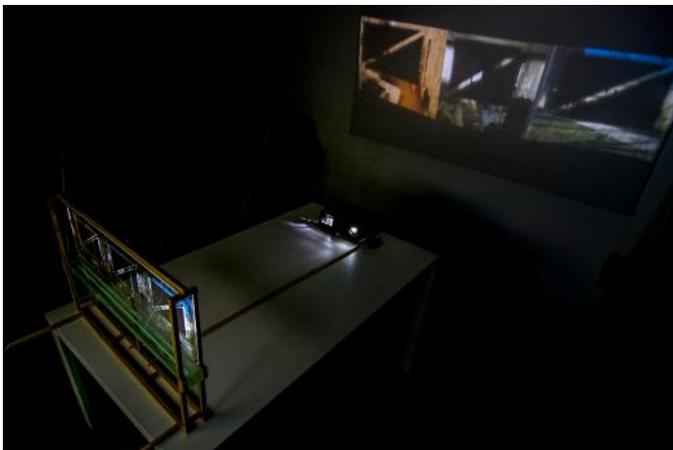


Fig. 6 Massimiliano Moro, *Scenario*. 2012. Scultura: proiettore, sapone, legno plexyglass, filo di cotone, dimensioni variabili. (Foto Massimiliano Moro).



Fig. 7 Massimiliano Moro, *Scenario*. 2012. (Foto Massimiliano Moro).

Le tecnologie del *videomapping* per la rigenerazione urbana: un'esperienza concreta di ricerca

Le architetture urbane e i grandi spazi pubblici possono ospitare video proiezioni *mapping*, *architectural mapping*, *facade projection*, *video projection mapping*, *display surfaces* (Monteverdi 2011); sono solo alcune delle definizioni

usate per indicare questi nuovi *format* in cui la realtà interagisce con la sua ricostruzione digitale e ne modifica la percezione visiva. Facciate di case e chiese con i singoli elementi architettonici coperti da un rivestimento digitale, tale da rispecchiare perfettamente i volumi esistenti e alterare la percezione dell'oggetto statico da parte del pubblico, diventano quadri/pitture in movimento, arricchiti di macchie di luci e di colore che si modificano a ritmo di musica, con personaggi digitali che si arrampicano virtualmente su finestre, portoni, tetti in questa nuova arte mediale.

I confini si sono così allargati; l'ambiente non è più lo sfondo ma è l'opera, nel processo di democratizzazione che si sposta nei luoghi della sua quotidianità: su una facciata, in una piazza, in un parco, in una stazione ferroviaria, o ancora nei luoghi abbandonati; vecchie fabbriche dismesse, capannoni, spazi dimenticati che, rivalutati, sono 'rimessi in luce'. Una nuova forma d'arte performativa che trova luoghi fuori dai circuiti abituali alla portata di tutti, che la avvicina al pubblico, esposta, visibile e gratuita.

Questa tendenza può definirsi come una sorta di 'rinascimento virtuale', un ritorno al rigore e alla precisione delle regole della prospettiva, gli spazi e le misure, la profondità e lo studio sulle diverse architetture, il tutto finalizzato all'opera finale. L'artista, come un pittore del passato, attraverso la luce fa ciò che si è sempre fatto con il colore: al posto della tela, la facciata di un palazzo. L'atto del 'dipingere con la luce' è, infatti, una vecchia pratica dell'uomo, ora riattualizzata con nuovi strumenti. Si sono sviluppate, nel corso degli anni, moltissime tecniche, ma l'intenzione di ogni singolo artista di rappresentare il proprio mondo visuale, come secoli fa per gli uomini primitivi con le incisioni sulle pareti delle caverne, è sempre la stessa; ci riporta ai nostri tempi presentandoci il processo artistico non come imitazione, ma come espressione del proprio mondo interiore (Monteverdi 2011: 11-13; Fiore - Ruzza 2013: 181). Un 'rinascimento virtuale' è anche quello che interessa l'edificio in senso fisico, perché illuminato riacquista vita, rigenerando il quartiere che si illumina, invitando le persone a uscire, ad 'abitare' i luoghi, a esplorarli. Lo spettatore



a sua volta riuscirà a fermarsi, a guardare e pensare, meditando sulla proiezione, riscoprendo la bellezza di quell'edificio che la vita frenetica quotidiana non gli ha mai permesso di scoprire. Il *Video Mapping* nato dall'incontro fra arte, architettura e tecnologia, è una tipologia di installazione di arte visuale che ha spesso la funzione di completare, come opera d'arte, l'effetto urbano-architettonico di un edificio in senso migliorativo e narrativo. Il luogo può stimolare opere che si espandono con proiezioni virtuali 2D, 3D e anche 4D, modificando profondamente il volto di edifici e spazi urbani, talvolta riproponendone l'iter trasformativo o gli eventi che lo hanno coinvolto, avendo anche funzione di memoria e di comunicazione della sua storia.

I parametri di lettura e valutazione sono coerenti con il patrimonio architettonico, spostando lo studio sulla configurazione dello spazio, sulle sezioni dell'invaso stradale, sulla forma delle coperture, sull'articolazione delle facciate. Dunque si valuta il 'potenziale figurativo' e la geometria dell'ambito urbano.

Le superfici, a seconda che siano palazzi storici con una complessa articolazione e ricca decorazione oppure tessuti costruiti minuti, condizioneranno il progetto, portandolo, nel primo caso, a elaborare una partitura che lavora sul ritmo e sulle proporzioni tra gli elementi, con loro modificazioni virtuali che, tra sorpresa e meraviglia, restituiscano nuove configurazioni – realtà aumentata, re-interpretata, parzialmente o totalmente negata –; nel secondo caso offrendo nuove sensazioni, che, discostandosi dal reale, utilizzino la griglia delle bucatore e il mancato allineamento degli edifici per elaborare un *plot* narrativo meno vincolato, con obiettivi migliorativi.

Il *video projection mapping* generalmente è realizzato su facciate di edifici, ma anche su superfici o oggetti in movimento; è spesso assimilato erroneamente a una semplice videoproiezione, ma a differenza di quest'ultima è basato su una 'mappatura'⁷ della geometria architettonica che informa la facciata, e nella successiva campitura delle superfici secondo una tecnica che le trasforma in *display* dinamici. Lo spettatore ammirerà così animazioni, immagini, video e giochi di luci customizzati, che 'raccontano una storia', secondo partiture

che spesso non lasciano distinguere la realtà dalla finzione. Il 'potenziale culturale' che contraddistingue il luogo contribuisce a restituire sostanza vitale a questi progetti definibili 'recupero al grado zero'; gli osservatori possono riconoscersi nei 'testi virtuali' che spesso racchiudono lo spirito della comunità e attivano in essi un tracciato mnemonico *in progress*. Colui che abita il luogo, sia esso attore, spettatore o comunità insediata, misura, collauda e ricomincia a vivere lo spazio, innescando meccanismi di rigenerazione. L'interazione, se presente come uno degli elementi caratteristici dello spettacolo, gli consente di diventare esso stesso *performer*: colori, forme e suoni si modificano con un suo semplice gesto. Se tali proiezioni sono mappate su oggetti non lineari, volumi o sculture, le proiezioni 'vive' da cui questi oggetti vengono 'fasciati' saranno generate da musica o dai movimenti degli stessi passanti; si ricrea così una continuità tra lo spazio fisico, ovvero l'architettura, e lo spazio virtuale, creando uno spazio drammaturgico attivo in un processo di medializzazione del contesto urbano.

I casi riportati, condotti come sperimentazioni di ricerca nella scuola di Architettura dell'Università di Catania⁸, esplicitano proprio il differente approccio operato in contesti diversi. Un primo lavoro realizzato per Noto, che ha portato all'allestimento dell'opera *Hortus mirabilis, Luci-graphie per Noto* (2012), ha visto una *partnership* tra proprietà privata, gestore pubblico e un ente teatrale, in collaborazione con uno scenografo virtuale e una coreografa. Al cittadino, nella sua singolarità di utente-residente e/o visitatore temporaneo, è stata offerta l'opportunità di vivere e conoscere i luoghi della città, condividendo aspetti inediti degli spazi. I più bei palazzi monumentali del barocco netino (Palazzo Astuto, Palazzo Trigona e Palazzo Nicolaci), che, con caratteristiche diverse, hanno assunto nel tempo e tra gli abitanti un'immagine consolidata, hanno offerto un'immagine nuova in aree normalmente non visitabili o fruibili visivamente. Il filo rosso che unisce le tre installazioni *site specific* è costituito da un viaggio onirico per una condivisione collettiva di realtà squisitamente architettoniche unite a forme di teatro virtuale.

Un gioco d'illusioni che, scavando nei caratteri degli elementi costituenti gli edifici, ne rintraccia le valenze performative e le declina secondo presupposti propri dell'*Infiolata* di Noto: l'evento preso come spunto in atto contemporaneamente in città. A partire da immagini di fiori, foglie e elementi del mondo vegetale, discretizzate come fanno i maestri infioratori con i fiori reali, sono state elaborate tavolozze di *texture*, successivamente modificate e arricchite attraverso le possibilità metamorfiche proprie del mezzo tecnologico: ad esempio il cambio di scala, l'animazione, e la variazione della velocità hanno dato luogo a un'infiorata virtuale.

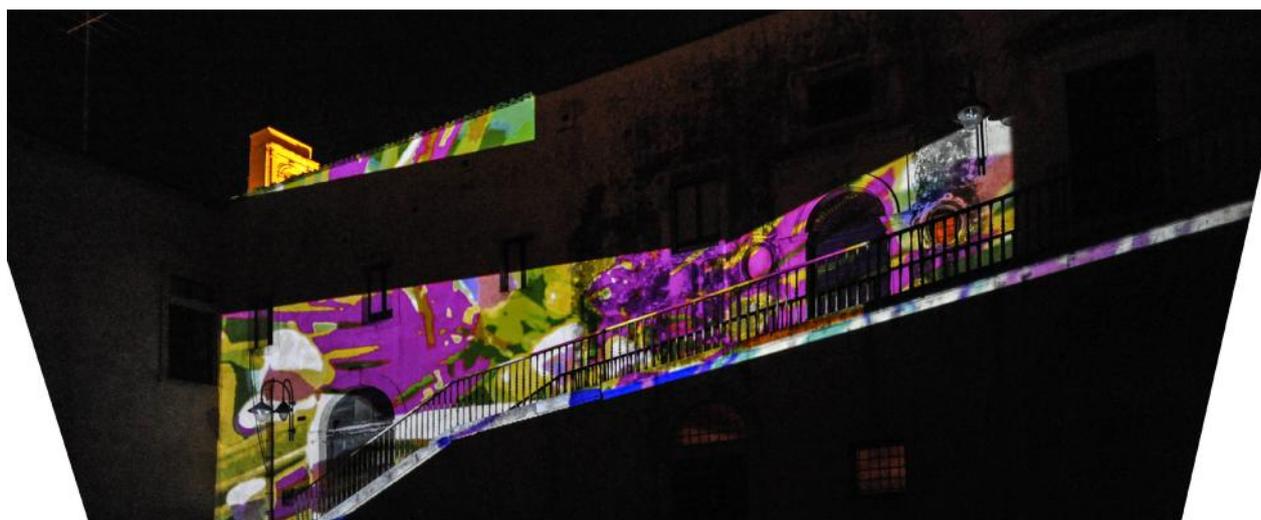


Fig. 8 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Laura Colombo, Corrado Russo, Paco Direse con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Hortus mirabilis*. 2012. Installazione/Performance. Palazzo Nicolaci, Noto. (Foto Luca Ruzza).



Fig.9 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Laura Colombo, Corrado Russo, Paco Direse con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Hortus mirabilis*. 2012. Installazione/Performance. Palazzo Nicolaci, Noto. (Foto Luca Ruzza).

Nel secondo lavoro, *Onirica. Festival della Luce* (2013), lo stesso team di progetto elabora alcune installazioni *site specific* su edifici minori ortigiani, costruendo un percorso urbano in grado di potenziare la permeabilità del centro storico e invitare alla sua scoperta, soprattutto nei quartieri di impianto medioevale che hanno subito una saturazione per la crescita della città su se stessa. Lo spunto nasceva da due testi onirici⁹ che offrivano terreno fertile dal punto di vista simbolico e iconografico. La percorrenza, calcolata in tempi e velocità, consentiva l'elaborazione di una partitura ciclica dove la drammaturgia nasceva dalla contaminazione tra storia dei luoghi e letteratura.

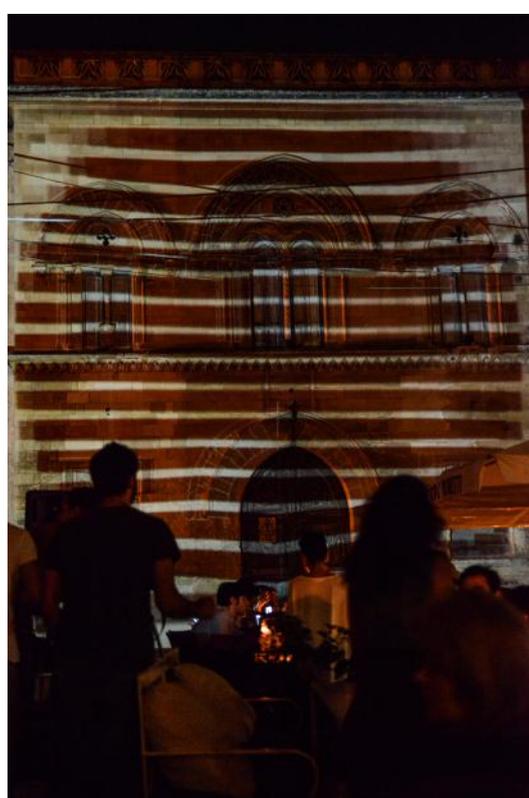


Fig.10 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Corrado Russo, Paco Direse, con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Onirica*. 2013. Installazione. Ospedale delle Cinque Piaghe, Ortigia, Siracusa. (Foto Luca Ruzza).

Bibliografia

Volumi

Lynch, Kevin, *A Theory of Good City Form* (1981), trad. it. *Progettare la città. La qualità della forma urbana*, Ed. Roberto Melai, EtasLibri, Milano



- 1990.
- Quadri, Franco - Bertoni, Franco - Stearns, Robert, *Robert Wilson*, Octavo, Franco Cantini Editore, Firenze 1997.
- Galimberti, Umberto, "L'invalicabilità del limite", in *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Perrelli, Franco, *Storia della scenografia. Dall'antichità al Novecento*, Carocci, Roma 2002.
- Meneguzzo, Marco, *Il Novecento. Arte contemporanea*, Electa, Milano 2005.
- Uva, Christian, *Impronte digitali*, Bulzoni, Roma 2006.
- Cattiodoro, Silvia, *Architettura scenica e teatro urbano*, Franco Angeli, Milano 2007.
- Uberfield, Anne, *Lire le théâtre II, L'école du spectateur* (1996), trad. it. *Leggere lo spettacolo*, Eds. Mara Fazio - Marta Marchetti, Carocci, Roma 2008.
- Zanalonghi, Giovanna, *La regia teatrale nel secondo Novecento*, Carocci, Roma 2009.
- Balzola, Andrea - Rosa, Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011.
- Bourriaud, Nicolas, *Esthétique Relationelle* (1998), trad. it. *Estetica Relazionale*, Ed. Marco Enrico Giacomelli, Postmedia Books, Milano 2010.
- Monteverdi, Annamaria, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.
- Pietromarchi, Bartolomeo, *Italia in opera. La nostra identità attraverso le arti visive*, Bollati Borinighieri, Torino 2011.
- Vettese, Angela, *L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi*, Il Mulino, Bologna 2012.
- Fiore, Vittorio - Ruzza, Luca eds., *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, LetteraVentidue, Siracusa 2013.
- Gaglianò, Pietro, *Architetture di Luce. Il Teatro Architettura di Giancarlo Cauteruccio/Krypton*, Titi-villus, Corazzano (Pisa) 2014.
- Grazioli, Cristina, "Proiezione, spazio, materia: comporre e scomporre con la luce", Ed. Valentina Valentini, *Nuovo teatro made in Italy 1963-2013*, Bulzoni, Roma 2015.
- Pioselli, Alessandra, *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*, Johan & Levi Editore, Monza (MB) 2015.

Articoli in volume

- Fiore, Vittorio, "Dall'architettura della scena alle *site specific performance*", Fiore, Vittorio, *Tecnologie della finzione. L'effimero e la città*, LetteraVentidue, Siracusa 2011a.
- Fiore, Vittorio, "Innovazione e sperimentazione: i confini del teatro contemporaneo", Eds. Gaglianò, Pietro - Ruffini, Paolo, *Prometeo. Esperienze di forme in movimento nello spazio contempora-*

- neo*, Editoria & Spettacolo, Riano (RM) 2011b.
- Fiore, Vittorio - Ruzza, Luca, "Installazioni *site specific*, temporanee e virtuali, come strategie di rigenerazione urbana", Eds. Castagneto, Francesca - Fiore, Vittorio, *Recupero, Valorizzazione, Manutenzione nei centri storici. Un tavolo di confronto interdisciplinare*, LetteraVentidue, Siracusa 2013.
- Sinisi, Silvana, "Prefazione", Ed. Tomašević, Nika, *Place, Body, Light. Il teatro di Fabrizio Crisafulli, 1991-2011*, artdigital.com, Dublino 2013.

Notes

- 1 Da una conversazione con l'autore.
- 2 Il quartiere della Giudecca nell'isola di Ortigia è sorto nel Quattrocento per volere del governatore di Siracusa Giovanni Cardenas per offrire agli ebrei siracusani privilegi uguali agli altri cittadini. Molti edifici presentano ipogei sotterranei con i *miqweh*, dei bacini di raccolta naturale delle acque utilizzati per riti di purificazione. Quello scelto per la performance è il più grande, antico e famoso, ed è sito in via Alagona.
- 3 Da una conversazione con l'autore.
- 4 *Ibidem*.
- 5 *Ibidem*.
- 6 *Ibidem*.
- 7 Con il termine 'mappatura' si indica quella pratica che, con l'uso di un proiettore e un *software* specifico, permette di immagazzinare nella memoria del pc la sagoma esatta dell'edificio su cui poi si andrà a proiettare, permettendo così una maggiore aderenza delle animazioni ai singoli elementi architettonici.
- 8 Tali ricerche e sperimentazioni sono state attuate nell'ambito di due Convenzioni: *Spazio Teatro. Luoghi recuperati per la scena* (2009-2012) e *PLAN_B. Raccontare il territorio con nuove tecnologie* (2012-2015) – responsabile scientifico il prof. Vittorio Fiore – stipulate dalla S.D.S. Architettura dell'Università degli Studi di Catania (Siracusa) con: la Fondazione Teatro Vittorio Emanuele di Noto, il Consorzio Universitario Archimede e il Comune di Siracusa. Entrambi i progetti si sono avvalsi della consulenza tecnico-artistica di Luca Ruzza, con Laura Colombo *Open Lab Company* (Roma) e Paco Direse. Il secondo in particolare ha ricevuto un finanziamento della Regione Sicilia, Assessorato ai BB.CC. e I.S., Servizio Promozione e Valorizzazione delle Tradizioni e Identità Siciliana (circ. n.98, 08/06/2012).
- 9 La regia di Corrado Russo (allora direttore del Teatro Vittorio Emanuele di Noto) ha elaborato, con gruppi di allievi che svolgevano il tirocinio sotto la guida dello scrivente, una drammaturgia *ad hoc* a partire dalle suggestioni derivate da due testi: *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò* di Lewis Carroll e *Flatlandia* di Edwin Abbott Abbott.

Registrare lo spettacolo dal vivo, tra documentazione e artefatto filmico. L'Oedipus Rex di Julie Taymor

Cecilia Carponi

Introduzione

Nel corso di questo saggio si intende analizzare la messa in video dell'opera-oratorio *Oedipus Rex* di Igor Stravinsky, diretta da Julie Taymor – che ne ha curato anche la regia teatrale – nel 1992. Lo studio della ripresa risulta interessante per la complessità del linguaggio cinematografico utilizzato dalla regista: appare infatti difficile incasellarla in una delle categorie individuate dagli studiosi dell'ambito di riferimento.

La questione si presenta estremamente più controversa e dibattuta di quanto possa apparire dalla maggior parte dei contributi critici e giornalistici sui video d'opera, che in linea di massima sposano la classificazione nelle tre categorie più evidenti proposta da Brian Large (1992) e Michel Veilleux (2001: 849-870): riprese di spettacoli dal vivo in teatri o spazi simili, film d'opera e produzioni in studio. Tuttavia una riflessione più attenta e meditata ha fatto emergere la complessità del tema e ha prodotto un dibattito vivacissimo. Emanuele Senici (2009: 273-312), che ne riassume i contributi più significativi, ha evidenziato la pluralità di conclusioni a cui sono giunti i diversi animatori della questione, sia registi che studiosi. Ad esempio, Jean-François Jung (1997: 47-55) allarga la suddivisione dei video d'opera in quattro categorie: riprese di spettacoli, adattamenti televisivi di spettacoli, TV-opere e creazioni video. Jürgen Kühnel (1998: 159-188) tenta invece una definizione onnicomprensiva proponendo non una classificazione schematica, ma un *continuum*

di possibili soluzioni tra due poli opposti: da un lato il reportage di una rappresentazione, dall'altro il film d'opera. Alle posizioni di coloro che in passato hanno ragionato sull'argomento, si aggiungono numerosi interventi più recenti che continuano a nutrire e a ravvivare il dibattito contemporaneo. Ne è un esempio quello di Christopher Morris (2010: 96-119) che si sofferma sulla problematicità delle numerose forme in cui gli spettacoli operistici vengono ripresi, o quello di Renata Scognamiglio che disegna un profilo analitico dei soli film operistici avvalendosi dei tre moduli individuati da Sergio Miceli (2010: 834-836): opere in prosa, opere parallele e *film-opera* veri e propri, a loro volta distinguibili in tre categorie: realizzazioni di natura prettamente cinematografica, riprese cinematografiche di allestimenti teatrali reali o presunti, mescolanza e alternanza delle caratteristiche presenti nelle prime due categorie. Inoltre, la mediatizzazione e la conseguente ripetibilità dell'evento teatrale contribuiscono a complicare ulteriormente il quadro. Philip Auslander (2008) esamina il concetto stesso di *liveness*, e la magia che a esso viene attribuita: se per rappresentazione dal vivo intendiamo lo svolgimento di una recita che avvenga alla compresenza spazio-temporale di interpreti e pubblico, il video dal vivo può dirsi tale solo qualora sia in grado di restituire il senso di partecipazione a un determinato evento teatrale. E per produrre questa particolare esperienza emotiva, il video dal vivo deve necessariamente offrirsi in quanto *medium* tra individui distanti nel tempo e nello spazio.

Come si evince da questo rapido resoconto, la registrazione dello spettacolo operistico, dal vivo o meno, pone non pochi problemi. In quali casi i video d'opera possono essere considerati documentazione dello spettacolo dal vivo? Quando diventa invece necessario parlare di artefatto filmico? Sovente, i confini tra reportage e film appaiono labili e difficili da demarcare. Tralasciando l'interpretazione della messinscena teatrale vera e propria, l'analisi dell'*Oedipus Rex* di Taymor consente di dimostrare come questa messa in video si inserisca all'interno di una tradizione cinematografico-televisiva ben precisa, e vada dunque presa in con-

siderazione non solo in quanto documento testuale dello spettacolo, ma anche e soprattutto in quanto «artefatto ‘in sé’ e ‘per sé’, con una propria poetica, una propria estetica, e una propria ermeneutica», per cogliere la questione nei termini in cui è stata proposta da Senici (2009: 285).

«Created for camera»

Prima di procedere con l'analisi della messa in video, è necessario delineare le condizioni in cui lo spettacolo e la ripresa sono stati realizzati¹. Sin dall'inizio, *Oedipus Rex* è stato concepito come un progetto bifronte: Taymor ha infatti lavorato simultaneamente alla *performance* teatrale – andata in scena in occasione del primo *Saito Kinen Festival* in Giappone, nel settembre del 1992 – e al film, prodotto da Peter Gelb e Pat Jaffe. L'anno seguente il film ha fatto parte della selezione del *Sundance Film Festival* ed è stato presentato dalla *Film Society of Lincoln Center* al *Walter Reade Theater* di New York. Successivamente è andato in onda sulla PBS all'interno del programma *Great Performances* ed è stato distribuito dalla Philips nei formati compact-disc e VHS². La riedizione in DVD, che contiene tra gli extra le interviste alla regista, al direttore d'orchestra (Seiji Ozawa), allo scenografo (George Tsypin) e all'interprete di Jocasta (Jessey Norman), risale al 2005. Ed è proprio da queste interviste che emerge la simultaneità del progetto teatrale e di quello cinematografico. Taymor parla di dieci giorni di prove con i cantanti principali – dedicati soprattutto all'esecuzione di movimenti quasi impercettibili, enormemente ampliati dalle gigantesche mani scolpite indossate dai performer³ – e di sette giorni di riprese, realizzate in occasione delle uniche due *performance live* dello spettacolo, alle quali si aggiungono cinque giorni di riprese in teatro ma senza pubblico⁴. Ammesso che si possa e si voglia parlare di 'reportage di una rappresentazione dal vivo', per definire questa versione di *Oedipus Rex* è necessario fare appello a una delle categorie proposte da Kühnel (1998: 166-171): un misto di ripresa col pubblico e senza pubblico, in teatro o in studio. Ma l'uso delle risorse espressive del cinema da parte di Taymor impedisce di escludere aprioristicamente che il video possa essere accostato a un vero e proprio film-opera; appare dunque più pertinente ricorrere a una delle ulteriori distinzioni avanzate da Miceli (2010: 834-836): riprese *cinematografiche* di allestimenti teatrali reali o presunti (il corsivo è di chi scrive).

Ciò che rende particolarmente difficile incasellare *Oedipus Rex* in una delle categorie enunciate è la totale assenza di riconoscibilità della sua dimensione teatrale – a eccezione della gestione del corpo dei cantanti che, come si dirà più avanti, pone ulteriori problematiche. I titoli di testa, che



lo standard del genere vuole accompagnati da inquadrature esterne dell'edificio teatrale, della platea, del pubblico che lentamente prende posto o del sipario chiuso, aprono la messa in video in maniera insolita. Su uno schermo nero appaiono le diciture che presentano le case di produzione Cami Video e NHK, il festival che ha ospitato lo spettacolo e il direttore artistico, il produttore, e infine il titolo dell'opera-oratorio seguito dal nome del compositore. L'immagine che segue suscita particolare interesse, perché si tratta di un'immagine fissa che ospita i nomi degli interpreti principali, della Saito Kinen Orchestra e del direttore, ancora una volta i produttori e infine il nome di Julie Taymor, preceduto dalla dicitura *stage production and film directed by*, che ribadisce l'assenza di un rapporto di subalternità tra le due realizzazioni. Se i nomi degli artisti occupano la metà sinistra dello schermo, la metà destra espone la parte superiore di un corpo morente sovrastato da un corvo. Questa *silhouette* saturata e stilizzata anticipa la raffigurazione della peste che ha colpito Tebe, che viene mostrata dettagliatamente nel "Caedit nos pestis" cantato dal Coro.

L'inquadratura successiva corrisponde a un primissimo piano – peraltro inizialmente in bianco e nero, poi a colori come il resto del materiale filmico – di Kayoko Shiraishi che interpreta il ruolo della narratrice⁵; dunque lo spettatore viene direttamente condotto nella tragedia vera e propria. Gli aspetti peculiari dello spettacolo operistico dal vivo sono esclusi: lo spettatore non sente l'orchestra che accorda o gli applausi del pubblico in sala, né assiste all'ingresso del direttore. La dimensione teatrale è dunque negata tanto al principio quanto nel resto della messa in video: il pubblico e l'orchestra resteranno due grandi assenti fino al termine dell'opera-oratorio.

Il solo aspetto che tradisce l'ambientazione in teatro è la presenza del sipario, che si carica però di una connotazione ambigua. Il primissimo piano dalla narratrice con cui si apre *Oedipus Rex* si allarga lentamente quando il viso dell'interprete inizia a muoversi. Segue un'inquadratura molto più ampia, che mostra buona parte del palcoscenico e la figura intera dell'attrice giapponese; dietro di lei, un telo

bianco sul quale viene proiettato un cigno che vola. Dunque lo spettatore non vede le classiche tende di velluto rosso che magicamente si aprono tirate da una mano invisibile, bensì un telo opaco, semitrasparente, che viene squarciato con un coltello dalla narratrice. Mentre i due lembi del telo si separano lentamente, è possibile intravedere la scenografia retrostante; a dominare la scena, un elemento in legno di forma circolare, di diametro non inferiore a due metri, sospeso nel vuoto, davanti al quale il danzatore *butoh* Min Tanaka è sorretto da un nastro rosso in posizione fetale. In questo momento, la telecamera si comporta in modo ambiguo: dapprima si alza e si avvicina al palcoscenico, inquadrando così solo la struttura circolare, senza però escludere le due metà del telo che si aprono; successivamente torna ad allontanarsi, nello stesso piano sequenza, riprendendo in campo la narratrice che termina la sua presentazione ed esce di scena.

Il movimento iniziale di avvicinamento è assolutamente rilevante, perché costruisce una suggestione simbolica impercettibile allo spettatore teatrale. Infatti l'immagine sembra corrispondere a quella di un occhio, seppur ripreso in posizione verticale: l'elemento circolare ricorda inevitabilmente la forma dell'iride, e i lembi bianchi che si aprono evocano la funzione delle palpebre. Si considerino infatti le parole usate dello scenografo Tsy-pin nel descrivere il cerchio di legno: «it's a moon, and it's also an eye»⁶. In questo caso, evidentemente, Taymor sfrutta il linguaggio cinematografico per creare un'immagine che sorpassa la dimensione teatrale, utilizzando proprio l'unico elemento rimasto a renderla riconoscibile in quanto tale.

Per quanto concerne la tipologia di inquadrature usate dalla regista, si osserva una netta prevalenza di piani ravvicinati, molti primi piani e dettagli. Ad esempio, la sequenza della Sfinge – che effettua il suo ingresso durante il *Non reperias vetus scelus* cantato da Oedipus – è introdotto da un interessante passaggio di inquadrature: un primo piano del protagonista che si copre momentaneamente gli occhi con le enormi mani, seguito da un piano molto stretto della Sfinge che si avvicina. Questa seconda inquadratura appare completamente

decontestualizzata: la figura mostruosa avanza, apparentemente volando, su uno sfondo nero, buio.

La prima apparizione della Sfinge si propone dunque come una proiezione della mente di Oedipus, come un ricordo che vive nella memoria, ma che non appartiene alla realtà dello spazio scenico⁷. Successivamente, attraverso una dissolvenza incrociata, Taymor torna a mostrare la totalità del palcoscenico, e la Sfinge si rivela per quello che è: una grande marionetta sorretta dai danzatori, che ne governano il movimento degli arti. Segue una serie di dettagli delle ali e della testa del mostro, che conferma l'impressione dell'inquadratura introduttiva. Le intenzioni della regista emergono chiaramente nella seguente intervista:

Some shots were just created for camera; they were not something that you would see in the large proscenium setting. [...] After the first performance, or probably after the dress rehearsal, I sat down and made a shot list and conceived what the camera should be doing. We had the support for a crane, we knew that we were going to have tracks, so we started to have all the goodies that we could use as filmmakers, to be able to get some movement and life, because what worked so beautifully on the stage from a long shot or sitting in the twentieth row, does not work on camera, necessarily⁸.

L'estrema conseguenza di queste premesse corrisponde a un'esclusione degli spettatori in sala non solo «in quanto oggetti della ripresa, ma anche in quanto suoi soggetti privilegiati, detentori ideali del punto di vista» (Senici 2009: 303). Quanto evidenziato da Veilleux nell'analizzare i film realizzati da Pierre Jourdan negli anni Settanta si adatta perfettamente al caso in questione: «i punti di vista proposti al pubblico sono così estremamente vari, ma molti di essi sono incompatibili con quelli di uno spettatore 'normale'» (Veilleux 2001: 857). Ancora una volta la descrizione di Taymor si rivela illuminante: «[...] and we had four cameras: two close-ups cameras, a camera that was in the middle of the theatre and then a long shot camera, that caught the whole stage action, which of course you can't use very much because it's just too wide, but it needs to establish space»⁹.

La conoscenza delle possibilità creative del cinema da parte della regista si esprime anche nell'uso del montaggio. La presenza di *long take* fortemente estetizzanti si alterna a momenti in cui il montaggio è più serrato e teso. Una sequenza emblematica è quella del trivio, in cui – nel corso del *Trivium, trivium* – Jocasta e Oedipus realizzano che l'assassino di Laius è effettivamente l'attuale re. La rievocazione è preceduta da alcuni piani sequenza che seguono i gesti delicati e sublimi di Jocasta. Con l'ingresso del carro che trasporta la silhouette di legno di Laius, Taymor sfrutta la profondità di campo per realizzare immagini suggestive, come l'inquadratura in cui Jocasta è situata al centro del piano: alla sua sinistra vediamo il carro avanzare, e alla sua

destra l'ombra dello stesso proiettata sul fondo della scena. I movimenti di macchina diventano più rapidi nel seguire i nastri rossi che collegano la madre/moglie a Oedipus, e il carro a entrambi. Subito dopo i nastri si spostano a comporre le tre strade del trivio; il carro di Laius e il manichino che rappresenta Oedipus, alle due estremità del nastro centrale, avanzano l'uno verso l'altro. Con l'aumentare del ritmo della musica, il montaggio si fa più serrato e la durata delle inquadrature diventa sempre più breve, raggiungendo l'apice nel momento del parricidio.

Taymor ricorre a un'ulteriore risorsa cinematografica, costituita da piccoli effetti speciali realizzati in sede di postproduzione. Si tratta non solo delle numerose dissolvenze incrociate utilizzate per separare le sequenze, ma anche di sovrimpressioni che restituiscono immagini distorte. Il già citato primissimo piano della narratrice, con cui inizia *Oedipus Rex*, passa gradualmente dal bianco e nero ai colori, senza che ci sia un cambio di inquadratura. Inoltre, sul viso truccato di Shiraiishi si vede passare la sovrimpressione del cigno che vola. È evidente che si tratta di un effetto speciale realizzato in sede di postproduzione e non della ripresa di una proiezione realmente operata in teatro, perché la proiezione del cigno che vediamo nel totale successivo – questa sì realmente operata in teatro e visibile a un'eventuale platea presente in sala – e che la narratrice stessa segue con lo sguardo, risulta più grande della figura umana che fa da riferimento e da unità di misura. Mentre il cigno visibile nel precedente primo piano non arriva a coprire neanche la totalità del viso dell'attrice, e la qualità dell'immagine rivela abbastanza apertamente un accenno di dissolvenza incrociata, per cui distinguiamo meno nettamente i contorni del viso di Shiraiishi, a favore della figura che le vola sugli occhi. Ma l'immagine del cigno che vola torna a essere proposta in un altro momento dell'opera-oratorio. Durante l'esecuzione del *In monte reppertus est*, quando il pastore svela la vera identità di Oedipus, Taymor inserisce un'immagine che riprende l'inizio: l'alter-ego del protagonista, interpretato dal danzatore *butoh* Tanaka, è sospeso nel vuoto in posizione fetale, come nella scena precedentemente descritta; attraverso l'uso della sovrimpressione, il cigno dalle ali spiegate gli si sovrappone. La brevissima suggestione è indubbiamente stata aggiunta in sede di postproduzione: infatti, nelle immagini che la precedono e che la seguono, niente lascia intendere che si tratti di un effetto realizzato anche nella dimensione teatrale.

Inoltre, Taymor si avvale di un espediente particolare, prerogativa del genere dei film-opera: ancora nel *Trivium*, *trivium*, nel momento in cui Oedipus viene abbacinato dall'idea di essere l'assassino di Laius, la regista opta per un'interpretazione di tipo psicologico. Infatti, alle prime frasi cantate da Oedipus, «Pavesco subito, Jocasta, | pave-

sco maxime, Jocasta, audi», corrispondono due primi piani dell'interprete Philip Langridge che rimane in silenzio. Il suo volto, fortemente espressivo, non articola il canto che lo spettatore ode, nonostante la voce sia proprio quella di Langridge. Si tratta di una soluzione che era già stata adottata da Francesco Rosi nel film-opera *Carmen*: sull'aria di Micaëla, *Je dis que rien ne m'épouvante*, come scrive Scognamiglio, «l'interruzione del sincrono labiale dell'attrice (Faith Esham) in corrispondenza della ripresa qualifica la stessa come livello mediato, interpretando in senso psicologico – e qui sta l'intelligenza di Rosi – una logica squisitamente musicale e ben poco cinematografica» (Scognamiglio 2011: 102).

Alla luce di questa analisi, si evince che i processi creativi della realizzazione teatrale e di quella cinematografica firmate da Taymor non sono legate da un rapporto di subalternità, ma piuttosto sembrano esercitare un'influenza reciproca. Al fine di avvalorare questa tesi, è utile citare un altro estratto dell'intervista alla regista:

As we know, this [Oedipus Rex] is conceived as an oratorio, not an opera. But when Peter [Peter Gelb, il produttore] said: «Look, I know it's an oratorio and if you see productions, people just stand there and they sing in the chorus scenes. I don't think you want that for film». So I was already given the liberty, and actually to support, to try and find the way to visualize this material that Cocteau and Stravinsky conceived as being more musical, less visual, less literal¹⁰.

Questa descrizione della genesi del progetto è di grande interesse: sembra essere stata la possibilità di realizzare la messa in video ad aver influenzato le scelte registiche dello spettacolo, al punto da spingere Taymor a discostarsi considerevolmente dall'istanza artistica del compositore, e dalla tradizione di messinscena del genere.

Vale la pena ricordare che la regista aveva già avuto esperienza nel settore cinematografico. Il direttore della fotografia di *Oedipus Rex*, Bobby Bukowski, aveva già lavorato con Taymor proprio nel primo film da lei diretto, *Fool's Fire*¹¹, al quale seguiranno produzioni di maggior successo come *Titus* (1999), tratto dalla tragedia shakespeariana *Tito Andronico*, con Anthony Hopkins nel ruolo del protago-

nista; *Frida* (2002), film biografico sull'artista messicana Frida Kahlo, interpretata da Salma Hayek; *Across the Universe* (2007), musical realizzato sui più celebri componenti dei Beatles; *The Tempest* (2010), tratto dall'omonima opera shakespeariana, con Helen Mirren nel ruolo del personaggio principale, Prospera, eccezionalmente mutato al femminile.

'Sguardo in macchina', costruzione dello spazio scenico e gestione del corpo

Uno degli aspetti più interessanti di *Oedipus Rex* è costituito dal modo in cui Taymor decide di riprendere la narratrice: durante i suoi sei interventi esplicativi, Shiraishi volge costantemente lo sguardo al pubblico del video, guardando direttamente verso l'obiettivo della telecamera. L'attrice giapponese dichiara esplicitamente quali sono gli interlocutori prescelti: infatti il suo primo intervento, che apre lo spettacolo e coincide esattamente con l'incipit del testo di Cocteau, inizia con l'appello – chiaramente in lingua giapponese – «Spettatori!». È interessante e utile ai fini della ricerca confrontare questo 'sguardo in macchina' con inquadrature di tipo analogo prese da tre film-opera molto diversi tra loro: *Carmen* di Francesco Rosi (1984), *Il flauto magico* di Ingmar Bergman (1975) e *Rigoletto* di Jean-Pierre Ponnelle (1983). In *Carmen* di Rosi, la lunga sequenza iniziale, che presenta la fine di una corrida, contiene un'inquadratura ristretta degli occhi di Escamillo che guardano dritti in camera; ma i piani precedenti riprendono il toro, ormai stordito, in modo che lo spettatore si identifichi con la vittima del torero¹². Si tratta di una vera e propria soggettiva dell'animale, poiché il punto di vista adottato dalla telecamera non può essere che quello del toro¹³. Ne *Il flauto magico* di Bergman quasi tutti i personaggi della messinscena teatrale dirigono, almeno una volta, il loro sguardo verso la macchina da presa; ma il punto di vista che il regista adotta è quello degli spettatori seduti in sala, inquadrati a più riprese, singolarmente e a piccoli gruppi. Ciò che viene inquadrato sul palcoscenico corrisponde a ciò che vede il pubblico presente in teatro; si tratta dunque di scene riprese in qua-

lità di soggettive dello spettatore teatrale. Anche in *Rigoletto* di Ponnelle tutti i personaggi, di tanto in tanto, volgono lo sguardo alla macchina da presa, ammiccando allo spettatore del film. Ma Ponnelle non mostra una sala colma di spettatori: all'inizio la vicenda sembra ambientata nel Teatro Farnese di Parma, aspetto che rende lo sguardo in camera di Monterone molto interessante e significativo; ma la dimensione teatrale svanisce, si dilegua, e gli altri personaggi continuano ad ammiccare allo spettatore del film con risultati spesso grotteschi, come nella sequenza in cui il Duca di Mantova – interpretato da Luciano Pavarotti – canta la celebre *La donna è mobile*. L'utilizzo improprio dello sguardo in macchina tende a disorientare lo spettatore, che non riesce a condividere un punto di vista, proprio perché nessun punto di vista gli viene proposto; inoltre il patto finzionale appare costantemente disturbato dalle figure inquadrature, le quali interagiscono tra di loro per strizzare l'occhio, subito dopo, in direzione dell'istanza mediatica.

Lo 'sguardo in macchina' della narratrice di *Oedipus Rex* si rivela originale per il genere a cui appartiene, ma non per il linguaggio prettamente cinematografico: si accosta maggiormente ai film-opera come *Carmen* di Rosi o *Il flauto magico* di Bergman, piuttosto che alle messe in video di rappresentazioni operistiche in teatro, in cui tutti i personaggi tendono a rivolgersi al pubblico presente in sala, talvolta a sfavore delle telecamere. Diversamente da *Rigoletto* di Ponnelle, Shiraishi è l'unico personaggio che si rivolge direttamente alle telecamere e, attraverso di esse, allo spettatore del film. Non è oggetto di un'inquadratura soggettiva interna, come nel caso del *toreador* in *Carmen* di Rosi, né di un'inquadratura soggettiva esterna, come i cantanti che interpretano i personaggi sul palcoscenico in *Il flauto magico* di Bergman. Si avvicina di più alle figure eterodiegetiche che appartengono a film come *I dieci comandamenti* (1956), all'inizio del quale il regista Cecil B. DeMille, che dà voce al Dio narrante, si mostra all'interno del suo studio e parla direttamente agli spettatori. Il quarto intervento della narratrice, che apre il secondo atto di *Oedipus Rex*, è di particolare rilevanza: la macchina da presa riprende il palcoscenico da un punto di vista laterale, quasi dietro le quinte. Jocasta ha appena effettuato il suo ingresso in scena: è rivolta verso la platea, ed è in campo a figura intera, ma di profilo. A destra compare gradualmente la narratrice che avanza verso la macchina da presa sfruttando la struttura praticabile della scenografia, mostrando dapprima solo la testa, poi anche il busto e infine l'interezza della figura. L'inquadratura rimane fissa e si alza leggermente in maniera quasi impercettibile: è la narratrice a creare il movimento avvicinandosi lentamente, con lo sguardo rivolto sempre verso l'obiettivo. Shiraishi sfilava davanti a Jocasta, la supera e continua a procedere verso la macchina da presa, realizzando ormai un piano americano di se stessa, poi un

piano medio e infine un primo piano. All'inizio della breve scena la regista sfrutta la profondità di campo: Jocasta è al centro dello schermo ed è a fuoco tanto quanto la narratrice che si rende lentamente visibile, apparendo nella parte destra dell'inquadratura. Ma una volta che l'attrice giapponese ha oltrepassato la regina, le loro posizioni si invertono: Shiraishi occupa ora la parte sinistra dello schermo, mentre Jocasta, alle sue spalle, ne occupa la parte destra. Inoltre, ora solo la narratrice è a fuoco, mentre Norman e il resto della scenografia visibile sono sfocati. Da questo frammento è possibile individuare due aspetti di grande interesse: l'uso della profondità di campo e del cambio di fuoco denotano una conoscenza approfondita del linguaggio cinematografico da parte di Taymor; la narratrice non solo si rivolge apertamente alla macchina da presa e quindi al pubblico televisivo, ma lo fa a discapito della platea presente o meno in sala. Ne deriva una constatazione fondamentale ai fini della ricerca: l'eventuale fruizione teatrale diventa secondaria, a favore di quella filmica.

Come già accennato nel precedente paragrafo, la messa in video costruisce lo spazio scenico senza tener conto del punto di vista del pubblico teatrale. Se si confronta *Oedipus Rex* con, ad esempio, la messa in video della messinscena di *Tristano e Isotta* di Ponnelle a Bayreuth (1983), i canoni spaziali sono opposti. Ponnelle predilige i piani totali, distanti; tende ad avvicinarsi molto lentamente, con lunghi piani sequenza che avanzano sullo stesso asse dell'inquadratura. I primi piani sono utilizzati raramente e le telecamere sono sempre posizionate in platea, mantenendo il punto di vista del pubblico teatrale. Al contrario, Taymor costruisce uno spazio frammentario, difficile da ricostruire mentalmente a causa della scarsità degli *establishing shot*. Sono molte le inquadrature che appaiono decontestualizzate come l'ingresso della Sfinge; delle numerose scene di massa, lo spettatore del video non percepisce che elementi ristretti molto dettagliati. Inoltre le telecamere vengono sistemate in posizioni insolite: oltre al già citato quarto intervento della narratrice, occorre menzionare l'ultima uscita di scena di Tanaka. Dopo essersi accettato sul brano finale dell'opera-oratorio, *Ecce! Regem Oedipoda!*, l'Oedipus danzatore si rifugia sotto al ponte centrale della scenografia e inizia il suo viaggio verso Colono. Mentre dalla platea del teatro il pubblico può vedere le spalle di Tanaka che si allontana, il video concede allo spettatore televisivo di seguirne il cammino verso il fondo della scena: la telecamera è posizionata sul palcoscenico, sotto alla struttura scenografica e il danzatore viene ripreso di profilo. L'atteggiamento della regista emerge chiaramente nell'intervista:

As a director of the live theatrical performance, I had to think about the whole picture, the proscenium for the audience, and how it worked just from the front. But early on, in the design, in

conceiving that we didn't wanted just have cameras that would be frontals, we had to work in the design, with the set designer, how it would look from the side, how it would look from an overhead, so that you knew that from different angles this thing would work and have movement, camera movement. I just didn't want to have it be still shot: cut, cut, cut. I wanted it to be able to work in movement with music¹⁴.

Dunque, al fine di restituire visivamente il movimento musicale, Taymor costruisce uno spazio scenico in stretta correlazione con il ritmo; il risultato anti-realistico è accentuato dall'assenza di spazializzazione del suono – per cui il volume della musica e della voce dei cantanti non cambia al variare delle inquadrature – e soprattutto dalla gestione del corpo da parte dei cantanti.

Come accennato in precedenza, la gestione del corpo da parte dei cantanti risulta in contrasto con i canoni cinematografici e televisivi (Senici 2009: 297). Fatta eccezione per la narratrice, che comunica esclusivamente con la telecamera, i personaggi di *Oedipus Rex* tengono costantemente conto della platea teatrale e a essa si rivolgono. Il contrasto tra l'atteggiamento di Shiraishi e quello degli altri performer provoca nello spettatore un senso di alienazione: mentre l'attrice giapponese si rivolge direttamente a lui, gli altri personaggi sembrano ignorarne la presenza non per garantire la durevolezza del patto finzionale, ma piuttosto in favore di un'istanza fruitrice senza volto, che egli percepisce senza mai vedere. Come si vedrà nel prossimo paragrafo, è proprio questo straniamento che sembra ispirarsi a una tradizione cinematografico-televisiva ben precisa.

Universo onirico: *world of subconscious*

Nella lunga intervista più volte citata, Taymor riassume il processo creativo che ha dato forma al suo *Oedipus Rex*: la regista ha cercato di raggiungere un compromesso tra le sue esigenze visive e le intenzioni originali di Stravinsky, basate su una drammatizzazione puramente musicale¹⁵. Di seguito, la trascrizione di un estratto saliente dell'intervista, che introduce il tema della dimensione psi-

chico-mnemonic:

[...] so, even though I was going to make it more visual, what I did visually I hope is what his eyes, his ideas were, which was not to play it out all literally, but to play it in the memory of the mind. So when the dancers show the story of the Sphinx, it is elemental and you always have Oedipus downstage, right in front, singing, so that you know it is in his mind: what we are seeing now is a flashback in his mind. The same with Jocasta recalling the crossroad and what happened, the murder of Laius at the crossroad: she is right there, down front, there is Oedipus, the singer, down front, and these red lines that start to make the crossroad [...]. The big challenge for me was how to put this imagery without taking it away from the music¹⁶.

La conseguenza diretta di questa premessa è il fatto che la messinscena teatrale si attiene, almeno nell'attitudine dei personaggi principali, al tradizionale *modus operandi* di chi si accinge a eseguire un'opera-oratorio: per utilizzare le parole di Ozawa, «thanks to the forestage, the main singing is in oratorio style, out to the audience, because it [*Oedipus Rex*] is not a drama, it is a tale»¹⁷. La realizzazione visiva dei vari episodi avviene alle spalle dei cantanti. Ma la messa in video dello spettacolo, con la sua costruzione frammentaria dello spazio scenico, restituisce il palcoscenico in maniera alterata: quanto accade in scena viene spesso percepito come decontestualizzato, proveniente da una dimensione altra, diversa da quella dei protagonisti. La Sfinge, il trivio, i danzatori, l'alter-ego *butoh* di Oedipus, il suicidio di Jocasta, le maschere, le marionette, lo stesso accecamento del protagonista sembrano appartenere a un universo onirico che risiede 'nella memoria della mente'.

Questa tesi è confermata dalla descrizione che fa Tsy-pin della scenografia da lui creata:

It is a space that kind of envelops you and creates this inner world, because also it is a wooden sculpture, essentially, floating above water. And once you put that much water on the stage, it already creates the sense you are in the world of subconscious. [...] And of course in the film, when you are actually finishing the movie, it's really reinforced by all the shots of the eyes; we are looking inside the mind of those people¹⁸.

Sia Taymor che Tsy-pin utilizzano un lessico particolare: *in the memory of the mind*; *fla-*

shback in his mind; *inside the mind*; *inner world*; *world of subconscious*. Tutto rimanda alla composizione – sia in scena che in video – di un luogo psichico, irreali, abitato da figure mostruose e presente in una dimensione spazio-temporale aliena e distante. Ma nel film la gestione del corpo dei performer, causa di un senso di straniamento nello spettatore, rimanda sibillamente alla dimensione teatrale di *Oedipus Rex*, e suggerisce che quel mondo onirico si sia configurato in una forma concreta, visibile e riconoscibile proprio perché inserito all'interno di uno spazio scenico, in cui tutto è, se non possibile, almeno simulabile. Taymor nega la dimensione teatrale attraverso l'omissione di tutti gli aspetti menzionati nel primo paragrafo, ma non nega lo 'spazio scenico': anzi, al contrario, lo accentua tramite la gestione del corpo dei performer, insolita per il linguaggio cinematografico, e in contrasto con la gestione del corpo della narratrice. Questo 'spazio scenico' diventa, nel film, l'unica sede possibile in cui le visioni oniriche – in questo caso incubi atroci come solo la mitologia sa creare – possano essere 'riviste' e 'rivissute' in maniera credibile, nella dimensione della memoria, della mente.

Inserire gli universi onirici all'interno di spazi scenici non costituiva, già nel 1992, una novità, né per la storia del cinema, né per l'esperienza creativa della regista. L'esempio più celebre e significativo nella storia del cinema è uno dei film più controversi di Alfred Hitchcock: si tratta di *Spellbound*, un film psicologico del 1945, con Ingrid Bergman (Constance Peterson) e Gregory Peck (John Ballantine)¹⁹. La seconda metà del film contiene una sequenza onirica realizzata da Salvador Dalí, di cui è sufficiente, in questa sede, analizzare solo la scena introduttiva. John Ballantine, seduto sul lettino dello psicanalista, inizia a descrivere l'ambientazione del sogno: «I can't make out just what sort of a place it was». Una dissolvenza conduce lo spettatore nel mondo immaginario creato da Dalí: una serie di occhi aperti, posizionati su uno sfondo nero, si sovrappongono fino a diventare l'inquietante ornamento di una tenda. L'inquadratura mostra un ambiente bizzarro: si vedono chiaramente gli assi di legno che compongono il pavimento e, seduti intorno a tre tavoli, degli uomini giocano a carte; sulle loro teste, tende scure ornate da occhi dipinti. Il pavimento di assi di legno ricorda un palcoscenico; le tende scure e pesanti rimandano al sipario e alle tende di quinta. Ballantine procede nella descrizione dell'ambiente: «It seemed to be a gambling house, but there weren't any walls, just a lot of curtains with eyes painted on them». Una casa (da gioco) senza alcun muro, ma con numerose tende: corrisponde alla descrizione di uno spazio scenico. Inoltre, la presenza degli occhi ornamentali costituisce un ulteriore punto in comune con la messa in video di *Oedipus Rex* di Taymor: l'elemento circolare viene descritto dallo

scenografo Tsy-pin con un vero e proprio occhio. Anche la tradizione televisiva ha visto l'utilizzo di elementi teatrali nella restituzione visiva di mondi psichico-onirici: ne è un esempio *Twin Peaks*, la serie televisiva statunitense ideata da David Lynch e Mark Frost e andata in onda per la prima volta sul canale ABC tra il 1990 e il 1991. La celebre Loggia Nera – *Black Lodge* in lingua originale –, luogo immaginifico, metafisico, trascendentale ed extradimensionale, è un ambiente in cui i muri sono sostituiti da tende di velluto rosso, che rimandano all'immagine più tradizionale del sipario teatrale. Nella filmografia di Lynch questo elemento tornerà, in maniera molto più esplicita, nel film *Mullholland Drive* (2001), in particolare nelle sequenze oniriche ambientate all'interno del Club Silencio, che sono state girate presso il *Tower Theater* (per gli interni) e il *Palace Newsreel Theatre* (per gli esterni) di Los Angeles. In accordo con questa tradizione, il primo film di Taymor, *Fool's Fire*²⁰, la cui particolarità consiste nel fatto che alcuni personaggi siano interpretati da marionette mostruose, inizia con l'apertura di un sipario. Parlando della sua prima creazione filmica, la regista fa riferimento a una tradizione cinematografica ben precisa:

Fool's Fire is the world where theatre meets cinema. It was inspired by those first masters of film, the Lumière Brothers, Murnau, and Méliès, who not only through necessity but also through the love of a magical medium played with the world of reality by transforming it²¹.

A questo punto risulta dunque inevitabile parlare della registrazione di *Oedipus Rex* non solo come del documento testuale di uno spettacolo andato in scena in due repliche, ma soprattutto come di un artefatto filmico a tutti gli effetti. Al fine di dar vita a un universo mostruoso in modo che risulti 'credibile', e attraverso una commistione tra elementi propri della dimensione teatrale e del linguaggio filmico, Taymor riesce a ridurre lo scarto esistente tra l'esperienza del pubblico presente in sala e quella dello spettatore televisivo. Questo caso permette di dimostrare come la registrazione dello spettacolo dal vivo che sia in grado di avvalersi di un uso consapevole del linguaggio cinematografico, e quindi di dare forma a un artefatto filmico 'in sé e per sé', possa consentire ciò che la semplice documentazione non arriva a permettere: avvicinare e assimilare l'esperienza dello spettatore della messa in video a quella dello spettatore teatrale.

Bibliografia

Auslander, Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, New York – London 2008.



Jung, Jean-François, "Le relâchement narratif dans le système de la captation", in *Opera e televisione: un problema di linguaggi*, Atti del Seminario internazionale (Roma, 27-30 ottobre 1993), I.R.Te.M., Roma 1997 («Quaderni dell'I.R.Te.M. Serie 3», 8): 39-55.

Kühnek, Jürgen, "Oper im Fernsehen", *Theaterbühne-Fernsehbilder. Sprech-, Musik- und Tanztheater im und für das Fernsehen*, Ed. Inga Lemke, Müller-Speiser, Anif-Salzburg 1998: 159-188.

Large, Brian, voci "Filming" e "Videotaping", *The New Grove Dictionary of Opera*, Ed. Stanley Sadie, Macmillan, London 1992.

McClary, Susan, «"Carmen" al cinema», *Georges Bizet: "Carmen"*, Ed. Annamaria Cecconi, Rugginenti, Milano 2007: 184-190.

Miceli, Sergio, *Musica per film. Storia, estetica, analisi, tipologie*, Ricordi, Milano, 2010, II edizione.

Morris, Christopher, *Digital diva: opera on video*, «The Opera Quarterly», XXVI, 2010: 96-119.

Rondolino, Gianni - Tomasi, Dario, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET Università, Torino 1995.

Scognamiglio, Renata, "Film operistici: un profilo analitico", *La musica nel cinema e nella televisione*, Ed. Roberto Giuliani, Guerini, Milano 2011: 77-102.

Senici, Emanuele, *Il video d'opera "dal vivo": testualizzazione e liveness nell'era digitale*, «Il Saggiatore musicale», XVI, 2009: 273-312.

Stravinsky, Igor - Craft, Robert, *Dialogues and a Diary*, Doubleday, New York 1963.

Veilleux, Michel, "L'opera dal teatro allo schermo televisivo", *Enciclopedia della musica*, vol. 1, *Il Novecento*, Ed. Jean-Jacques Nattiez, Einaudi, Torino 2001: 849-870.

Taymor, Julie - Blumenthal, Eileen, *Julie Taymor, Playing with Fire: Theater Opera Film*, Harry N. Abrams, 1995.

Sitografia

Balz, Adam, "Fool's Fire", *NotComing.com*, 15 agosto 2007: <http://notcoming.com/reviews/fools-fire/> (ultimo accesso 27/03/2017).

Gilmore, Geoffrey, "Fool's Fire", *Institute History*, 1992 Sundance Film Festival: http://history.sundance.org/films/469/fools_fire (ultimo accesso 27/03/2017).

Rothstein, Edward, *Review/Film; Two Oedipus, One Clad in Guilt, The Other in Clay*, «The New York Times», 31 marzo 1993:

<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9F0CE1DC173AF932A-05750C0A965958260> (ultimo accesso 27/03/2017).

Filmografia e videografia

Igor Stravinsky, *Oedipus Rex*, libretto di Jean Cocteau dalla tragedia di Sofocle, traduzione

in latino di Jean Daniélou, dir. Seiji Ozawa, reg. Julie Taymor, Philip Langridge (Oedipus), Jessye Norman (Jocasta), Bryn Terfel (Creon), Min Tanaka (Oedipus dancer), Tokyo Opera Singers, Shinyu-Kai Chorus, Saito Kinen Festival Dancers, Saito Kinen Orchestra, film diretto da Julie Taymor, prodotto da Peter Gelb e Pat Jaffe, presentato da Cami Video e NHK, registrato in Giappone nel 1992, 1 DVD, Decca DVD 074 3077 dh Philips, 2005.

Georges Bizet, *Carmen*, libretto di Henri Meilhac e Ludovic Halévy dal racconto di Prosper Mérimée, dir. Lorin Maazel, film diretto da Francesco Rosi, Julia Migenes-Johnson (Carmen), Plácido Domingo (Don José), Ruggero Raimondi (Escamillo), Faith Esham (Micaela), Orchestre National de France, 1984.

Amadeus Mozart, *Il flauto magico*, libretto di Emanuel Schikaneder, dir. Eric Ericson, film diretto da Ingmar Bergman, Swedish Radio Symphony Orchestra, 1975.

Giuseppe Verdi, *Rigoletto*, libretto di Francesco Maria Piave dal dramma di Victor Hugo *Le Roi s'amuse*, dir. Riccardo Chailly, film diretto da Jean-Pierre Ponnelle, Luciano Pavarotti (Duca di Mantova), Ingvar Wixell (Rigoletto/Monterone), Edita Gruberova (Gilda), Vienna Philharmonic Orchestra, 1983.

Richard Wagner, *Tristan und Isolde*, libretto di R. Wagner dalla leggenda medievale bretone, dir. Daniel Barenboim, regia teatrale e messa in video di Jean-Pierre Ponnelle, René Kollo (Tristan), Johanna Meier (Isolde), Orchester der Bayreuther Festspiele, Chor der Bayreuther Festspiele, 1983.

Fool's Fire, Dir. Julie Taymor, U.S.A., 1992.

Mulholland Drive, Dir. David Lynch, U.S.A., 2001.

Spellbound, Dir. Alfred Hitchcock, U.S.A., 1945.

The Ten Commandments, Dir. Cecil B. DeMille, 1956.

Twin Peaks, Dir. David Lynch - Mark Frost, U.S.A., 1990-1991.

Copeland, Roger, conferenza presentata al Philoctetes Center, presso il New York Psychoanalytic Institute, il 25 marzo 2010, dal titolo «Dancing in the Dark: Julie Taymor, *Oedipus Rex*, and the Gaze of Upright Posture». Per la registrazione della presentazione cfr.:

http://philoctetes.org/calendar/dancing_in_the_dark_julie_taymor_ioedipus_rex_i_and_the_gaze_of_upright_posture/ (ultimo accesso 27/03/2017).

Notes

1 Per l'interpretazione della messinscena teatrale rimando all'acuta analisi di Roger Copeland, presentata al *Philoctetes Center*, presso il *New York Psychoanalytic Institute*, il 25 marzo 2010. La registrazione della presentazione, dal titolo *Dancing in the Dark: Julie Taymor, Oedipus Rex, and the Gaze of Upright Posture*, è disponibile sul sito del centro:

http://philoctetes.org/calendar/dancing_in_the_dark_julie_taymor_ioedipus_rex_i_and_the_gaze_of_upright_posture/ (ultimo accesso 27/03/2017).

2 Cfr. Rothstein 1993:

<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9F0CE1DC173A-F932A05750C0A965958260> (ultimo accesso 27/03/2017).

3 Nel 1991 Julie Taymor ha vinto la MacArthur Foundation Fellowship per il suo lavoro di innovazione teatrale attraverso la creazione e l'utilizzo di maschere e marionette.

4 Taymor: «[...] But a lot of what you see in this film production is live, most of the close-ups are taken from the live performance. [...] I think we had a Saturday performance, and then we had five days of single camera set up, and another performance». Per la versione integrale delle interviste cfr. i contenuti speciali del DVD, Decca DVD 074 3077 dh Philips (1 DVD).

5 Stravinsky e Cocteau hanno concepito l'opera-atorio *Oedipus Rex* in modo che il linguaggio risultasse inaccessibile, creando una distanza alienante tra esecuzione e platea e conferendo un'aurea mitica allo stile. Il libretto, interamente in latino, include però degli inserti narrativi, pensati per essere enunciati nella lingua del pubblico, in questo caso il giapponese.

6 Conversazione tra Tsypin e Taymor, contenuta negli extra del DVD, cit.

7 Sia qui che in seguito, con l'espressione 'spazio scenico' si intende l'organizzazione interna della scena, in funzione della scenografia dello spettacolo.

8 Intervista a Taymor, contenuta negli extra del DVD, cit. (il corsivo è di chi scrive).

9 *Ibidem*.

10 *Ibidem*.

11 *Fool's Fire*, adattato dal racconto *Hop-Frog* di Edgar Allan Poe e prodotto dalla *American Playhouse*, fu presentato al *Sundance Film Festival* e vinse il *Best Drama Award* al *Tokyo International Electronic Cinema Festival*.

12 Per un'analisi approfondita della sequenza e dell'intero film-opera, cfr. McClary 2007: 184-190; Scognamiglio 2011: 99-102.

13 Per soggettiva si intende un montaggio di due inquadrature: la prima detiene un punto di vista oggettivo e mostra un personaggio che guarda, mentre la seconda – la soggettiva vera e propria – inquadra l'oggetto dello sguardo del personaggio, dal punto di vista dello stesso. Si tratta di un meccanismo che agevola l'identificazione nel personaggio detentore dello sguardo da parte dello spettatore. Cfr. Rondolino - Tomasi 1995: 108-119.

14 Intervista a Taymor, contenuta negli extra del DVD, cit.

15 *Ibidem*. La regista cita le parole del compositore: «I wished to leave the play, as a play, behind, thinking by this to distill the dramatic essence and to free myself for a greater degree of focus on a purely musical dramatization» (cfr. Stravinsky - Craft 1963).

16 *Ibidem*. Corsivi di chi scrive.

17 Ivi, conversazione tra Ozawa e Taymor.

18 Ivi, conversazione tra Tsypin e Taymor. Corsivi di chi scrive.

19 Il film è stato adattato dagli sceneggiatori Ben Hecht e Angus MacPhail dal romanzo *The House of Dr. Edwardes* di Francis Beeding (pseudonimo di Hilary Saint George Saunders e John Palmer). In Italia il film è stato distribuito con il titolo *Io ti salverò*.

20 Cfr. Gilmore 1992: <http://history.sundance.org/>

films/469/fools_fire (ultimo accesso 27/03/2017). È interessante notare che Taymor affida il ruolo da protagonista a Michael J. Anderson, affetto da osteogenesi imperfetta. Si tratta dello stesso attore che in *Twin Peaks* interpreta il personaggio *Man from Another Place*, uno degli abitanti della Loggia Nera.

21 Taymor, Julie – Blumenthal, Eileen, *Julie Taymor, Playing with Fire: Theater Opera Film*, Harry N. Abrams, 1995. Cfr. Balz, Adam, *Fool's Fire*, NotComing.com, 15 agosto 2007: <http://notcoming.com/reviews/fools-fire/> (ultimo accesso 27/03/2017).



Ricostruire lo spettacolo attraverso i documenti d'archivio

Leila Zammar

Scopo di questo articolo è quello di descrivere il percorso che ha consentito di ricostruire, almeno parzialmente, la messa in scena di alcuni spettacoli teatrali barocchi, seppur in assenza di una dettagliata descrizione scenografica.

La consultazione e il confronto incrociato di documenti d'archivio, quali registri di pagamento, partiture, libretti di scena, lettere, relazioni e avvisi¹, si è dimostrata infatti una metodologia originale e affidabile, in grado di permettere la formulazione di ipotesi verosimili relativamente agli spettacoli commissionati da membri della famiglia Barberini a Roma negli anni 1628-1656, e allestiti dapprima a Palazzo Barberini e poi, dal 1639, nell'adiacente Teatro Barberini.

La scelta di analizzare le rappresentazioni citate e non altre è stata dettata dall'osservazione che, malgrado la loro importanza e i numerosi studi al riguardo, l'aspetto scenografico abbia avuto quasi sempre un'attenzione marginale². Quanto viene esposto qui di seguito è solo un accenno ad alcuni dei risultati di un'ampia ricerca condotta presso il *Centre for the Study of the Renaissance* dell'Università di Warwick (UK) sotto la supervisione del Dr. David Lines e della Dr. Margaret Shewring, che sarà pubblicata in un volume dedicato. Ci si limiterà quindi a riferire brevemente quanto emerso relativamente agli artisti coinvolti nella realizzazione degli spettacoli, agli spazi in cui questi ultimi vennero messi in scena, all'allestimento della sala, alla costruzione del palco, alla posizione dell'orchestra, alle principali tecniche scenografiche utilizzate, all'illuminazione, alle macchine teatrali e al metodo per rimuovere

la tenda prima dell'inizio della rappresentazione.

Il primo dato che si evince dai documenti è che l'allestimento dello spettacolo richiedeva il coinvolgimento di numerosi artisti, artigiani e manovali. Fra questi vi furono Gian Lorenzo Bernini (1598-1680), Andrea Sacchi (1599-1661), Pietro da Cortona (Pietro Berettini, 1596-1669), Giovanni Francesco Romanelli (c.1610-1662), Giovanni Francione (o Fiammingo)³, Giovanni Battista Soria (1581-1651), Niccolò Menghini (c.1610-1655), Francesco Buonamici (1592-1659) e Filippo Gagliardi (c.1606-1659), i quali parteciparono, in periodi diversi, alla messa in scena degli spettacoli presi in esame. Fra tutti, ebbe un ruolo di primo piano Gian Lorenzo Bernini, il quale, anche quando non veniva coinvolto direttamente nella realizzazione degli spettacoli, si occupava di coordinare il lavoro degli altri e di supervisionare la messa in scena di numerose rappresentazioni⁴. Alcuni degli artisti citati più sopra lavoravano solitamente in altre corti e vennero ingaggiati dai Barberini per la loro fama. Fra di loro, infatti, vi erano ingegneri-architetti già noti per aver contribuito all'allestimento di lavori teatrali in altre corti e pittori conosciuti per la loro personale abilità nel dipingere paesaggi, che vennero assoldati per realizzare quinte e fondali dipinti. Uno degli artisti che contribuì maggiormente allo sviluppo della scenografia presso la corte dei Barberini fu il ferrarese Francesco Guitti, il quale aveva già lavorato a Parma e a Ferrara prima di essere chiamato a prestare i suoi servizi a Roma per le stagioni di carnevale 1633 e 1634⁵. Oltre agli artisti citati, la messa in scena degli spettacoli esaminati fu realizzata anche grazie alla collaborazione di numerosi artigiani e ai manovali che lavoravano presso la fabbrica di San Pietro, come documentato almeno fino alla morte del Papa Urbano VIII (Maffeo Barberini, 1568-1644).

Per riuscire a comprendere fino in fondo il tipo di allestimenti realizzati, bisogna innanzitutto partire dallo spazio in cui gli spettacoli furono messi in scena. I documenti non sono sempre esaurienti in tal senso, soprattutto per quanto riguarda i primi spettacoli. Un esempio per tutti riguarda la rappresentazione intitolata *Il contrasto di Apollo con Marsia*, realizzata nell'agosto del 1628. In questo

caso le giustificazioni di spesa non lasciano alcun dubbio sul fatto che lo spettacolo fu messo in scena in una stanza all'interno di Palazzo Barberini alle Quattro Fontane, ma senza specificare il luogo esatto. Diverso è il caso delle altre rappresentazioni prese in esame, perché dai documenti si evince che tutti gli spettacoli rappresentati a Palazzo Barberini dal 1632 al 1638 furono allestiti nella cosiddetta 'sala dei marmi', mentre quelli allestiti dal 1639 in poi furono messi in scena nel Teatro Barberini, inaugurato proprio in quell'anno. Tutti gli spettacoli esaminati, con l'eccezione de *Il contrasto di Apollo con Marsia*, rappresentato in occasione di un banchetto durante il mese di agosto del 1628, furono messi in scena durante il periodo del carnevale⁶. La conseguenza del loro carattere temporaneo fu che tutti gli elementi che creavano la scenografia venivano rimossi al termine della stagione carnevalesca. Questo non significa che venissero distrutti. Dall'analisi dei documenti d'archivio sono infatti emersi numerosi pagamenti per il restauro di elementi scenografici, il che fa pensare che almeno gli elementi più elaborati venissero conservati per poi essere riutilizzati in occasioni successive.

Normalmente il primo passo da fare era quello di rivestire il soffitto e spesso anche le pareti della sala in cui sarebbe avvenuta la rappresentazione con stoffe più o meno pregiate, compito che spettava ad artigiani specializzati, chiamati 'festaroli', che in altri periodi dell'anno si guadagnavano da vivere addobbando chiese e cappelle per le funzioni liturgiche. Ancora una volta fa eccezione *Il*

contrasto di Apollo con Marsia, per il cui allestimento i documenti non riportano alcuna informazione sull'acquisto di stoffe per decorare le pareti o il soffitto della stanza. La ragione di questa eccezionalità va ricercata nella tipologia di spettacolo. *Il contrasto di Apollo con Marsia*, essendo concepito per essere rappresentato durante un banchetto, faceva parte di una diversa forma di intrattenimento, con il suo linguaggio specifico ben codificato volto a porre al centro dell'attenzione le pietanze servite e il ruolo sociale dei commensali⁷. Le colonne dorate, le ceste, le sculture di ghiaccio e i fiori freschi documentati dai pagamenti avevano quindi la funzione di esaltare le pietanze frutto della maestria dei cuochi, degli scalchi e dei servitori che lavoravano senza sosta per rendere memorabile l'evento⁸. Per quanto riguarda le altre rappresentazioni, il rivestimento del soffitto con stoffe risulta essere un elemento comune, seppure con diverse varianti. Nel caso de *Il Sant'Alessio*, messo in scena nella 'sala dei marmi' durante la stagione di carnevale del 1632, l'intero soffitto fu rivestito di seta rossa, blu e gialla, mentre per l'allestimento de *La pazzia d'Orlando*, rappresentata durante il carnevale del 1638, il soffitto della stessa sala fu diviso in due parti: la prima,



Fig. 1 François Collignon, seconda delle otto incisioni inserite nella partitura di Stefano Landi, *Il Sant'Alessio*, Paolo Masotti, Roma, 1634.

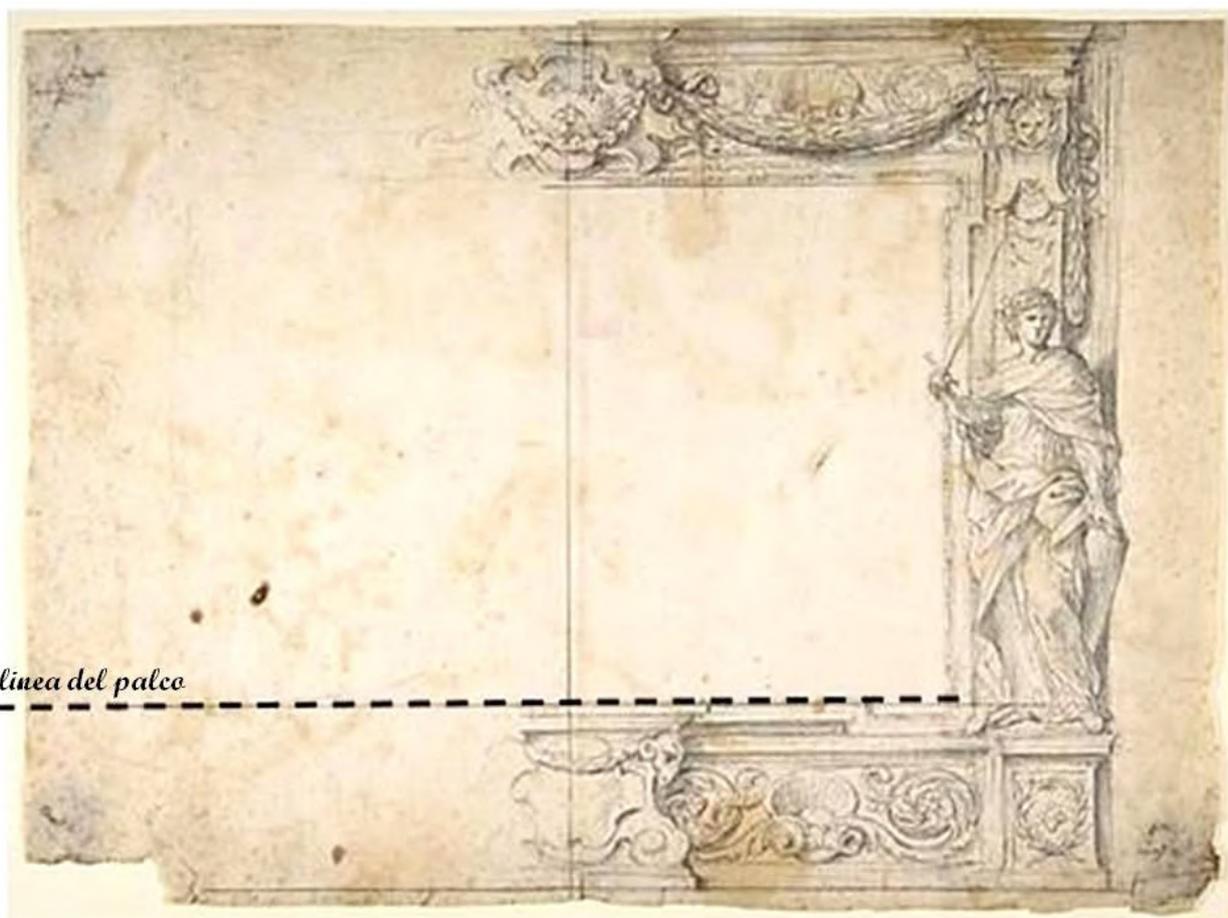


Fig. 2 Giovanni Francesco Romanelli (c.1610–1662), metà di un arcoscenico con le insegne dei Barberini. Grafite o gesso nero su carta. Dimensioni: 25.6 x 35.6 cm. Metropolitan Museum, New York.

corrispondente alla porzione di soffitto che ricopriva il palco, era rivestita di una stoffa leggera di colore blu scuro, evidentemente usata per simulare il cielo e quindi facente parte della scenografia; l'altra, che aveva uno scopo meramente decorativo, fu ricoperta con una stoffa più spessa. L'anno seguente, che corrisponde all'anno dell'inaugurazione del Teatro Barberini, quando fu rappresentata all'interno del nuovo edificio l'opera *Chi soffre, spera*, l'intero soffitto della sala fu ricoperto con una doppia stoffa che aveva la duplice funzione di decorare l'ambiente e di migliorarne l'acustica⁹. Ma fu in occasione della messa in scena dell'opera *La vita humana*, per il cosiddetto 'carnevale della regina' del 1656, che la decorazione del teatro raggiunse il suo apice. Le pareti, lungo le quali si alternavano finte colonne che avevano la funzione di sostenere le luci ed erano ricoperte di tele dipinte, furono interamente rivestite con una stoffa a strisce. Alla sommità delle pareti vi era poi un cornicione fatto di tela dipinta, che correva lungo i tre lati liberi

della sala per andarsi a unire al cornicione del frontespizio dell'arco di proscenio.

Una volta che il 'festarolo' aveva terminato il suo compito, si passava alla fase della costruzione del palco. Nel caso de *Il contrasto di Apollo con Marsia*, per le motivazioni già esplicitate più sopra, il palco doveva essere molto semplice, probabilmente una piattaforma rialzata senza alcuna decorazione sul proscenio. Le rappresentazioni successive presentarono invece palchi sempre più elaborati, come si può dedurre anche dalle incisioni inserite nelle partiture delle opere *Il Sant'Alessio* del 1634 e *La vita humana*, pubblicata nel 1658. Le incisioni realizzate per la partitura de *Il Sant'Alessio* mostrano un proscenio semplice, decorato con due paia di colonne corinzie, antistante il quale si distinguono quattro scalini, mentre risulta decisamente più elaborato il proscenio costruito nel 1638 in occasione dell'allestimento de *La pazzia d'Orlando*.

Le spese sostenute, fedelmente riportate nelle giustificazioni di spesa dell'archivio Barberini, documentano il pagamento effettuato per la realizzazione di una fontana e quattro vasi. Questi ultimi non avevano solo una funzione decorativa, ma servivano anche per reggere le torce necessarie per l'illuminazione del proscenio¹⁰. Durante lo stesso carnevale, sempre a spese dei Barberini, fu messa

in scena a Palazzo della Cancelleria l'opera *San Bonifacio*, per la quale, verosimilmente, l'artista Giovanni Francesco Romanelli realizzò un arco di proscenio molto elaborato, con al centro lo stemma dei Barberini e ai lati due statue. Lo spazio maggiore offerto dal Teatro Barberini agli artisti che curarono l'allestimento del *Chi soffre, spera*, nel 1639, fu l'occasione per creare un frontespizio ancora più elaborato. Le giustificazioni di spesa documentano la realizzazione di otto vasi d'argento, presumibilmente utilizzati, anche in questo caso, per sostenere le torce, alternati a zampilli d'acqua, e due fontane poste sul palco¹¹. Anche se in questo caso non esiste una documentazione visiva, i manoscritti esaminati fanno pensare a una decorazione simile a quella raffigurata nelle incisioni inserite nella partitura dell'opera *La vita humana*, messa in scena nel 1656, nelle quali il proscenio è abbellito da sei vasi decorati con le api dei Barberini alternati ad altrettanti getti d'acqua, al centro dei quali è collocata una fontana.



Fig. 3 Giovanni Battista Galestruzzi, prima incisione inserita nella partitura di Marco Marazzoli, *La vita humana*, Mascardi, Roma, 1658.

Dal momento che tutti gli spettacoli analizzati vennero messi in scena con accompagnamento musicale, sorge spontaneo domandarsi dove venissero posizionati i musicisti. Dai documenti emerge che in queste prime opere in musica non c'era ancora una posizione fissa per l'orchestra. Nel caso della rappresentazione de *Il Sant'Alessio* nel 1634, per esempio, è molto probabile che i musicisti non fossero collocati di fronte al palco, dal momento che le incisioni già esaminate più sopra mostrano la presenza di alcuni scalini proprio davanti al proscenio. Nelle opere successive, invece, i documenti attestano che gli strumentisti suonavano proprio davanti al palco, ma in spazi appositamente predisposti, in modo che non fossero visibili al pubblico. Gli artisti responsabili dell'allestimento scenico cominciarono quindi a sperimentare vari metodi per nascondere l'orchestra. Ad esempio, per la rappresentazione del *San Bonifacio* a Palazzo della Cancelleria, nel 1638, il pittore che ebbe l'incarico di occuparsi dello

spazio per i musicisti adempì al suo compito realizzando un fregio di tela dipinta lungo circa cinque metri e alto due. L'anno successivo, per l'opera *Chi soffre, spera*, allestita al Teatro Barberini, l'architetto Giovanni Battista Soria, responsabile della costruzione del palco, costruì una struttura in legno che aveva una lunghezza di circa undici metri (corrispondente alla lunghezza del proscenio) e profonda più di due metri. Questa struttura, che sembrerebbe precorrere la concezione della fossa per l'orchestra, era anche ricoperta da una struttura lignea¹². Per quanto riguarda *La vita humana*, i documenti consultati non forniscono alcuna indicazione sulla posizione dell'orchestra, anche se le incisioni della partitura farebbero pensare a una collocazione diversa rispetto a quella del *Chi soffre, spera*, se non altro per la presenza della fontana innanzi al palco.

Terminata la costruzione del palco e posizionata l'orchestra, gli artisti cominciarono a lavorare alla parte più strettamente scenografica.

Dall'analisi dei documenti è emerso un interessante sviluppo delle tecniche scenografiche, che vanno da una scena fissa di tipo serliano, utilizzata per la messa in scena de *Il contrasto di Apollo con Marsia*, a pratiche sempre più complesse. Se la scena de *Il contrasto* corrispondeva grosso modo alla scena satirica serliana, rappresentante una foresta con un ruscello, già ne *Il Sant'Alessio* del 1632 la scenografia era decisamente più complessa. Quest'ultima, infatti, consisteva nell'alternarsi di quattro scene rappresentanti la città di Roma, l'inferno, la tomba di Sant'Alessio e la gloria del Paradiso. I cambi di scena erano ottenuti alternando una scena fissa, che rappresentava la città di Roma, a scene ottenute grazie allo scorrimento di quinte mobili in canali intagliati nel palco e debitamente insaponati. Le quinte mobili erano realizzate con tavole sottili di legno intagliate e dipinte. Un ulteriore passo avanti nell'elaborazione di tecniche scenografiche fu fatto durante le stagioni di carnevale del 1633 e del 1634, grazie al contributo dell'architetto-scenografo ferrarese Francesco Guitti¹³. Per l'opera *Erminia sul Giordano* (1633) e per una nuova versione de *Il Sant'Alessio* (1634), entrambe allestite nella 'sala dei marmi' del Palazzo Barberini, Guitti utilizzò una scenografia simile a quella utiliz-

zata per la versione de *Il Sant'Alessio* del 1632, consistente in una scena fissa e quinte mobili, discostandosi così dalla concezione della scena fissa serliana. Questo è particolarmente evidente in *Erminia sul Giordano*, dove le quinte fisse non creano il paesaggio convenzionale di una strada di città, ma rappresentano alberi: una scelta piuttosto insolita per un allestimento dei primi del Seicento. La scenografia de *I Santi Didimo e Teodora*, rappresentata sia per il carnevale del 1635 che per quello successivo, mostra ulteriori sviluppi. Gli artisti responsabili della messinscena crearono un allestimento complesso che presumibilmente consisteva in una serie di peratti e una doppia serie di quinte mobili su entrambi i lati del palco, completato da una serie di fondali e prospettive dipinte che si succedevano sullo sfondo.

Il gusto per la scena dipinta, che emerge *in nuce* in alcuni elementi scenografici de *I Santi Didimo e Teodora*, porterà alla realizzazione di una scena nella quale l'illusionismo prospettico diverrà dominante, come si arguisce dalla messa in scena de *La pazzia d'Orlando*, rappresentata per il carnevale del 1638. Non è infatti un caso che i Barberini abbiano ingaggiato per l'occasione il pittore fiammingo Giovanni Francione, il quale era un noto paesaggista. Per *La pazzia d'Orlando*, Francione dipinse paesaggi su tele che vennero inchiodate su telai e poi fissate sul palco a due a due ad angolo retto. Per l'inaugurazione del teatro per il carnevale del 1639, i Barberini, volendo creare un evento memorabile, chiesero la collaborazione di numerosi artisti e artigiani, fra i quali Giovanni Battista Soria, Niccolò Menghini e Gian Lorenzo Bernini. La complessità dello spettacolo che fu messo in scena, il *Chi soffre, spera*, emerge chiaramente dai documenti d'archivio. Basti pensare che per i cambi di scena e per il movimento degli elementi scenografici furono utilizzati tre metodi differenti: il primo consisteva nell'utilizzo di un singolo meccanismo posto sotto al palco, un trave centrale, che permetteva il totale cambio di scena a vista delle quinte laterali; le nuvole e i cieli venivano mossi manualmente da personale ingaggiato appositamente; infine, interi elementi scenografici, come la riproduzione del giardino di Palazzo Barberini, intagliato dal Menghini, e la scena per l'intermezzo intitolato *La Fiera di Farfa*, frutto della fantasia di Bernini, furono mossi grazie all'uso di numerosi binari intagliati nel palco. L'intermezzo del Bernini suscitò grande scalpore per la credibi-

lità con cui seppe riprodurre l'atmosfera della vera fiera. Per raggiungere il suo obiettivo, l'artista utilizzò anche animali vivi, che attraversarono la scena su un ponte. Per completare la sua opera, si servì di una delle macchine più celebrate dai suoi contemporanei: la famosa macchina del sole, che era in grado di creare l'illusione del passare del tempo¹⁴. Ancora diverso è l'allestimento creato per la rappresentazione dell'opera *Il palazzo incantato d'Atlante*, messa in scena nel 1642. In questo caso, infatti, è emerso dai documenti l'uso di quinte fisse praticabili, un elemento che verrà utilizzato anche per l'opera *La vita humana*, messa in scena nel 1656. Entrambi gli spettacoli rappresentano un'innovazione, ma anche una sintesi di tutte le esperienze scenografiche che gli artisti ingaggiati dai Barberini nel periodo precedente avevano sviluppato in circa trent'anni di attività teatrale¹⁵.

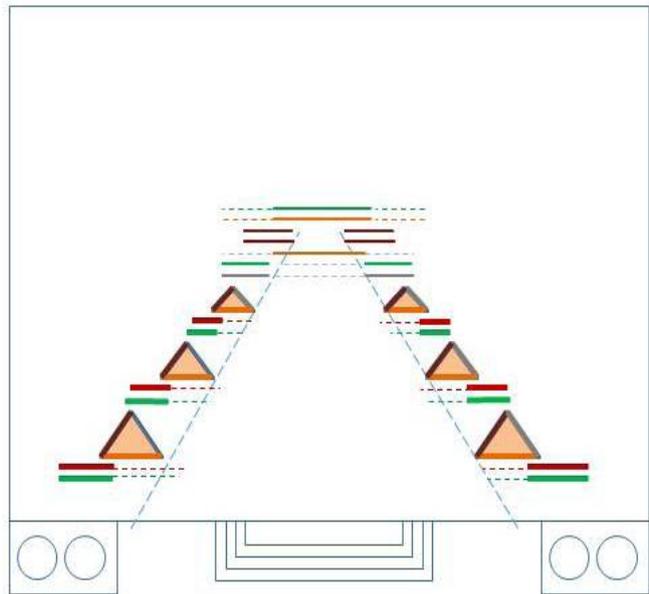


Fig. 4 Ipotesi di Leila Zammar relativa al tipo di scenografia utilizzato per la messa in scena dell'opera *I Santi Didimo e Teodora*. In particolare questa disposizione si riferisce alle scene 1-5 del primo atto.

Da una parte, gli artisti che lavorarono alla scenografia di queste opere utilizzarono uno scenario fisso e quinte mobili, che potrebbero far ricordare gli allestimenti dei primi spettacoli degli anni trenta del Seicento; dall'altra, lo scenario fisso diventava praticabile, permettendo agli attori di muoversi su più livelli e dando una maggiore dinamicità all'azione teatrale. Anche per quanto riguarda i cambi di scena si può riconoscere una continuità con il passato, rivisitata attraverso l'esperienza. Troviamo infatti ancora cambi di scena ottenuti grazie all'utilizzo di quinte mobili che scorrevano su binari, ma queste non erano più pannelli intagliati, bensì tele dipinte abilmente da artisti specializzati nella riproduzione di paesaggi, in grado di creare l'illusione di vedute reali. Ulteriore elemento che andava sviluppandosi è quello che oggi definiremmo illuminotecnica. Per non vanificare lo sforzo degli artisti, che passavano giornate intere ad allestire gli spettacoli, era infatti necessario studiare il modo migliore

per esaltare le scenografie grazie a un uso sapiente della luce. Le torce posizionate all'interno dei vasi nel proscenio di alcuni spettacoli esaminati, per esempio, avevano certamente la funzione di illuminare gli attori che recitavano nella parte anteriore del palco. Tuttavia, quelle stesse torce non erano sufficienti per illuminare quinte e fondali e sarebbe quindi stato impossibile per gli spettatori vedere che cosa ci fosse dietro agli attori; era dunque necessario che le scenografie fossero illuminate nel modo più appropriato. Dallo studio dei documenti emerge che vennero effettuati numerosi pagamenti per l'acquisto di torce, candele di vari tipi e dimensioni, lampade a olio, che venivano abilmente posizionate nei punti più adatti a esaltare l'abile lavoro degli scenografi. Per *La pazzia d'Orlando*, per esempio, i pagamenti riportano che l'illuminazione del palco era ottenuta grazie alla combinazione di una torcia posta al centro del palco e numerose candele poste fra le quinte. Per la contemporanea messa in scena del *San Bonifacio* a Palazzo della Cancelleria, il tipo di illuminazione doveva essere simile a quello appena descritto, perché i pagamenti riportano spese effettuate per l'acquisto di un centinaio di candelabri da posizionare fra le scene¹⁶. L'anno successivo, per l'illuminazione delle scene del *Chi soffre, spera*, il numero di luci venne incrementato: oltre alle numerose torce e candele, i pagamenti riferiscono l'acquisto di centosettanta candelabri e specificano che le candele erano di un terzo più grandi rispetto all'anno precedente¹⁷. Oltre alle candele e alle torce, i documenti consultati per l'analisi di quest'opera attestano l'acquisto di polvere combustibile e di dispositivi per coprire le luci¹⁸. Questi materiali non servivano solo per illuminare la scena, ma venivano utilizzati anche per simulare lampi, tuoni e l'oscuramento del cielo prima di un temporale, e sono documentati anche in altre opere esaminate, come *Il contrasto di Apollo con Marsia* (1628), *Erminia sul Giordano* (1633) e *I Santi Didimo e Teodora* (1635 e 1636). L'incupimento del cielo era ottenuto seguendo due tecniche diverse, che prevedevano o lo spegnimento delle luci, come documentato per *I Santi Didimo e Teodora*, o il loro oscuramento con della stoffa, come attestato per il *Chi soffre, spera*. Un sapiente uso della luce doveva essere necessario anche per il funzionamento della macchina del sole del Bernini, che verrà esaminata più avanti, per la quale furono predisposti dei 'canali ad uso di cassetta' su cui posizionare delle torce. L'illuminazione fu poi un elemento fondamentale per il buon esito della giostra organizzata a conclusione del carnevale del 1656 nel 'cortile della cavallerizza', evento che si svolse durante la notte e in uno spazio molto più grande di quello del teatro. Giovanni Battista Grimaldi, che fu il principale responsabile dell'allestimento dello spettacolo, posizionò degli enormi candelabri e fuochi tutto intorno al cortile. Confezionò inoltre con il filo di ferro sedici stelle, ciascuna delle quali sorreggeva sedici torce, che vennero sapientemente sospese a distanza regolare sul cortile, in modo da fornire la luce necessaria a seguire le mirabolanti azioni dei protagonisti

della giostra. Questo tipo di illuminazione fu considerato molto originale per l'epoca¹⁹.

Oltre alle quinte, ai fondali e all'illuminazione, le rappresentazioni analizzate fecero uso di numerosi dispositivi scenici e macchine teatrali. Malgrado la semplicità dell'allestimento, anche *Il contrasto di Apollo con Marsia* utilizzò effetti scenici e macchine teatrali. Alcuni dispositivi furono infatti certamente usati per creare l'illusione di lampi e tuoni, e macchine teatrali a forma di nuvole permisero a personaggi come Apollo e Pallade di scendere dal cielo. La macchina-nuvola è forse l'elemento che ricorre più frequentemente negli spettacoli analizzati e, come gli altri elementi della scenografia già esaminati, segue uno sviluppo da semplice a complesso. Nella versione de *Il Sant'Alessio* del 1632, per esempio, ci sono due tipi diversi di macchine-nuvole. Il primo tipo, che viene utilizzato per l'ingresso del personaggio allegorico della Religione, consiste in un meccanismo piuttosto semplice, che permetteva la discesa di un solo personaggio e doveva essere molto simile alla macchina descritta da Sabbatini nel suo manuale di scenografia.

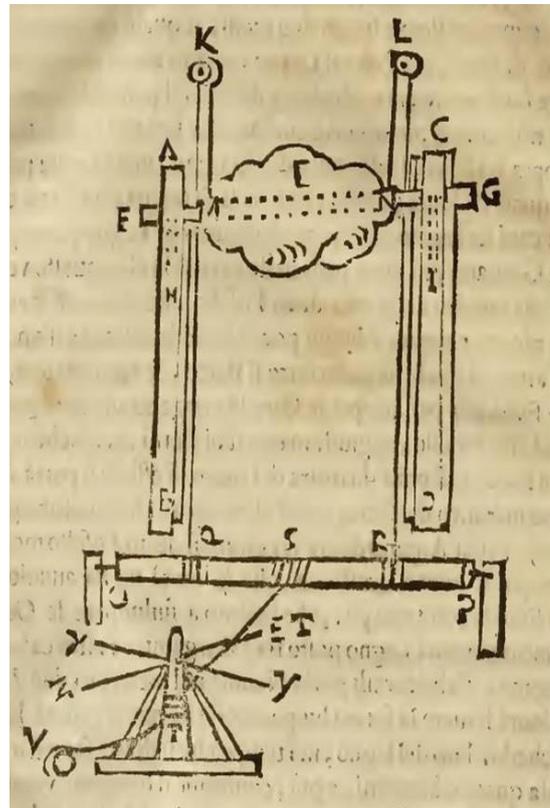


Fig. 5 Nicola Sabbatini, *Pratica di fabricar scene e macchine ne' teatri* (Stampatori Camerali, Ravenna, 1638, p. 140.), p. 140.

L'altro tipo, usato per la scena finale dell'opera, era più complesso e permetteva la discesa simultanea di più attori. Quest'ultimo si presentava come una nuvola a più strati e doveva essere manovrata con un dispositivo simile a quello riportato nella figura qui sotto²⁰.

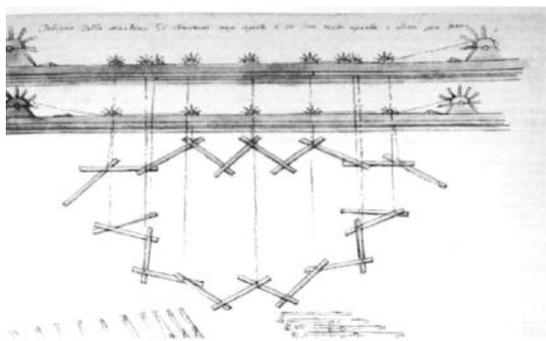


Fig. 6 Parma, Macchina dei cori di Marte e Venere (dettaglio). Archivio di Stato, Mappe e disegni, 4/16. pubblicato in Adami, *Scenografia e scenotecnica barocca*, p. 171.

Guitti impiegò una macchina-nuvola simile, se non la stessa restaurata, nel suo allestimento de *Il Sant'Alessio* del 1634. Tuttavia l'architetto ferrarese introdusse altri tipi di macchine-nuvole nei due spettacoli che allestì per i Barberini durante il suo soggiorno a Roma. Ne *Il Sant'Alessio*, per esempio, utilizzò un tipo di macchina-nuvola che permetteva ai personaggi di muoversi diagonalmente nel cielo. La costruzione di questo tipo di dispositivo fu molto più complicata della macchina-nuvola multistrato, perché il movimento trasversale richiedeva da una parte una maggiore abilità da parte degli addetti alla manovra della macchina, dall'altra l'uso di contrappesi che evitassero lo sbilanciamento durante la manovra stessa²¹. Le macchine-nuvole introdotte da Guitti furono fonte di ispirazione per gli artisti che allestirono le rappresentazioni successive. Il prologo de *I Santi Didimo e Teodora*, allestito sia nel 1635 che nel 1636, si apre con la discesa di ben tre nuvole con relativi personaggi, che sembrerebbero la riproposizione di una macchina già utilizzata da Guitti nella giostra intitolata *La contesa* (1632).

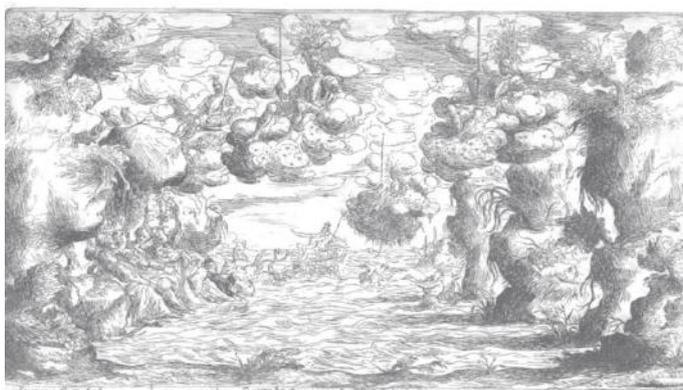


Fig. 7 Seconda incisione in Francesco Guitti, *La contesa torneo fatto in Ferrara per le nozze dell'illustrissimo signor Giovanni Francesco Sacchetti coll'illustrissima signora donna Beatrice Estense Tassona*. Francesco Suzzi, Ferrara, 1632.

La stessa osservazione può essere fatta per la macchina utilizzata nella settima scena del primo atto dell'opera, durante la quale gli spettatori videro apparire delle nuvole che, aprendosi, mostrarono un carro. Ancora una volta, la fonte d'ispirazione per questa macchina può essere rintracciata in un dispositivo già utilizzato da Guitti in uno spettacolo precedente, in questo caso a Parma nel 1628. L'impiego di macchine simili a quelle appena descritte è documentato anche per le opere successive patrocinate dai Barberini. Oltre alle macchine-nuvole congegnate per reggere il peso degli attori, gli artisti crearono altri tipi di nuvole, che avevano uno scopo prettamente scenografico. Queste ultime erano realizzate con tavole sottili di legno o cartone e venivano manovrate grazie a fili di ferro o corde.

Fra i vari metodi utilizzati per creare effetti scenografici, va citato anche l'uso di botole che permettevano la realizzazione di scene di grande impatto sul pubblico.

Per il già citato prologo di *Erminia sul Giordano* (1633), per esempio, Guitti fece apparire un'enorme roccia che si aprì davanti allo sguardo sbigottito del pubblico. L'anno seguente, per la messa in scena della nuova versione de *Il Sant'Alessio*, l'architetto ferrarese impiegò una botola durante la prima scena del terzo atto, per creare l'illusione che la terra si aprisse e che il diavolo precipitasse nella voragine. Anche gli artisti che allestirono le ultime opere prese in esame continuarono a usare botole, seguendo gli insegnamenti di Guitti. Un esempio si può trovare nel prologo de *I Santi Didimo e Teodora*, dove la tomba di Cleopatra rovina al suolo e scompare sotto al palco insieme al fantasma della regina egizia. Quest'ultimo esempio è utile per illustrare un altro tipo di congegno teatrale molto usato durante questo periodo: un dispositivo che permetteva di simulare il crollo di edifici o montagne in modo così preciso da suscitare sempre meraviglia negli spettatori. Oltre all'appena citata tomba di Cleopatra in *L'Erminia sul Giordano* (1633), crolla il tempio ne *I Santi*

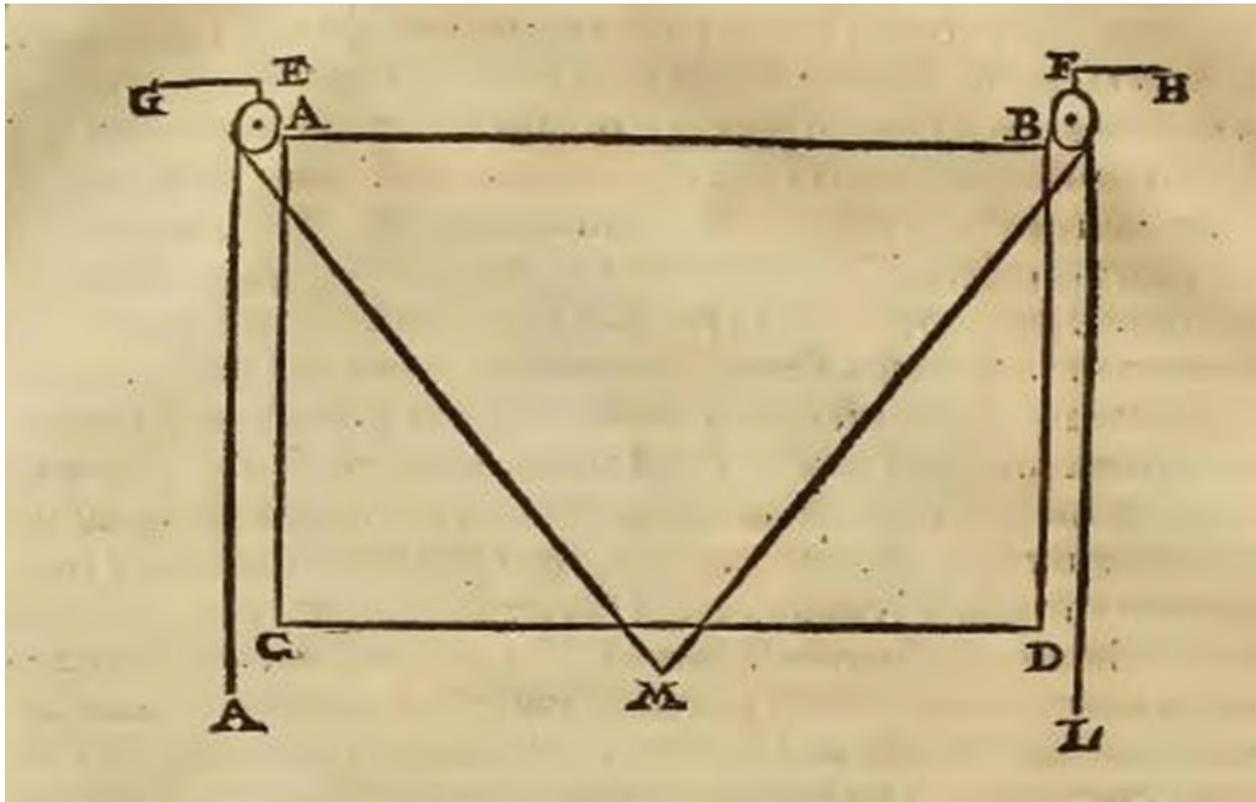


Fig. 8 Nicola Sabbatini, immagine che illustra il primo metodo per abbassare la tenda in *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri*. Stampatori Camerali, Ravenna, 1638, p. 60.

Didimo e Teodora (1635 e 1636) e la torre di Egisto in *Chi soffre, spera* (1639). Sebbene le strutture fossero differenti, è molto probabile che questi edifici crollassero grazie allo stesso dispositivo creato da Guitti per il crollo della tomba di Cleopatra.

Uno dei dispositivi scenografici di maggiore effetto per il pubblico fu sicuramente la macchina del sole, che Gian Lorenzo Bernini utilizzò durante il secondo intermezzo dell'opera *Chi soffre, spera*. Per ottenere l'impressione di un realistico passare del tempo, Bernini costruì una scenografia complessa, consistente in due tele dipinte poste parallelamente nella parte posteriore del palco: la prima, trasparente, era dipinta di colori tenui, molto verosimilmente sulle tonalità dell'azzurro per simulare il colore del cielo; la seconda, più piccola, era dipinta di zafferano ed era posta dietro alla prima su di una tavola che scorreva su binari. Anche la seconda tela doveva essere trasparente, perché Bernini congegnò un dispositivo per l'innalzamento e l'abbassamento delle torce poste sul retro della tela atto a simulare il passaggio del sole nel cielo. Una volta che gli artisti avevano approntato tutto l'apparato scenico e costruito le macchine, non mancava altro che trovare il metodo più adeguato per creare una certa curiosità nel pubblico e far sì che lo spettacolo avesse inizio con un po' di *suspense*. Il modo più utilizzato per creare la *suspense* era quello di nascondere il palco dietro a una tenda avente esattamente la stessa funzione dei nostri sipari. Non vi era però all'epoca un metodo uniforme su come rimuov-

verla. Se su *Il contrasto di Apollo con Marsia* i documenti non contengono sufficienti informazioni per fare un'ipotesi, sappiamo che in entrambe le versioni de *Il Sant'Alessio*, quella del 1632 e quella del 1634, la tenda fu abbassata seguendo il primo metodo per rimuoverla descritto da Nicola Sabbatini nel suo manuale *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri*. Questo metodo consisteva in un semplice dispositivo composto da due carrucole poste alle estremità di un perno, attorno al quale erano avvolte la tenda e due corde arrotolate alle carrucole, che dovevano essere rilasciate contemporaneamente da due persone addette a tale compito. L'azione era molto rischiosa, perché richiedeva una perfetta sincronia, ed è forse questo il motivo per cui Guitti, per la messa in scena de *L'Erminia sul Giordano* nel 1633, progettò un dispositivo meccanico in grado di alzare la tenda grazie al rilascio di un contrappeso attaccato all'estremità di una corda che si avvolgeva intorno a un'unica carrucola, metodo che risolveva il problema dell'errore umano e permetteva sia di alzare la tenda che di riabbassarla. Per quanto riguarda invece le due rappresentazioni de *I Santi Didimo e Teodora* del 1635 e del 1636, il metodo

per rimuovere la tenda doveva essere simile a quello utilizzato ancora oggi nella maggior parte dei teatri italiani, in cui il sipario viene aperto all'inizio e chiuso al termine della rappresentazione. Questa ipotesi si arguisce dai documenti, i quali riportano che la tenda veniva chiusa dopo le ultime parole dell'opera²². Lo stesso metodo è attestato anche per la messa in scena delle due opere allestite nel 1638, *La pazzia d'Orlando* e *San Bonifacio*, i cui documenti riferiscono che la tenda veniva aperta all'inizio dello spettacolo e chiusa alla fine da due uomini ingaggiati a tal fine²³. Molto più complesso doveva essere il sistema concepito per l'opera *Chi soffre, spera* allestita nel Teatro Barberini nel 1639. Dai documenti si evince che furono sei abili artigiani della fabbrica di San Pietro a occuparsi di far funzionare il dispositivo per rimuovere la tenda. Anche in questo caso, il sistema permetteva sia l'innalzamento che l'abbassamento del sipario tramite un sistema complesso di ben otto carrucole con contrappesi²⁴. Per l'ultima rappresentazione patrocinata dai Barberini, *La vita humana* del 1656, i documenti riportano che all'inizio della rappresentazione la tenda fu abbassata²⁵. Questa informazione desta un po' di stupore, considerando che tale metodo era considerato piuttosto rischioso, come abbiamo spiegato parlando de *Il Sant'Alessio*, e contrasta con le intenzioni dei Barberini, i quali volevano, in occasione della presenza di Cristina di Svezia alla rappresentazione, creare un evento memorabile. È evidente che in questo caso tutto lo sforzo degli artisti era stato profuso nel creare una scenografia innovativa. Oltre a quando messo in luce nella sezione dedicata alla scenografia, bisogna infatti sottolineare che lo spettacolo terminava con una veduta di Roma con la Basilica di San Pietro e Castel Sant'Angelo, con la riproduzione fedele della girandola di fuochi d'artificio. Non si doveva quindi chiudere il sipario, ma lasciare che il pubblico godesse fino in fondo dello spettacolo. A questo punto si potrebbe passare a illustrare le tecniche e i materiali utilizzati per realizzare le scene e il modo in cui veniva predisposto lo spazio per accomodare gli spettatori, ma sono aspetti che necessitano di molto più spazio di quanto non sia ragionevole dedicar loro all'interno di questo articolo. Quindi concludiamo dicendo che una volta messo a punto il sistema per rimuovere

la tenda, lo spettacolo poteva avere inizio.

Bibliografia

Manoscritti

B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 48, n. 1135

B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 71, n. 2992

B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315

Volumi

Monografia, autore unico:

Adami, Giuseppe, *Scenografia e scenotecnica barocca tra Ferrara e Parma (1625-1631)*, Breitschneider, Roma 2003.

Baldinucci, Filippo, *Vita del cavaliere Gio. Lorenzo Bernino, scultore, architetto, e pittore*, Vincenzo Vangelisti, Firenze 1682.

Gualdo Priorato, Galeazzo, *Historia della sacra real maestà di Christina Alessandra regina di Svezia*, Stamperia della reverenda camera apostolica, Roma 1656.

Lancelotti, Vittorio *Lo scalco Pratico* Francesco Corbelletti, Roma 1627

Scappi, Bartolomeo *Dell'arte del cucinare* Alessandro Vecchi, Venezia 1610.

Tamburini, Elena, *Gian Lorenzo Bernini e il teatro dell'arte*, Le Lettere, Firenze 2012

Articoli

Articoli in rivista o quotidiano:

Meijer, Bert W. *Un motif essentiel: l'arco di rocce*, «Arte, collezione, conservazione: scritti in onore di Marco Chiari», Giunti, Firenze 2004, pp. 255-64.

Zammar, Leila, *Gian Lorenzo Bernini: A Hypothesis about his Machine of the Rising Sun*, «Arti dello Spettacolo/Performing Arts», n. 3, 2014: 249-68.

Articoli in riviste o quotidiani online:

Daolmi, Davide, *La drammaturgia al servizio della scenotecnica: le «volubili scene» dell'opera barberiniana*. <<http://www.examenapium.it/barberini/barberini.pdf>>.

Notes

1 La fonte più preziosa di informazioni sono state le giustificazioni di spesa dell'Archivio Barberini, conservate presso la Biblioteca Apostolica Vaticana (B.A.V.).

2 Fra i musicologi che hanno analizzato numerosi aspetti degli spettacoli presi in esame per il mio studio, ci sono Margaret Murata, Frederick Hammond, Arnaldo Morelli e Davide Daolmi. Per quanto riguarda gli studiosi di teatro, molto interessanti sono gli studi di Elena Povoledo, Lorenzo Bianconi ed Elena Tamburini, il cui *Gian Lorenzo Bernini e il teatro dell'arte* (Tamburini 2012) mi è stato particolarmente utile, specialmente per l'analisi dello spettacolo *Chi soffre, spera* del 1639.

3 La biografia di Francione, o Fiammingo, è ancora incerta. La sua presenza fra gli artisti che appartenevano all'*entourage* dei Barberini è documentata a partire dal 1627, anno in cui il Francione fu responsabile di fare alcune copie dei paesaggi che vennero alla luce in un'antica stanza dell'ex Palazzo Sforza durante i lavori di scavo per costruire il Palazzo Barberini alle Quattro Fontane. Cfr. a tal

proposito Meijer 2004: 255-64.

4 Filippo Baldinucci, biografo di Bernini, scrive al riguardo; «[...] Ad istanza del Cardinal Antonio Barberini compose il Bernino, ed a proprie spese, da persone dell'arte, cioè Pittori, Scultori, e Architetti, fece rappresentare le belle, ed oneste Commedie, delle quali a suo tempo si parlerà; siccome ancora altre ne furono ammirate in Roma con macchine meravigliose, che furono parto dell'ingegno di lui e fatte a spese dello stesso Cardinale Antonio come pure diremo a suo luogo. [...]» (Baldinucci 1682: 23).

5 Guitti, allievo di Giovanni Battista Aleotti (1546-1636), era originario di Ferrara e fu ingaggiato dai Barberini per le stagioni di carnevale 1633 e 1634. Prima di arrivare a Roma, aveva già lavorato in altre corti italiane, fra le quali la corte parmense, dove aveva contribuito alla realizzazione del Teatro Farnese, inaugurato nel 1628. Sull'esperienza di Guitti presso le corti di Parma e Ferrara, cfr. Adami 2003.

6 Il banchetto durante il quale fu rappresentato *Il contrasto di Apollo con Marsia* fu allestito il 15 di agosto del 1628 per intrattenere alcuni influenti membri della famiglia Colonna. I Colonna, che si erano imparentati l'anno precedente con i Barberini in seguito al matrimonio di Taddeo Barberini (1603-1647) con Anna Colonna (1601-1658), erano fra le più potenti famiglie romane. Il padre di Anna Colonna, Filippo (1578-1639), aveva solidi legami politici con la monarchia spagnola, grazie ai quali, nel 1611, era diventato *gran contestabile* del regno di Napoli. Filippo III di Spagna (1578-1621) gli aveva anche fornito supporto economico quando il Colonna aveva deciso di riorganizzare l'amministrazione dei numerosi territori che possedeva all'interno dello Stato della Chiesa. Grazie al suo crescente potere e alle relazioni privilegiate con la monarchia spagnola, Filippo Colonna fu in grado di ingraziarsi i favori di Urbano VIII. In un periodo in cui i Barberini erano accusati di essere nemici della monarchia spagnola e di promuovere la fazione francese all'interno dei domini pontifici, era dunque importante rinforzare i legami con una famiglia filo-spagnola. Il banchetto aveva perciò questo scopo.

7 Per farsi un'idea dell'arte culinaria e del banchetto nell'Italia del Seicento si fa riferimento a due opere fondamentali: Lancelotti 1627 e Scappi 1610.

8 Per le spese de *Il contrasto di Apollo con Marsia*, cfr. in particolare B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 48, n. 1135, cc. 129r-134v.

9 Questo è quanto documentato in Lualdi, Michelangelo, *Galleria sacra architettata dalla pietà romana dall'anno 1610 sino al 1645*, Roma, Biblioteca Angelica, ms. 1593, cc. 252r-253v, trascritto da Elena Tamburini (Tamburini 2012: 63-64).

10 La giustificazione di spesa dello stagnaro Domenico Bolla riporta quanto segue: «[...] ho fatto quattro altri vasi di latta novi grandi per le torce per il palco alle Quattro Fontane [...]». Cfr. B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 71, n. 2992, c. 204v.

11 B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315, c. 19v «[...] E più per doi migliaia di argento che è servito per inargentare li otto vasi che stavano avanti il palco; [...]»; e *ibidem* a c. 32r: «[...] per aver fatto le due casse per le due fontane che stavano nel palco [...]».

12 Cfr. le giustificazioni di spesa di Soria in B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315, c. 29r: «[...] per il solaro di castagno con tavole adrizate con la piana e sua armatura sotto al pian terreno, <cioè> sotto dove stanno li sonatori [...]».

13 Per Guitti cfr. nota 5.

14 Per un'ipotesi sul funzionamento di questa macchina, cfr. Zamar 2014.

15 Va comunque ricordato che dal 1645 al 1653 i Barberini furono

costretti all'esilio in Francia.

16 Si considerino come esempio i due passi seguenti tratti dal conto dello stagnaro Domenico Bolla in B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 71, n. 2992, c. 204r: «[...] ho dato numero 100 boccaglietti per li moccoli di cera per attaccare tramezzo alle scene, [...] ho rifatte numero 24 lustriere vecchie e fattogli due padellette con li pedigozzi a ognuna, che so padellette numero 48 per le candele e <ho> fatti li anelli di nuovo per attaccarle [...]».

17 Lo stagnaro Domenico Bolla, che aveva già collaborato alla messa in scena degli spettacoli dell'anno precedente, nel suo conto del 1639 in B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315, c. 40r scrive fra l'altro: «[...] ho date 50 lustriere di latta delle ordinarie per dette candele per le sciene e più, ho date numero 10 lustriere grandi da torce [***] e più, numero 160 altri bocagli come li suddetti per candele da tavola [...]».

18 Per la lista completa della spesa, cfr. B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315.

19 Per una descrizione dettagliata della giostra, cfr. Gualdo Priorato 1656.

20 Cfr. Parma, Archivio di Stato, Mappe e disegni, 4/ in Adami 2003: 171.

21 Cfr. a tal proposito quanto scrive Sabbatini nel suo manuale a pp.141-142: «Occorrendo far discendere una nuvola, la quale incominciando dall'ultima parte del cielo, se ne venga sempre all'innanzi, fino a mezzo il palco con persone sopra, si dovrà fare in questa maniera, supponendo però, che dietro le scene a dirittura del fine del cielo vi sia luogo comodo, e capace almeno di piedi venti in circa. Si piglia una buona trave, lunga piedi venticinque, la quale dovrà servire per leva [...] e si porta perpendicolare all'orizzonte, fermato nel piano della sala a dirittura dell'ultima parte del cielo, e che sia d'altezza di quattro piedi sopra il piano del palco, tanto in dentro però, che non sia veduto da quelli di fuori, poi vi si fermerà sopra la leva, aggiustandosi in modo che il suo moto non sia difficile. Dopo, lontano dal fulcimento dieci piedi, in altezza di venti, vi si porrà una girella di metallo se fosse possibile. Acciocché sia sicura, e atta a sostenere il peso, questa dovrà esser posta a piombo ad un'altra, che si dovrà mettere a basso della medesima grandezza, e sicurezza, alta dal piano della sala piedi tre, la quale dovrà servire per guida del canapo all'argano, che sarà messo a dirittura di essa girella, tanto distante da un lato, quanto sarà più comodo all'argano, perché le persone possano girare i manubri senza impedimento alcuno, Si piglierà poi un canapo di buona grossezza, e che sia ben sicuro, acciocché venendo a patire nell'operare non fosse cagione di qualche disordine. Un capo del canapo si legherà fidatamente nell'estremità della leva, cioè dal canto dell'ultimo del cielo, e passando l'altro capo nella girella che fu posta sopra il cielo, nel venire a basso passi per l'altra posta di sotto, per lo rivolto dell'argano. Di poi nell'altra estremità della leva, cioè verso gli spettatori, si dovrà fabbricare

la nuvola, la quale si comporrà sopra due pezzi di legno di giusta grossezza, con i suoi posamenti, dove hanno da stare sicure le persone, che vi dovranno andar sopra. Compita che sarà la nuvola, si porrà l'estremità di essa sopra l'estremità della leva in bilancio tra i due pezzi di legno, in maniera che in qualunque modo sia mossa, o alto, o basso la leva, sempre resti la nuvola perpendicolare all'orizzonte, acciocché mentre essa calasse innanzi le persone, che vi stanno sopra non cadessero a basso, e anco perché non venga veduta la leva».

22 Il libretto dell'opera nel MS 891, conservato presso la Biblioteca Trivulziana di Milano, riporta infatti la frase seguente: «dopo queste parole si ritira la tenda della scena». Il manoscritto è interamente trascritto in Daolmi, 79.

23 Nel conto del festarolo Bastiano Morosini si legge infatti: «[...] Per aver sparato e parato di taffettani per la rappresentazione di San Bonifatio et essere stato assiduo giorno e notte per appicciare le lampade e tirare li taffettani ogni volta che si faceva la rappresentazione, con 2 huomini [...]». Cfr. B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 71, n. 2992, c245r.

24 Nel conto di Giovanni Battista Soria in B.A.V, Arch. Barb., Giust. I, vol. 76, n. 3315, c. 32r si legge: «[...] per numero 8 girelle tornite [...] serve per tirare in su e in giù la tenda [...]».

25 Nella descrizione dello spettacolo, Gualdo Priorato scrive: «[...] Abbassata una tenda apparve in ombrosa scena figurata la notte» (Gualdo Priorato 1656: 286).

Immaginare i suoni.

Ricostruzione del paesaggio sonoro della festa barocca

Samuele Briatore

Introduzione

La metodologia proposta si basa sulla comparazione di fonti di diversa natura e sulla lettura interdisciplinare dei fenomeni sonori. Per lo studio è stato determinante l'utilizzo di un metodo iconografico grazie al quale è stato possibile comprendere l'insieme degli eventi sonori e della loro collocazione spaziale. L'iconografia costituisce l'unica traccia capace di rendere l'immediatezza e l'insieme delle sonorità presenti nelle occasioni festive (cfr. Carandini 1976; Fagiolo dell'Arco, Carandini 1977-1978; Fagiolo dell'Arco 1994; Fagiolo 1997; Tozzi 2015), non solo considerando i suoni artificiali come cannoni o spari ma anche i suoni urbani come quelli prodotti dalle carrozze e dai girovaghi, dalle urla e dagli applausi. È necessario considerare che le relazioni festive, così come l'iconografia, probabilmente non sono sempre una restituzione fedele dell'evento per mano dell'autore o dell'incisore, ma tendono a essere più un'idealizzazione del *come* la festa si sarebbe dovuta svolgere, ricorrendo spesso a figure retoriche letterarie e iconografiche. Per questo motivo lo studio, se da un lato offre una buona opportunità per gli allestimenti museali, creando nuove suggestioni e una plurisensorialità di fruizione artistica, dall'altra risente di limiti nella scientificità della rielaborazione sonora, basandosi su fonti di natura propagandistica nelle quali vengono riportate spesso, probabilmente, idealizzazioni festive.

Unitamente al metodo iconografico è stato importante seguire una rilettura filologica

delle fonti per comprenderne il contesto e analizzarne l'estetica sottesa, al fine di estrapolarne successivamente le problematiche più evidenti. Infine, l'utilizzo delle nuove tecnologie, come il software per la produzione audio Ableton Live (Robinson 2014), è stato essenziale per sperimentare uno strumento innovativo ed emotivamente palpabile di rielaborazione dei risultati dell'analisi storica (cfr. Cappellini 2012).

La metodologia di analisi presuppone un insieme di approcci interdisciplinari legati alla lettura delle fonti d'archivio rappresentate dai testi scientifici di storia naturale, dalla trattatistica legata alla scenografia e alla scenotecnica (Tamburini 1994), dalle relazioni festive, dai diari di viaggio e dagli Avvisi della Città di Roma; creando un continuo dialogo con il patrimonio iconografico. La comparazione delle fonti ha potuto rispondere alle esigenze che una riflessione sul suono comporta.

Lo studio si propone come strumento critico per comprendere un percorso del suono che non sia solo un'appendice della storia della musica e dello spettacolo, ma un vero e proprio percorso a sé stante, ricco di riferimenti critici, iconografici e bibliografici.

Per il futuro della ricerca è rilevante il suo aspetto applicativo: un software di produzione audio come Ableton Live è ancora poco utilizzato per la ricreazione di un evento sonoro storico.

Alcuni esempi di rielaborazione storica di paesaggi sonori sono stati condotti dalla musicologa francese Mylène Pardoën (2015), la quale si è occupata di accompagnare la ricostruzione 3D delle strade francesi del Settecento con il paesaggio sonoro in cui erano immerse. La Koç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü di Istanbul, grazie alla storica Nina Ergin (2008, 2015), sta conducendo un prezioso lavoro sui paesaggi sonori a Istanbul nel XVII secolo e analizzando il rapporto che intercorreva tra i suoni e le architetture della capitale ottomana.

Metodologia

Seguendo la metodologia proposta da Murray Schafer ne "Il Paesaggio Sonoro" (1977) è possibile ipotizzare una notazione di carattere descrittivo dei suoni presenti nelle occasioni festive del Seicento che tenga conto delle loro caratteristiche fisiche come tempo, frequenza e intensità. Non avendo la possibilità di analizzare il suono presente nel Seicento con apparecchi di rilevamento audio, le caratteristiche rappresentano un'ipotesi basata sul rilevamento di suoni simili presenti nel contemporaneo.

Per esaminare gli oggetti sonori del passato è necessario comprenderne la composizione attraverso la ricorrenza dei singoli eventi sonori e la loro descrizione all'interno delle fonti. Sono state individuate quaranta occasioni festive svolte a Roma, comprese temporalmente tra il 1589 e il 1692. Sono state presi in esame gli avvenimenti festivi di cui è stato possibile ricreare una modalità descrittiva di svolgimento e di azione. Per comprendere la ricorrenza dei suoni e la sensibilità dell'ascolto, sono state esaminate sinergicamente immagini e fonti. Esse sono state analizzate attraverso una metodologia tesa a far emergere le presenze sonore all'interno delle fonti. Per questa analisi è stata elaborata una tabella che potesse fornire una visione d'insieme del corpus sonoro esaminato, capace di soddisfarne una lettura comparata e il più possibile completa dei singoli suoni che componevano il paesaggio sonoro.

Il paesaggio sonoro, come indicato dal musicologo canadese, è una composizione di suoni e per la sua ricostruzione è necessario "scomporlo" in oggetti sonori, ossia la più piccola particella autonoma di un paesaggio sonoro, caratterizzata da un attacco, un corpo centrale e una caduta. L'attacco di oggetto sonoro corrisponde alla prima parte di esso, l'improvvisa stimolazione di un sistema, mentre il corpo dell'oggetto è la parte stazionaria o costante del suono; alcuni oggetti, come ad esempio quelli prodotti dalle campane o dallo scoppio dei mortaretti, apparentemente non possiedono un corpo ma solo l'attacco e la caduta (*Ibidem*).

La caduta è la perdita d'energia del suono, il suo graduale indebolimento e dissoluzione nello spazio; all'interno delle relazioni questo momento è più volte espresso come rimbombo, ossia il momento in cui il suono perde la sua chiarezza e si mescola alla sensazione di riverberazione. Il tempo di riverberazione è il tempo che intercorre tra l'istante in cui si interrompe la sorgente sonora e il momento in cui il suono decade. Questa analisi non risulta pienamente adatta per la comprensione del paesaggio sonoro del passato, in quanto esclude l'aspetto referenziale del suono e la sua interazione con il contesto.

Per l'analisi e la classificazione del suono della festa barocca

è necessario comprendere il suo inserimento nell'ambiente circostante. Informazioni essenziali per prevedere una ricostruzione sono contenute nelle relazioni festive e nell'iconografia, grazie alle quali è possibile reperire i dati necessari per posizionare le sorgenti sonore, ricavandone le condizioni e gli effetti del riverbero e dell'eco.

Dopo questa prima riflessione è necessario ipotizzare la qualità e la quantità degli eventi sonori presenti, procedendo a una classificazione delle caratteristiche fisiche del suono elaborata seguendo il sistema ideato da Pierre Schaeffer e rivisto da Murray Schafer (*Ibidem*: 188-205). Questo sistema permette di analizzare dettagliatamente i singoli oggetti sonori, ma per la sua applicazione ad un ambiente sonoro del passato, è necessario ipotizzare qualche accorgimento come proposto dagli ultimi studi rivolti a comprendere i paesaggi sonori del passato (cfr. Garrioch 2003, Gratién 2014, Zhou 2014). L'annotazione proposta non vuole essere una rappresentazione grafica esatta, bensì una traccia su cui basare un'ipotesi ricostruttiva.

Gli elementi presi in esame sono:

Intensità – in cui viene annotata un'ipotesi dei decibel emessi e del suo rapporto con il contesto ambientale, evidenziando la possibilità di percepirne nitidamente o meno il suono;

Riverberazione – in cui viene evidenziata la diffusione nello spazio di analisi supponendo la durata della riverberazione, l'eco, la facilità di localizzare la fonte del suono;

Distanza – in cui si comprende la distanza che separa la fonte sonora e il testimone sonoro.

Dopo aver classificato i suoni e compreso le loro qualità fisiche è necessario individuare il punto di ascolto. La rielaborazione sonora con un punto di ascolto fisso, in cui viene posizionato ipoteticamente l'orecchio del testimone sonoro, è un metodo ricostruttivo semplice ma che risulta essere carente dal punto di vista della restituzione, poiché mette in ombra tutti quei suoni la cui fonte è lontana da detto punto. Attraverso la creazione di un percorso all'interno dello spazio in oggetto è possibile restituire una dinamicità maggiore all'ambiente sonoro, esaminandone i possibili mutamenti nello spazio e nel tempo. In questo caso è necessario elaborare una mappa



sonora, in cui verranno messe in evidenza le fonti sonore presenti cercando di evidenziare le similitudini e i contrasti degli ambienti acustici nell'area. La creazione di un percorso obbliga a rivedere costantemente il valore della distanza, la quale muta a seconda del posizionamento nello spazio del testimone sonoro.

La ricostruzione necessita della definizione di un tempo di ascolto, in questo caso non ci sono limiti di elaborazione, ma più viene esteso il tempo più è alto il margine di errore.

Le rappresentazioni iconografiche descrivono solitamente il momento centrale dell'evento e non dettagliano l'evento sonoro lungo il tempo. Dopo aver deciso l'intervallo temporale, è propedeutica alla rielaborazione la compilazione di un grafico in cui sull'asse delle ascisse viene indicato il tempo e sull'asse delle ordinate i valori di decibel pesato A (dBA), ossia la variazione di livello dell'intensità sonora che tiene conto della maggiore sensibilità dell'orecchio umano alle basse frequenze comportando delle modificazioni convenzionali dei valori della curva relativa al livello sonoro equivalente.

Basandosi sulle relazioni festive è possibile ipotizzare una cronologia degli eventi sonori presenti negli ambienti, che vengono quantificati e inseriti all'interno del grafico.

Dopo aver individuato, raccolto, classificato e compreso gli eventi sonori è possibile procedere alla restituzione audio grazie all'utilizzo di software per la elaborazione e la produzione musicale come Ableton Live o Pro Tools. Essi si distinguono dagli altri *sequencer* per la loro multifunzionalità, infatti, oltre alla fase di scrittura della traccia offrono anche una sezione di editing e la possibilità di eseguire *live performance*. Sfruttando la facilità con la quale il software è capace di ospitare programmi esterni, i lavori possono essere finalizzati da processi di missaggio e *mastering*.

Dopo aver elaborato l'insieme di suoni che compongono la tonica del paesaggio sonoro, secondo quanto indicato dal grafico temporale, vengono inseriti i vari eventi sonori; per alcuni di essi è possibile reperire una base di lavoro dalle banche dati sonore offerte dalla rete e dai cataloghi dei progetti *soundscape* internazionali, per altri suoni è necessaria la ripresa dal vivo di un evento sonoro simile a

quello indicato dalle relazioni.

Grazie alle funzioni dei software indicati è possibile elaborare i suoni e inserirli nello spazio, dando vita a eventuali riverberi e distorsioni. Basandosi sulla metodologia indicata, i suoni inseriti corrisponderanno ai valori fisici ipotizzati. Il percorso viene suddiviso in una serie di punti fissi in cui è possibile quantificare la distanza tra il testimone sonoro e la fonte, grazie alla regolazione dei volumi e dei riverberi è possibile garantire un elaborato realistico.

La metodologia proposta può fornire alcune risposte per l'indagine dei paesaggi sonori e far emergere nuovi problemi negli studi storico-teatrali e musicali. Associando il suono all'organizzazione dell'evento festivo, attraverso un'accorta rilettura filologica e iconografica, si possono creare nuove suggestioni da cui possono nascere ulteriori dibattiti scientifici. Inoltre, l'utilizzo delle nuove tecnologie può unire sinergicamente l'immagine grafica con il suo sonoro. L'elaborazione digitale può diventare metodologia ripetibile e applicabile a diverse analisi di eventi spettacolari e a diversi contesti. Il prodotto audio apre la possibilità di ampliare la fruizione sensoriale dell'esposizione, in questo caso possono essere tracce fruibili unitamente all'iconografia delle feste e utilizzate anche in attività di carattere divulgativo.

Applicazione

Le occasioni festive barocche erano composte da numerosi elementi, non solo visivi ma anche sonori e olfattivi (Fagiolo Dell'Arco, Carandini 1977-1978: 384-385).

La stimolazione uditiva a cui era sottoposto il popolo che animava la piazza del Seicento romano non era rappresentata solamente dalla musica, la quale costituiva probabilmente solo una piccola tessera nel mosaico che componeva l'occasione festiva. Gli eventi sonori che si sviluppano nelle feste sono molteplici e questi si caricano di valori simbolici, in grado di muovere nel profondo gli animi dei partecipanti. Al musicologo Gino Stefani, autore dello studio *Musica Barocca* (1974) si deve la nascita dell'interesse per questa ricerca. Il musicologo descrive il rapporto tra visivo e sonoro come un movimento avvolgente a spirale in cui il binomio musica-apparato è un sintagma fondamentale della festa (*Ibidem* 20-23).

Le relazioni festive offrono accurate descrizioni delle sonorità che animano le piazze, ad esempio nella relazione per la nascita dell'Infante di Spagna del 1629, viene fornita un'interessante descrizione del ruolo della voce nell'evento festivo, in cui l'urlo è un bisogno incontenibile della folla

[...] si videro in un tratto ripiene le strada d'innnumerabili gente di diverse Nationi, che abbandonate i loro mestieri, e lasciate le proprie case comparivano in Piazza à far palese al Mondo quell'allegrezza, che dentro i petti loro più chiusa star non potea; e quivi in ogni lingua risonar si sentiva, Viva, e Viva immortalmente al Mondo il nato Rè della Spagna, Viva la nostra pace, Viva il nostro Difensore, il sostegno della Fede, il fulmine di Marte, la morte degli Heretici, e de Turchi, l'estirpator de' nostri Nemici; Viva, e Viva mai sempre honorato e temuto al Mondo l'albergo di Pietà, il delubro della Clemenza, il vincitore delle Battaglie, l'inventor delle Vittorie, il motore de Trionfi, e l'oggetto della Gloria: et accompagnando il grido universale il rimbombo de Mortaletti, il rumor de Tamburri, et il suono di Trombe, di Timpani, e Campane, commosse talmente i cuori, e gli affetti de tutti, che costringeva i rubelli (se pur vi sono) à godere, à gioire in guisa tale, che ambiva il picciolo più il grande, et il fervo cercava superare il Signore, rendendosi ciascun propria quell'allegrezza, ch'esser dovea commune. (Pulci 1629)

Grazie a queste descrizioni è possibile comprendere le ricorrenze dei suoni e, spesso, anche la loro funzione comunicativa. Il messaggio musicale espleta la funzione del creare consenso, esso è in grado di trasmettere l'ideale politico del principe attraverso l'universalità della comprensione dell'armonia musicale (Cavicchi 2013: 436-437). Come per l'ingresso della regina Cristina di Svezia a Porta del Popolo nel 1655, l'entrata era accompagnata dall'eco nitido delle lodi e delle benedizioni e dal rimbombo dei suoni di mortaretti e dei cannoni, suoni persistenti nello spazio della festa

Nell'entrare, che fece Sua Maestà per la Porta del Popolo, fù salutata da una copiosa salva di mortaletti, e cannoni condotti nel Giardino di quel Convento, il rimbombo de' quali veniva corrisposto da tutti con un Echo di lodi, e benedittioni (Priorato 1656)

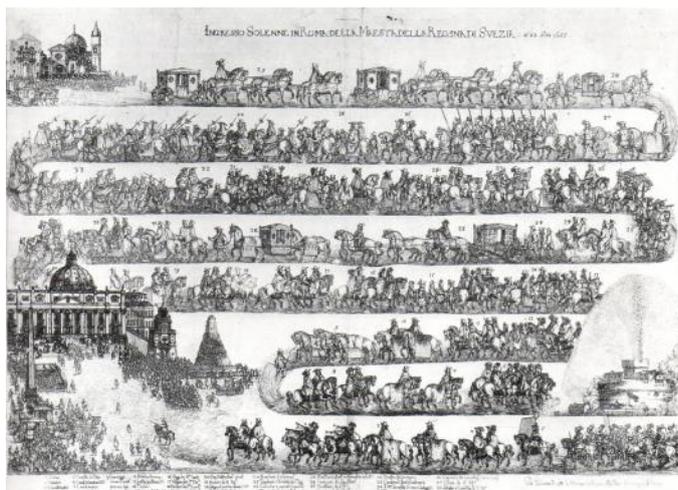


Fig. 1 G.G. de' Rossi, *La cavalcata di Cristina di Svezia*. Incisione. 1655. Museo di Roma

Mentre gli strumenti producono suoni lieti, le artiglierie e i mortaretti, con i loro suoni gravi, scuotono l'ambiente e provocano un forte rimbombo. In occasione della Caval-

cata per il Possesso di Gregorio XV, Giovanni Briccio nella relazione festiva scrive:

[...] li Signori Diaconi Cardinali li misero il Regno in testa, et si andò alla loggia della benedittione processionalmente, et ivi diede la benedittione solenne, et li Signori Diaconi Cardinali pubblicarono l'Indulgenza Plenaria, essendovi presente una infinita quantità di popolo, dove tra il suono delle trombe, e campane si mischiava la voce del popolo, a quale le pregava dal Cielo ogni bene, et insieme il rimbombo di una grossa salva di mortaletti sparati sopra la salita de' SS. Quattro: finita la detta cerimonia, vestitosi il Papa dell'habito primo ritornò à S.Pietro, facendo la strada della Longara, accompagnato da molti Cardinali, et Prencipi (Briccio 1621)

Il suono/segnale non viene però solamente prodotto da strumenti musicali, artiglierie e mortaretti, ma anche dall'intervento della comunità agli eventi festivi, che con voci e applausi rappresenta l'espressione sincera e partecipata delle allegrezze.

L'applauso è «il segno di festa e di letizia» (Crusca 1686: 69) che accompagna gli istanti più rappresentativi della festa, il popolo che applaude «fa segno di festa, e d'allegrezza col picchiar le mani, e con simili atti» (*Ibidem*).

La metodologia di rielaborazione sonora proposta sopra è stata applicata alla ricostruzione del paesaggio sonoro della Festa della Resurrezione del 1650 (cfr. Fagiolo Dell'Arco, Carandini 1977-1978: 142; Fasolo 1961: 104). La festa viene commissionata, in occasione del Giubileo, dalla "Compagnia delle Resurrezione" di San Giacomo degli Spagnoli e ha luogo in uno spazio sonoro di grande interesse per gli studi musicali: Piazza Navona (Fiorentino 2014: 723-740).

L'organizzazione della festa viene affidata all'architetto della famiglia Pamphilj Carlo Rainaldi (1611-1691), il quale si occupa della realizzazione delle macchine e delle musiche, di cui uno spartito è conservato presso la Biblioteca Apostolica Vaticana.

L'aspetto sonoro della piazza, reso dall'incisore Dominique Barrière (1622-1678), viene comunicato potentemente grazie alla simultaneità rappresentata nell'immagine; la simultaneità degli elementi che compongono la festa, tuttavia, è data da una necessità rappresentativa e potrebbe non essere corretto ipotizzare che

gli elementi sonori fossero tutti presenti nella piazza nello stesso momento.

Grazie all'incisione e alla conferma data dalle fonti è possibile collocare nello spazio le maggiori fonti sonore. La didascalia indica i punti in cui viene prodotta la musica e dove sono posizionati i cori. Gli apparati effimeri si fondono con l'elemento musicale, gli elementi architettonici progettati da Rainaldi (cfr. Hempel 1921, Marx, 1969: 48-76) sono creati per accogliere i Cori e i Musici, come viene descritto nel carteggio Cartari-Febei (Eimer 1970: 43)

[...] In mezzo si era rappresentato un gran castello, con quattro torri rilevate alle cantonate, e nell'estremità di ciascuna si vedeva una gran aquila con l'ali aperte, che sosteneva una gran bandiera di tessuto, sono con l'armi del Re di Spagna. Nelle dette torri erano quattro chori di musica, et altri 4 ne erano nelle altri due tempj, cioè due per ciascuno. (Fagiolo Dell'Arco, Carandini: 142)

Mentre Giacinto Gigli (1595-1671) riporta

[...] sopra l'Archi vi erano torri, et Cuppole che pareva ogni cosa di pietre et marmi colorati. Dentro vi erano palchi nelli quali al tempo della processione erano Chori di Musici. Nel mezzo della Piazza, dove hora è la Guglia (l'ornamento della quale ancora non è finito) fu fatto un gran serraglio di legna-

me riquadrato coperto con tele dipinte a meraviglia, et nelle quattro cantonate furono fatte 4 torri con palchi dentro per i musici, et a filo della Guglia per il mezzo della piazza di quà, et di là erano fatte doi altre Guglie dipinte di fuochi artificiali, et altre machine tutte piene di fuochi. (Gigli 1994: 581)

Nell'incisione di Barrière (fig. 2), i quattro palchi di musici e i cori sono indicati nella didascalia dell'immagine con la lettera E, essi sono posizionati sul lato lungo della cinta realizzata con i 116 archi in legno dipinti. Mentre il castello realizzato intorno alla Fontana dei Fiumi, con le sue quattro torri su cui vengono collocati altri quattro gruppi di musici, è indicato con la lettera D. Complessivamente i punti di emissione musicale fissa erano otto, ma nella parte esterna della cinta sono presenti altri gruppi strumentali di trombe e tamburi che seguono la processione. Nell'evento sono presenti più fuochi sonori, alcuni a emissione fissa e alcuni ad emissione mobile; non è possibile avere informazioni sulle modalità e sull'orchestrazione dell'esecuzione musicale dei diversi palchi, ma è possibile pensare ad un'organizzazione armonica delle varie fonti, come già avvenuto in occasione della Cavalcata del Possesso di Innocenzo X (Fiorentino 2014: 733). Il suono che irrompeva nel cuore della Roma papale è stato sicuramente grandioso; alla relazione stilata dal Gigli si legge che

A vedere questa festa in piazza Navona non vi fu grandissimo popolo, perchè tutti erano di opinione, che vi dovesse essere gran tu-



Fig. 2 D. Barrière, *Circum Urbis, Agonalibus ludis olim caelebrem, dicata triumphali pompa Christo resurgenti Hispana pietas caelebriore reddidit Anno Jubilei. 1650*. Incisione. Museo di Roma.

multo, et periculo, et però molti non si curarono di andarci. Non vi fu dunque gran folla, ma vi fu ben periculo delli razzi, et fuochi artificiali, li quali non solo posero in timore chi stava a vedere, ma anco si dubitò, che potessero portare il fuoco nelle Case vicine addosso alle quali volavano con furore. (Gigli 1994: 571)

Dalle parole di Gigli è possibile immaginare una piazza in cui il suono roboante dei fuochi d'artificio dominava l'atmosfera. Gli stessi fuochi che provocarono timore tra i partecipanti furono anche uno dei richiami principali della festa; ancora il carteggio Cartari-Febei ricorda

Sopra il castello e li tempj si vedevano dui grandi guglie di fuochi artifitiati, sostenute sopra grandi pilastri [...] Finita la processione fu dato fuoco alle guglie artifitiate, et all'aurora appunto fu compito il tutto. Il popolo concorsovi fu in grad.mo numero (Fagiolo Dell'Arco, Carandini: 142)

Come accennato precedentemente, per ottenere una ricostruzione del paesaggio sonoro della festa barocca è necessario classificare i maggiori e più rappresentativi oggetti sonori che la compongono.

Il primo elemento da analizzare è la composizione della tonica del paesaggio. Le relazioni (Diez 1987) non forniscono numerose informazioni per individuarne la composizione, esse racchiudono spesso questo insieme di suoni in un concetto di "rumore". L'immagine della festa al contrario, suggerisce numerosi elementi per ipotizzare una composizione della tonica del paesaggio. Elementi sonori ambientali e naturali sicuramente presenti sono il suono prodotto dal vento e dall'acqua della fontana in costruzione, i suoni emessi dai cani, rappresentati nel centro della piazza, e dai cavalli, assenti nell'immagine ma probabilmente presenti nelle zone limitrofe alla piazza, il vociare dei bambini, il brusio continuo della folla, sia nella zona della piazza sia nelle aree superiori, come balconi e logge, il suono confuso emesso dai passi dei partecipanti e quello ritmato prodotto dai passi dei fedeli alla processione.

Per classificare i suoni si può utilizzare una sintesi della metodologia indicata per lo studio dei paesaggi sonori contemporanei; la rielaborazione fornisce le informazioni essenziali per l'ipotesi di ricostruzione.

Vento			
	attacco	corpo	caduta
Durata	multiplo	lungo	multiplo
Suono parte del contesto			
Intensità	20 decibel		
Contesto ambientale	Indistintamente		
Riverberazione	Difficoltà di localizzazione		

Acqua			
	attacco	corpo	caduta
Durata	lento	continuo	lento
Suono parte del contesto			
Intensità	20 decibel		
Contesto ambientale	Poco distintamente		
Riverberazione	Difficoltà di localizzazione		

Abbaire dei cani			
	attacco	corpo	caduta
Durata	multiplo	lungo	multiplo
Suono di carattere ripetitivo			
Intensità	75-85 decibel		
Contesto ambientale	Abbastanza distintamente		
Riverberazione	Riverberazione media		

Suoni prodotti dei cavalli			
	attacco	corpo	caduta
Durata	multiplo	lungo	multiplo
Suono parte del contesto			
Intensità	25-40 decibel		
Contesto ambientale	Poco distintamente		
Riverberazione	Difficoltà di localizzazione		

Vociare bambini			
	attacco	corpo	caduta
Durata	multiplo	medio	multiplo
Suono di carattere ripetitivo			
Intensità	60 - 80 decibel		
Contesto ambientale	Poco distintamente		
Riverberazione	Riverberazione media		



Insieme voci			
	attacco	corpo	caduta
Durata	multiplo	continuo	multiplo
Suono parte del contesto			
Intensità	65 - 75 decibel		
Contesto ambientale	indistintamente		
Riverberazione	Riverberazione media		

Suono passi			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	multiplo	Conti- nuo	multiplo
Suono parte del contesto			
Intensità	20 - 35 decibel		
Contesto ambientale	indistintamente		
Riverberazione	Difficoltà di localizzazione		

Dopo aver definito gli elementi più rappresentativi per comprendere la composizione della tonica del paesaggio, è necessario individuare i segnali sonori. In questo caso sia le descrizioni sia l'immagine pongono un particolare accento sui suoni prodotti dai fuochi d'artificio, dai mortaretti e dai razzi (Saladino 1997). Altri segnali sono prodotti dai tamburi e dalle trombe che enfatizzano il passaggio della processione, altri ancora sono prodotti dai cori di musicisti e dal suono delle campane. In ultimo, è possibile inserire tra i segnali le urla del popolo festante, le quali erano espressione di gioia in momenti particolari dell'evento festivo, come l'accensione della macchina pirotecnica, il passaggio del pontefice o il lancio delle monete d'argento dalla Loggia di San Giovanni in Laterano.

Fuochi d'Artificio			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Breve	lento
Suono in occorrenza isolata			
Intensità	120 decibel		
Contesto ambientale	Abbastanza distinto		
Riverberazione	Riverberazione lunga		

Razzi			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Breve	lento
Suono in occorrenza isolata - suono di carattere ripetitivo			
Intensità	120 decibel		
Contesto ambientale	Distinto		
Riverberazione	Riverberazione lunga		

Mortaretti			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Non esi- stente	lento
Suono di carattere ripetitivo			
Intensità	120 decibel		
Contesto ambientale	Distinto		
Riverberazione	Riverberazione lunga		

Tamburi			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Breve	lento
Suono di carattere ripetitivo			
Intensità	80-90 decibel		
Contesto ambientale	Abbastanza distinto		
Riverberazione	Riverberazione lunga		

Trombe			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Lungo	moderato
Suono di carattere ripetitivo			
Intensità	90 decibel		
Contesto ambientale	Distinto		
Riverberazione	Riverberazione media		

Cori musicisti			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	moderato	Lungo - con- tinuo	multiplo
Suono di carattere ripetitivo - continuo			
Intensità	70 - 80 decibel		
Contesto ambientale	Abbastanza distintamente		
Riverberazione	Riverberazione lunga		

Urla popolo festante			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Breve	lento
Suono in occorrenza isolata - suono di carattere ripetitivo			
Intensità	90 decibel		
Contesto ambientale	Poco distintamente		
riverberazione	Riverberazione lunga		

Campana			
	attacco	Corpo	caduta
Durata	improvviso	Breve	lento
Suono in occorrenza isolata - suono di carattere ripetitivo			
Intensità	85 decibel		
Contesto ambientale	Abbastanza distinta		
Riverberazione	Riverberazione media – deriva		

L'area di piazza Navona contiene numerose sorgenti sonore: oltre ai cori di musicisti (grazie ai ricercatori Lorenzo Tozzi e Alexandra Nigito è stato possibile utilizzare nella rielaborazione le musiche originali di Carlo Rainaldi, da loro editate ed eseguite), ai tamburi e alle trombe, sono presenti due obelischi dai quali si generano due esibizioni pirotecniche, inoltre dal Collegio Germanico vengono lanciati razzi, così come dai colli limitrofi e da una seconda costruzione sul lato sinistro della piazza. Avendo chiaro il posizionamento nello spazio delle maggiori fonti sonore è possibile ipotizzare un percorso svolto dal testimone sonoro. La suddivisione in punti del percorso sonoro dà la possibilità di calcolare per ognuno di essi la distanza tra il testimone e le fonti, la concentrazione dei suoni della tonica e la diversa fruizione dell'evento festivo. Il percorso ipotizzato prevede l'arrivo del

testimone da via dei Canestrari, in cui probabilmente era presente l'accesso per cavalli e carrozze. Successivamente il testimone incrocia parte della processione all'esterno della cinta creata per l'evento e, passato sotto gli archi di legno, si avvicina al palco dei musicisti posizionato sul lato lungo della cinta all'altezza dell'attuale Chiesa di Nostra Signora del Sacro Cuore, all'epoca Chiesa del Regno di Castiglia a Roma dedicata a San Giacomo. In ultimo, il testimone sonoro si reca nel centro di piazza Navona per ammirare lo spettacolo pirotecnico.

Il percorso sonoro permette di realizzare una stringa temporale per la rielaborazione. Il tempo ipotizzato è racchiuso in 90 secondi. Prima di procedere all'elaborazione digitale della traccia audio è utile realizzare uno schema temporale in cui vengano inseriti i suoni presenti, la loro compresenza e la loro intensità.

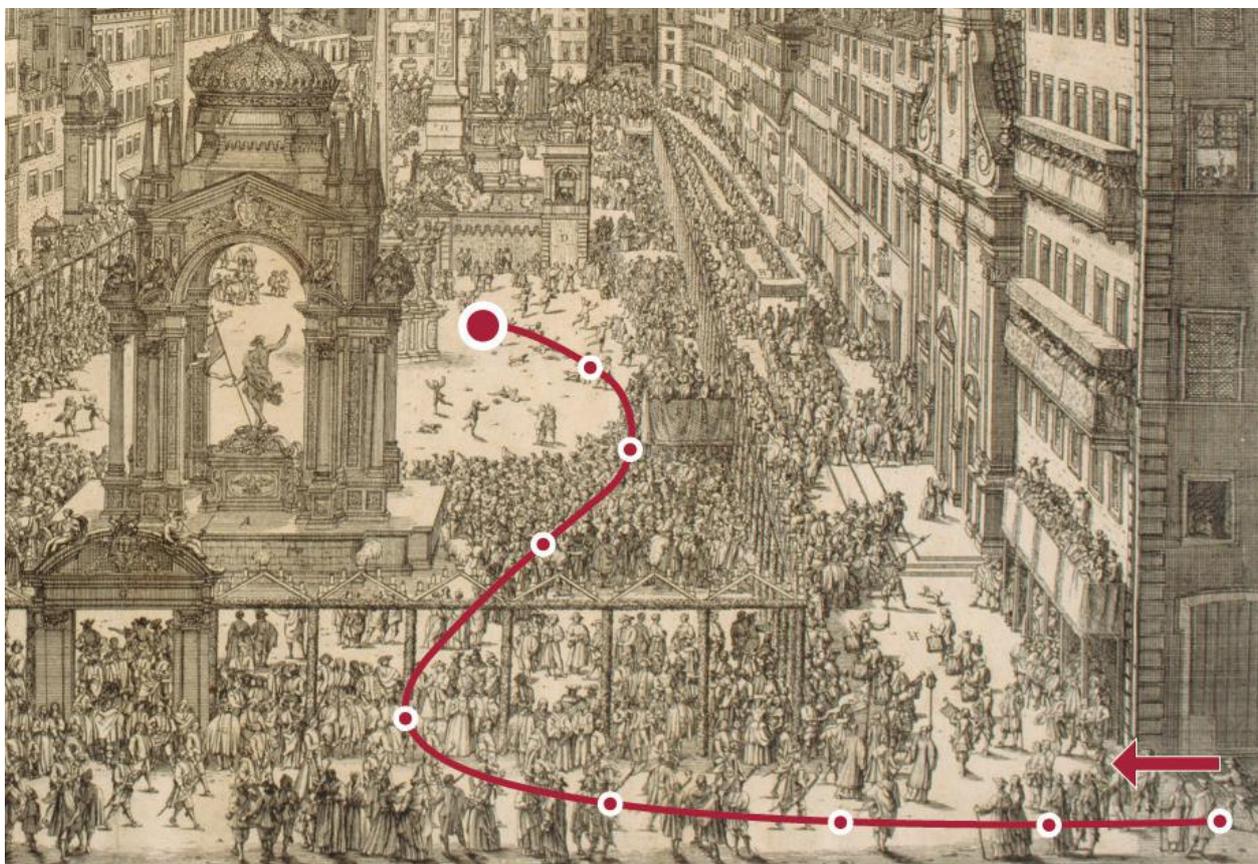


Fig. 3 Percorso di un ipotetico testimone sonoro.



Fig. 4 Grafico tempo/presenze sonore.

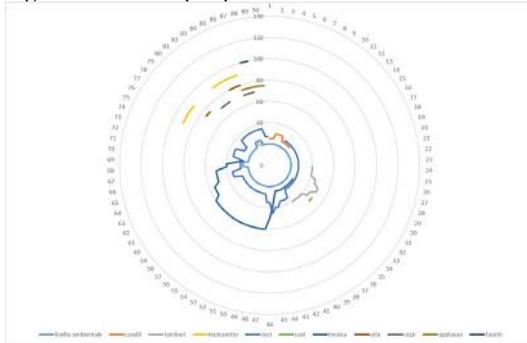


Fig. 5 Grafico tempo/presenze sonore.

Dopo aver effettuato la catalogazione e definito le proprietà dei suoni, è possibile reperire i suoni grazie alle numerose banche dati sonore esistenti e, nell'eventualità in cui i suoni descritti non fossero presenti, è necessario ricorrere ad una elaborazione digitale del suono o alla registrazione di un oggetto sonoro simile. Nel caso di una registrazione dal vivo, il suono viene trattato per garantirne la pulizia e il suo scorporamento dall'ambiente.

Dopo aver completato il reperimento dei suoni viene realizzata una traccia audio in cui vengono inseriti i suoni tenendo conto delle varie proprietà, dell'ambiente, della riverberazione e delle eventuali distorsioni.

La prima fase della ricostruzione si concentra sulla tonica del paesaggio, inserendo i suoni individuati per creare una struttura organica di "sfondo" in cui vengano messi in luce gli attacchi e le persistenze. Dopo aver realizzato la tonica del paesaggio è possibile inserire i segnali sonori nella loro consequenzialità.

Nel caso specifico di piazza Navona si è seguito il percorso sonoro ipotizzato scomponendolo in punti e calcolando, per ognuno di essi, la distanza delle fonti sonore e il suono ambientale presente. La quantificazione della distanza esistente tra il testimone sonoro e la fonte dà la possibilità di ipotizzare una verosi-

mile regolazione dei volumi e dei riverberi, grazie alla quale è possibile produrre un elaborato realistico.

Le funzioni dei software indicati permettono di elaborare i suoni e inserirli nello spazio, dando vita a eventuali riverberi e distorsioni. Basandosi sulla metodologia indicata, i suoni inseriti corrispondono ai valori fisici ipotizzati. Il prodotto finale è una suggestione basata su una metodologia ricostruttiva che si fonda sulle fonti d'archivio e, seppur di carattere empirico e sperimentale, può fornire un utile aiuto alla comprensione delle immagini e alla lettura dell'avvenimento spettacolare.

È possibile fruire dell'elaborato sonoro visitando il link:

<https://www.youtube.com/watch?v=do-e4W3wqhc&feature=youtu.be>

Bibliografia

- Briccio, Giovanni, *Compita relatione del sontuoso apparato, festa, cavalcata et cerimonia fatta in Roma à di 9 di Maggio 1621 nel pigliare il Possesso, che fece la S. di N.S. Papa Gregorio XV alla sua Chiesa Lateranense. Con il disegno dell'Arco fatto in Campidoglio dal Popolo Romano e minuta descrizione dell'architettura, con la nota di tutte le iscrizioni de gli archi, e di altri luoghi, insieme con le cartelle de gli Hebrei [...] et nel fine il nome de' Principali che intervennero in detta cavalcata*, Lud. Dozza Bolognese, Viterbo 1621.
- Cappellini, Vito (ed.), *Electronic Imaging & the Visual Arts: EVA 2012 Florence*, Firenze University Press, Firenze 2012.
- Carandini, Silvia, *La festa barocca a Roma*, in «Biblioteca teatrale» n. 15-16/1976: 276-308.
- Cavicchi, Camilla, "Musica, consenso e ordine in piazza: alcune considerazioni", *Marquer la ville. Signes, traces, empreintes du pouvoir (XIII-XVI siècle)*, ed. Boucheron P., Genet J.P. Publication de la Sorbonne, Paris 2013.
- Diez, Renato, *Il trionfo della parola: studio sulle relazioni di feste nella Roma barocca, 1623-1667*, Bulzoni, Roma 1987.
- Eimer, Gerhard, *La fabbrica di S. Agnese in Navona: römische architekten, bauherren und handwerker im zeitalter des nepotismus*, Almqvist & Wiksell, Stockholm 1970.
- Ergin, Nina, *The Ottoman Empire's Sonic Past*, «Ottoman History Podcast», n. 211, date: 19 November 2015.
- Ergin, Nina, *The Soundscape of Sixteenth-Century Istanbul Mosques: Architecture and Qur'an Recital*, «Journal of the Society of Architectural Historians», n. 67-2/2008: 204-221.
- Fagiolo Dell'Arco, Maurizio (ed.), *Bibliografia della festa barocca a Roma*, A. Pettini, Roma 1994.
- Fagiolo Dell'Arco, Maurizio e Carandini, Silvia, *L'effimero barocco: strutture della festa nella Roma del '600*, vol. I: catalogo e vol. II: testi, Bulzoni, Roma 1977-1978.
- Fagiolo Dell'Arco, Maurizio, *Corpus delle feste a Roma. La festa barocca*, De Luca, Roma 1997.
- Fasolo, Furio, *L'opera di Hieronimo e Carlo Rainaldi*, Ricerche, Roma 1961.
- Fagiolo, Marcello (ed.), *La festa a Roma dal Rinascimento al 1870. Atlante*, Umberto Allemandi editore, Torino 1997.
- Fiorentino, Giuseppe, "Tra festa e liturgia: Le musiche della Nazione spagnola in Piazza Navona nel Cinque e Seicento", *Piazza*

- Navona, ou Place Navone, la plus belle & la plus grande, ed. Bernard J.F., École française de Rome, Roma 2014.
- Garrioch, David, *Sounds of the city: the soundscape of early modern European towns*, Cambridge University Press, Cambridge 2003.
- Gigli, Giacinto, *Diario di Roma*, ed. Barberito, Manlio, Colombo, Roma 1994.
- Gratien, Chris, *Istanbul's Historical Soundscape*, «Ottoman History Podcast», n. 211, date: 3 May 2015.
- Hempel, Eberhard. (ed.), *Carlo Rainaldi: venticinque riproduzioni, con testo e catalogo*, Biblioteca d'arte illustrate, Roma 1921.
- Marx, Hans Joachim, *Carlo Rainaldi «architetto del popolo romano» come compositore*, «Rivista italiana di musicologia», IV/1969: 48-76.
- Murray Schafer, Raymond, *Il paesaggio sonoro*, Ricordi, Milano 1977.
- Pardoen, Mylène, «Les oreilles à l'affût – Restitution d'un paysage sonore: œuvre de l'imaginaire ou recherche d'authenticité ?», *Silences et bruits du Moyen-Âge à nos jours. Perceptions, identités sonores et patrimonialisation*, ed. Aubrun, Juliette, L'Harmattan, Paris 2015: 145-161.
- Priorato, Galeazzo Gualdo, *Historia della Sacra Maestà di Christina Alessandra Regina di Svetia, etc. del Conte Galeazzo Gualdo Priorato. All'Illustriss. et Excellentiss. Signore, il Sig. Alfonso Gonzaga Conte di Novellara*, Stamperia della Reverenda Camera Apostolica, Roma 1656.
- Pulci, Alessio, *Roma festante nel real nascimento del serenissimo principe di Spagna*, Lodovico Grignani, Roma 1629.
- Robinson, Keith, *Ableton Live 9 create, produce, perform*, MA Focal Press, Burlington 2014.
- Saladino, Kevin, *Incendiary Art: The Representation of Fireworks in Early Modern Europe*, Getty Research Institute for the History of Art and Humanities, Los Angeles 1997.
- Stefani, Gino, *Musica Barocca. Poetica e ideologia*, Bompiani, Milano 1974.
- Tamburini, Elena, *Scenotecnica Barocca*, E&A Editori Associati, Roma 1994.
- Tozzi, Simonetta, *Feste barocche per inciso: immagini della festa a Roma nelle stampe del Seicento*, Artemide, Roma 2015.
- Vocabolario degli Accademici della Crusca in quest'ultima edizione da' medesimi riveduto, e ampliato, con aggiunta di molte voci degli autori del buon secolo, e buona quantità di quelle dell'uso. Con tre indici delle voci, locuzioni, e proverbi latini e greci, posti per entro l'opera*, Giacomo Hertz, Venezia 1686.
- Zhou, Min, *Research on Soundmarks of Soundscape at Historical District*, «Applied Mechanics and Materials», n. 584-586/2014-07: 521-52.

Theater After Social Networks

Saeed Kazemian

Technology has bizarrely embraced the whole life today. Every day, we are witnessing changes and breakthroughs in science and technology which influences every minute of our life. In one sense, no idea seems impossible to be implemented into a new technology. Science is eccentrically gaining momentum. Ralph Lapp (1961), in his metaphor of speed of science (concerning over the implications of the revolutions in science and technology), puts it very intellectually:

“No one, not even the most brilliant scientist alive today-really knows where science is taking us. We are aboard a train which is gathering speed, racing down a track on which there are an unknown number of switches leading to unknown destinations. No single scientist is in the engine cab and there may be demons at the switch. Most of society is in the caboose looking back-ward.”
[Lapp, quoted by Alvin Toffler in *Future Shock*. Toffler1971:431]

Meanwhile, social networks play a significant role in that they enhance communication among people and eliminate confining borders. This has increased our confidence and we have made more friends in virtual world compared to the real world.

People always go online to keep in touch with each other and get connected to the world. These networks and sites will soon take over our whole relationship and communication. Modern man is distinctly different from his precedents in the realm of science and communication. Indeed, every aspect of our life has been influenced by technology and social networks. Technology is no longer merely a part of our life rather it has made most of us its professional full-time users. The music of life is playing faster.

Now, what will happen to theater? Will technology take over the seats? How will theater take advantage of social networking? Is it time for the communication between theater and social networking such as Facebook, Instagram, and other companies, e.g. Google, and Yahoo.

Future's assault to our current life is so ruthless. The explosion in the use of social networks has entered us into the most complicated and perplexing era in the history. Technology has terminated the practice of performing arts which used to be dynamic and lively in even very distant places. Old and young people alike have created a considerable number of pages in these sites to be able to connect to others in every corner of the globe, while it has been for months and years to see a play. Due to a numerous reasons -political, economic, and social-, theaters in developing countries are increasingly getting emptier and emptier, while most of the theatergoers now spend their time on posting and sharing photos of diverse tastes.



Moreover, technology has facilitated access to the latest news and the events happening around the world, which enables the clarifying the information gained and criticizing the ruling systems' actions. At times, these pressures result in changes in the politician and the rulers' patterns of behavior, even in some cases it ends in the subversion of the ruling system. However, theater, unfortunately, merely seeks to entertain; it depletes itself from its critical and political nature, playing a luxurious and worthless role in man's life. The

most absurd scenario is when theater has a political stance but gives the same politicians and the wealthy the agency to influence people all around the world. In this case, theater is being two faced.

All the users of these networks have equal opportunity, advantaging no one over the others and it is only the page itself that attracts the audience not necessarily the power and the money.

Perhaps, with rapid advancements and constant changes in social networks and their impacts on our lives, we live in Paleolithic Age of technology. However, as the invention of writing system thousands of years ago brought much advancement, social networks would definitely enable us to make huge giants to continue the changes in future.

Looking back and analyzing the contemporary word issues and trends, one can easily notice that theater has been lethargic and suffered from a cardiac failure. It has come up with neither a new movement nor an innovative form which would attract more prospective spectators. All acting approaches and methods used are those adopted from theorists such as Stanislavski, Brecht, and Grotowski. There has been no theater development in line with economic crises, particularly in developing and advanced countries. Furthermore, there have been no attempts, on part of the activists in the field, to devise ways to raise funds and mechanisms to attract more theater enthusiasts!

“Since the 1970s, globalization has tended to push theatrical production in two opposite directions. On the one hand, large theatrical institutions caught up in the globalization process – many national theatres, international festivals, and corporations producing mega-musicals – have expanded, and their costs have escalated.

On the other hand, many artists around the world have dedicated themselves to local and regional theatrical institutions that have fought the incursions of Western capitalism and cultural homogenization in their local cultures and economies. Many grassroots theatres in developing regions – often operating on very small budgets – opposed the imperialism, political dictatorships, loss of economic control, and deteriorating social conditions that accompanied cold war divisions and globalization in their countries. If a large map were scaled to contrast the economic importance of all of the theatres

in the world in the year 2010, the theatrical capitals of the West and Japan, plus a few other cities with large festivals, would take up most of the room on what would be a very skewed drawing. Squeezed into odd pockets and corners of this funny map, however, in parts of Africa and in the inner cities and underdeveloped areas of Western countries would be many small but vibrant centers of theatrical activity.” [Rich and Poor Theatres of Globalization by Bruce McConachie in *Theatre Histories*]

There is not justice neither for spectators in different parts of the world nor do theater companies share equal opportunities. There are also some who turn their back to changes and acting as if nothing were happening and suppose if they pay no attention to a change, that particular change does not seem to happen. They want theater an elderly who is conservative, not as a rebellion and revolutionizing young person. Unlike cinema industry, theater seems to be unwilling to give a shock to the industry itself and to the world! Without doubt every kind of change would disturb some. However, if we search for innovative forms of performing or try to reach out more spectators, we need to take the current situation and the needs of modern people into consideration. To remedy, it is imperative to discern that “having a lively theater is not just paying attention opera and ballet houses in advanced countries while social networks have made their way into even the smallest and poorest towns and villages in the world.” [Kazemian, 2016].



For one thing, if we do not acknowledge the changes, technology whirlpool will eliminate all of us. Due to its particular nature of being performed live, theater has always been criticized for not being capable of being watched by a large number of spectators as it is the case with cinema. Now, what is theater industry’s plan for future? What innovation can we imagine in the particular case of a better communication of theater and social networks? Is it an opportunity for theater to be broadcasted universally?

Herman Kahn and Anthony J. Weiner (1967), two preeminent futurists, include a list of 100 future innovations in their book *The Year 2000: A framework for Speculation on*

the Next Thirty-Three Years. The list which is called “One Hundred Technical Innovations Very Likely in the Last Third of the Twentieth Century” contains predictions from several applications of lasers to new sources of power to new airborne and submarine vehicles to 3-D photography. One can also see such lists in other books. There have been numerous innovations in some fields such as communication, transportation, and almost in every other imaginable field and some fields which are rather hard to imagine (Toffler, 1971).

In a world where one of its criteria for freedom and human rights is accessibility to the Internet, theater can also take advantage of new technologies to provide equal opportunities for its spectators around the globe. Considering this rapid change caused by technology, today, more than any other time, we are in the need of approaches and insights and the means of absorbing more enthusiasts towards theater. Theater needs some tricks to make the whole world to buy tickets for each other’s plays, increasing the number of audience to millions of buffs, and making it possible for the people from even far-away places to attend theaters. Maybe, in the same vein as the biggest and toughest companies consulting futurists and science-fiction writers, theater industry also ought to consult these fantasists to break the glass ceiling of being attended and watched. Mobile devices and the internet has recently belittled even governing powers, thus, as a result, the flow of information is not transmitted via institutional media supported by those in power rather by social practice of sharing by laymen. Tech-

nology provides theater with the opportunity to step further from the imagined limitations and even would pave the way for inter-cultural performances. (picture 3)

One of the most primary opportunities theater using social networks can take advantage of is “live broadcasting”. Theater festivals, companies, and groups can use this feature of social networks and present their work globally and commercialize their efforts. Also, directors and dramatologists can create new forms and perceptions of performing by using social networks technically and innovatively. Employing new experiences opens new windows of opportunities in acting. As a result, the study and creation of new social networks for the sake of theater to share the information and performances of resourceful theater groups is not unimaginable. Theater is ubiquitous in our life and our routines. We are playing new roles every day. On the other hand, social networks have embraced our lives, too. We are expressing our emotions and experiences using these social networks. Thus, both theater and social networks are prevalent in life; they are a means of expressing our humanistic emotions and raising the awareness of the nations. It is a space for presenting ideas and criticizing the rulers and politicians. Theater and



Fig. 1 Teheran Nahand Theater, Teheran (Iran)

social networks are immense powers in the transmission of conceptions and traditions, sharing many different intercultural exchanges, which ultimately would help bridge the gaps and discover new talents and forms of acting. Knowing and investigating the future can reconcile us with possible changes. Then there would be no injudicious fear and resistance against the future world.

Finally, as the Canadian professor of media studies center Marshall McLuhan (1967) believes that “we shape our tools and thereafter our tools shape us”, we can be hopeful that technology and social networking will create a new window of opportunity for theater, encourage more people to watch plays all over the world, and persuade them to make more efforts in inter-cultural acting projects. We can achieve this goal if we prepare ourselves and take the appropriate actions.

Bibliography

- Kahn, Herman - Wiener, Anthony J., *The Year 2000: A Framework for Speculation on the Next Thirty-Three Years*, Macmillan, New York 1967.
- McLuhan, Marshall - Fiore, Quentin - Agel, Jerome, *The Medium Is the Massage*, Bantam Books, New York 1967.
- Toffler, Alvin, *Future Shock*, Bantam, New York 1971.
- Zarrilli, Phillip B. - McConachie, Bruce - Williams, Gary Jay, Fisher, Carol, *Theatre Histories: An Introduction*, Routledge, New York 2006.
- Kazemiyani, Saeed (2016) *Conference Lecture*. Baku International Theater conference (2016).

Interplay of Sound and Image as a Means of Conveying the 'Subtly-Physical' Dimension of a Living Theatrical Performance

Andrei Malaev-Babel

The topic at the basis of this issue, allows us to discuss the fascinating subject of recording, or archiving a living, breathing work of theatrical art. The problem of creating a record, a certain notation of a theatrical performance, occupied theatre directors for decades. In Russia, for example, both Meyerhold and Tairov experimented with developing systems of 'scoring' a live performance. With the invention of film, television, video, and digital media, the question of recording has been seemingly solved, especially as some of these techniques are now easily available. Modern directors, such as Peter Brook or Anatoly Afros, participated in creating film or television versions of their live productions. In the meantime, people of theatre agree that no recording of a live performance can convey the 'experience' of a spectator, as it stands in live theatre.

Instead of following an obvious route of denying that a recording (digital or otherwise) can possibly convey a live performance, I would like to offer some arguments both for and against such recordings. Let us start with the obvious negative argument. It relates to a certain psychological, if not spiritual 'dimension' created by the actors of the so-called school of 'experiencing' (a term by Konstantin Stanislavsky), and an obvious impossibility of fixating it by the use of mechanical devices. To better explain why this particular school of theatre defies fixation the most, I offer an opinion by one of the most experienced and consistent master-teachers and directors belonging to this school – Stanislavsky's closest associate for over 30 years, Nikolai Demi-

dov (1884-1953). In his book, *The Artist's Creative Process Onstage*, Demidov (2007: 36) states:

Theatre is seemingly a combination of two kinds of different arts: that for the ear and that for the eye. Meanwhile, sound in theatre is registered not only by the ear, but also by the eye, while its movements are not merely seen, but also heard. One thing transforms into the other; one thing evokes the other; it supplements the other, while all together they constitute the tapestry of theatrical art.

Demidov (*Ibidem*: 35) also offers the following aside that significantly widens the picture, and that is especially important for our discussion on documenting a live performance:

By the way, I do not think that theatrical art is exhausted by this duality alone. Audience's perception of the actors goes beyond two of the simplest tracks – those of seeing and hearing. In live theatre, as in life, there are most likely other, finer means of perception also at work. These means can be compared with electromagnetic, or other energies yet to be detected.

It is these subtle energies that film, and certainly digital media seem to be unable to record. As a trained scientist, Demidov insisted these subtle energies, nevertheless, have a physical nature. He even came up with a term that would indicate this. Unlike those 'roughly-physical' objects and energies that can be touched, seen, heard, and registered by conventional detectors and recording devices, Demidov called these other objects, forces and energies (those seemingly belonging to human imagination) – 'subtly-physical'. In the meantime, these energies are responsible, at large, for a theatregoer's experience, when it comes to a performance – especially that of the 'school of experiencing'. It is not a secret that time, space and physical objects (including an actor's 'body'), undergo transformation, when entering the creative space of a live performance. Both audiences and performers no longer experience time 'accurately'. The actors and their audiences, both, can experience a single minute as one half-hour; or five minutes – as

an hour; fifteen minutes – as two hours; a half hour – as three, etc. The opposite is also true. Time in theatre does not always stretch; it also compresses, and a three-hour performance might feel like it lasted an hour at the most. When it comes to theatrical space, many theatre practitioners (most notably, Michael Chekhov) noted a special atmosphere that belongs to it, and to all objects inside it. Chekhov also noted certain new qualities acquired by an actor's body onstage, identifying them as qualities of ease, form, beauty and entirety (the latter being related to the feeling of form). These observations are based on the fact that an actor's body clearly undergoes a transformation that goes beyond the phenomenon known as characterization (or transformation into a given character). To summarize, an actor, when truly living onstage, enters a different, creative dimension, where time, space and body live a different kind of life. They become, so to speak, more incorporeal, or 'subtly-physical'. Deprived of their rough, physical characteristics, they begin to radiate a deeper, sacred essence, and therefore undergo what can be called a transfiguration, rather than transformation. To follow is a more 'technical' explanation of this phenomenon, from the perspective of internal acting technique. First, it must be said that the so-called astronomical or atomic time, as well as physical objects and space, in live theatre only change under the influence of certain processes that happen in people – both actors and spectators. Actors, who belong to the school of experiencing, rely on the so-called internal technique – in their training, in preparation for a performance, and during the performance itself. This technique allows them to subject merely physical aspects of their being to deeper psychological, if not spiritual forces.

In everyday life, our psychological processes (our emotions) and especially their intensification, are accompanied by proportionate contraction of muscles. The more intensely one experiences in life, the tighter his or her muscles contract, trying to 'lessen' the emotion. (This process is also accompanied by certain changes in breathing, also aimed at lessening the intensity of internal life). This mechanism developed in humans throughout the history of mankind, and its function is obvious: to assist a person in getting through life 'in one piece'.

Since most of the world's dramatic repertoire features heightened situations and calls for elevated emotions, actors belonging to the 'school of experiencing' resort to specific psycho-physical training that triggers mechanisms quite counterintuitive, as far as everyday life is concerned. Both in training, and in preparation for a performance, these actors achieve deepest relaxation (a term by Stanislavsky), or physical release. Demidov, in his own techniques, developed meditative yoga-inspired practices that go

beyond relaxation, or even release. In them, an actor enters a state described by Demidov as 'the great sleep of the body'. As the play's circumstances cause for an actor's emotion to progressively rise, Demidov trains an actor to match its level with increasing release – contrary to what the body tends to do in everyday life. Subsequently, in such moments an actor also continues to breathe fully and boldly – also contrary to what happens in life. Demidov called this 'psychological breathing' that belongs to 'creative living' – as opposed to mundane, everyday living. The Demidov technique subjects the physical aspects of the actors' being (body, muscles) to his or her spiritual being (emotion, psychology, spirit). It therefore allows an actor, through deep relaxation, psychological breathing and other means, to become more sensitive, and receptive towards finer and loftier images and sensations, and to resonate with them from the deeper layers of his or her psyche. Therefore, it allows actors to also radiate these deeper layers of their psyche. When radiated, they cause the actors to transcend their physical body, thus also transforming (transfiguring) 'physical' time and space, as well objects in it. In the meantime, the audience tends to mimic actors onstage, physiologically. Unconsciously, they match the actor's muscular release, and they synchronize their breathing with that of the actors. Subsequently, they too become more perceptive, and expose the deepest layers of their psyche. This allows them to receive what comes from an actor (from their own experience and imagination, or perhaps from other unknown sources) on a deep, subconscious level, and to resonate in unison with the actors' deepest inner vibrations.

This mechanism explains the process of genuine, organic creative life, as present in a live performance of the school of experiencing. It's necessary prerequisites and attributes are 'intuition' and 'inspiration'. When entering the specific psychophysical state and creative dimension, as described above, both actors and audiences begin to 'intuit' one other – perceiving 'subtler' and 'loftier' things in each other, and resonating with them. Thousands, or millions of invisible ties connect them, causing them to affect each other



in a co-creative act. They also become 'inspired' – which means that their breathing also transforms, in comparison with everyday life. It becomes 'psychological', thus allowing for heightened perception and expression. (The correlation between the words 'inspiration' and 'inhalation' is obvious). The actors (and subsequently audiences) acquire an ability to 'inhale' these subtler and/or more heightened impressions and sensations into deeper layers of their psyche, and to exhale them out. This results in an actor's voice that is soulful, emotionally musical, and is filled with deeper inner content. Audiences unwittingly mimic such a voice (sometimes even audibly), and it restructures them inwardly.

In the meantime, contemporary recording technology, especially digital technology, being mechanical in its essence, is incapable of fully registering and conveying these subtle radiations, perceived and emitted by the deepest layers of an actor's psyche, and multiplied by a similar receiver and sounding board within the audience. A mechanical recording of a performance being unable to recreate the 'experience of actual physical presence' at a live performance, it is also unable to bring the viewer into the psycho-physical state required to fully enter this transfigured creative dimension. Film, by the nature of its specific mechanism, may be superior to digital media in its ability to convey some of the subtler aspects of radiation, emitted during a live performance. In digital photography, a silicon receiver is made up of a grid of photosites (or pixels) that are sensitive to light. The visual information they collected is transmitted to a computer. Unlike digital media, film is designed to 'record light' through a process of 'an actual, direct exposure' to light of a sensitive silver halide emulsion, applied to film. A greater directness of this process, and its reliance on an organic chemical process, is arguably responsible for a lesser level of distortion, when it comes to transmitting subtler energies. Black-and-white film technology is even more concentrated on the depiction of light, and its interplay, and therefore it probably 'photographs' and conveys the subtly-physical energies with an even greater accuracy – although it is still inferior to the physical directness of a

live performance.

This discussion seems to point to the inability to convey a live, organic performance through 'mechanical' recording means. And yet, one can think of important exceptions, connected with imperfect architecture of theatrical spaces, and with imperfections of the modern actors' internal technique.

To fully comprehend this thought, let's go back to Demidov's quotation, from the top of the article:

Theatre is seemingly a combination of two kinds of different arts: that for the ear and that for the eye. Meanwhile, sound in theatre is registered not only by the ear, but also by the eye, while its movements are not merely seen, but also heard. One thing transforms into the other; one thing evokes the other; it supplements the other, while all together they constitute the tapestry of theatrical art.

This thought is much deeper than it may appear on the surface. To illustrate it, I will share a story, from my own theatrical practice, that might help comprehending the true meaning of Demidov's thought.

In the winter of 2011, I staged a production of Ibsen's *The Lady from the Sea*, for the Florida State University's Asolo Conservatory for Actor Training in Sarasota. The production was so successful, it made me want to preserve it by creating a more thorough recording of the piece, as opposed to a typical one-camera archival record. This idea was supported by a colleague, Brad Battersby, who is the Head of the Digital Filmmaking Department at the Ringling College of Art and Design, also in Sarasota. Brad assembled a film crew, consisting of his faculty and students. With three cameras located in various parts of the house, they recorded the production during a live performance. In addition to that, a special filming session was organized onstage, but without the audience. Over a period of one day, we shot the show in sections, stopping for breaks between the scenes. This made it possible to bring cameras onto the stage, allowing for different angles, and for close-ups. Since we were only given one day for this second recording, we could not afford multiple takes. The show was performed in front of three cameras once (with short breaks between the scenes). Only two or three key close-ups were filmed separately, at the end of the shooting.

When footage was transferred onto the computer, Brad and I came together to watch it. Three problems immediately became obvious to us in the first viewing. First, it was almost impossible to combine, or slice together, our two 'takes' – the one obtained during the performance with the live audience, and the other filmed without the audience. In the staging of *The Lady from the Sea*, I utilized the organic inner technique of living onstage, which calls for actors



to improvise their 'blockings' anew at each performance. The two 'takes' revealed how fully the actors embraced this technique. They were rarely found in the same place at the same time during each of the filmed performances. The second issue related to the footage obtained during the special filming session, when cameras had greater freedom of location and movement. While overall superior to the footage recorded during the live performance, it nevertheless had plenty of technical issues. With only one day to complete that recording, we could not afford multiple takes. That resulted in frequent problems with angles, light, camera movement, occasional sound boom popping into a frame, etc. The third, final issue was also due to our inability to allow for multiple takes. In certain scenes, the acting was not as strong as it could have been – perhaps because some actors were still adjusting to new conditions, or simply because they grew tired during a full day of filming. Having seen these three complications, Brad Battersby, an experienced filmmaker, concluded that he could not achieve, with this footage, what he initially intended. With that, he passed the project onto me and his student assistant, Andrew Burhoe. Together with Andrew, I spent about two months editing the footage.

At some point in the work, I concluded that we should abandon the project. So many of the scenes had technical issues; they failed to convey the beauty of the performance, and of the actor's work. Some scenes appeared to be too dark, and the actor's mimicry was not as pronounced, as we would have liked it to be. Other moments required tighter shots, or close-ups, but we could not use them, because of some other technical issues, such as cameramen accidentally jerking the camera, trying to get the right shot, etc. This would force us to go to a wide shot at a moment that required a tighter one. Having run into these types of problems again and again, I said to Andrew: «We should just quit. This is not going anywhere». Andrew thought a while, and then said: «Wait a minute, we are editing the footage, while listening to the sound recorded from the built-in camera mics. We are not hearing the sound recorded through booms and lavaliers, onto our high-quality Deva sound recorder. Let me pop that sound in». Then Andrew took some time loading the high-quality sound into the editing software, and synchronizing it with the video footage. Then, he called me in, to watch the results.

What I heard (and saw) exceeded my expectations. The actors' voices became rich with the kind of depth, overtone, and nuance that was not apparent before. That I could have predicted. What I could not anticipate, however, was that the picture 'itself had changed'. Now, even in those shots that were too dark, or too wide to register important details, the nuances of sound drew the viewer's attention to an actor's

subtlest facial expression, mimicry, and movements, but also, in some cases – to the subtlest radiation of the eyes, and of the body. Even those moments where acting itself seemed lacking, because it was too 'inward' – they also came to life, as superior sound allowed us to notice the subtlest nuances of an actor's thought, mood or movement. Both Andrew and I were so impressed by what we experienced, we decided to go on to finish the project. As for me, this helped me to truly understand Demidov's thought:

Theatre is seemingly a combination of two kinds of different arts: that for the ear and that for the eye. Meanwhile, sound in theatre is registered not only by the ear, but also by the eye, while its movements are not merely seen, but also heard. One thing transforms into the other; one thing evokes the other; it supplements the other, while all together they constitute the tapestry of theatrical art.

Now, one may be wondering: how does this prove that a digital recording of a live performance can convey the experience of being actually present in the audience? Surely, what an audience member hears (and subsequently sees in an actor) is still much more powerful in direct listening, and watching. Not entirely so, at least not always. This depends on the size of a theatre, an audience member's location, and – most importantly – on the 'acoustics'. Based on these factors, and on their combination, a digital recording may be able to rival live performance, in certain aspects.

Often, a house is simply too large for a given play, and many locations in it – deadly, as far as one's ability to hear and see is concerned. Also, contemporary actors do not necessarily possess powerful internal technique that would allow them to overcome these architectural imperfections. They don't know how to preserve nuances and overtones in their speech, while aiming to be heard in a larger theatre. So, they blast the audience with volume that washes any subtleties away from their voices. I still remember experiencing a 'live-theatre close-up' in the mid-1980s, when an older, experienced actress, suddenly 'took me into her hands', and caused me to see her face up-close, even though I was in a balcony of the theatre that could seat over 1,000 people. Seldom do we find actors who possess that kind of power to manipu-

late an audiences' attention.

Many theatrical institutions seem to be economizing on acoustics, while 'film' keeps investing in the quality of sound recording and reproduction. The nuances of acting that cannot be heard (and therefore seen) in a house with poor acoustics, can be picked up by ultra-sensitive microphones and reproduced by high-quality speakers. The same is true of a film's capacity to 'magnify' an actor's face, thus concentrating a viewer on the subtlest nuances of the actor's life onstage, and even to pick up certain levels of emotional radiation. It is not by chance that one of Russia's most significant twentieth century theatre directors, Anatoly Efros, resorted almost exclusively to close-ups, when filming his own theatre productions for television.

When projecting into the future of theatre from the mid-twentieth century, Nikolai Demidov (2007: 26-27) suggested that a direct correlation exists between the state of an actor's psycho-technique and the development (or rather lack of such) of the theatrical technology:

The outer and inner psychological acting technique does not develop, largely because of the technical conditions of theatrical performance, which are still in the early phase of their development.

Let us imagine that our acoustic engineers arrived at the ways of making each whisper, rustle, murmur or sigh (let alone regular human voice) be heard equally well in every corner of the theatre. This would call for an actor's voice to acquire musicality, expressivity, and richness of content – instead of mere loudness.

Let us imagine that these acoustic engineers managed to bring the faintest sound, like a whisper, so close to us that it appeared to almost touch your ear.

Let us imagine that optical engineers perfected their technology to allow, when necessary, for a close-up view of a live actor – as it is practiced in film.

Imagine that you can see a live human face (not a mere photographic projection of it), as large as a proscenium arch, with every eyelash, every facial feature, every thought in the eye fully seen and exposed.

Would this not call for a completely new and different set of requirements to acting? And would it

not annihilate old, antiquated requirements?

Additionally, let us imagine that some smart acoustic engineer invented a special filter that can transform an imperfect, unmusical actor's voice, eliminating all its unpleasant qualities, while also adding to it some new overtones, breathtakingly beautiful... Would that not, yet again, change an actor's technique?

Just imagine some inflexible, crude, monotonous voice, when processed through yet another type of a transformer, beginning to vibrate, tremble and sing, thus causing your own heart to follow suit.

One can notice that Demidov's foresight, while still not applicable to live theatre, is nevertheless quite accurate regarding technical developments and innovations in film, as well as analog and digital recording. For as long as live theatre is housed in spaces (old or new) that do not feature technology for 'live' acoustics or optics, as described by Demidov, a high-quality recording of a live performance may have certain advantages over its original. Amplification of an actor's voice through speakers, and projection of an actor's 'close-up' onto screens – these devices are used in live theatre today. However, these devices do not compare with the potential power of a 'live' close-up, as well as amplification and transformation of an actor's voice, where sound and picture are 'delivered' to the audience 'live', bypassing speakers and screens. It is difficult to project what kind of technical revolution awaits us in the future. Nevertheless, one would be hard pressed to imagine future recording techniques, digital or analog, being able to depict the subtlest waves of human radiation. Most importantly, they won't be able to 'connect' live audiences with live actors via thousands, if not millions of invisible and subconscious ties. These imperceptible 'subtly-physical' connections allowing spectators and actors to affect and guide each other's creative life, moment to moment – most likely will not be 'recorded' any time soon. No occasional inserted visual interjection of audience's reactions, nor recorded sounds of the audience, can substitute the immediate inner dialogue between the spectator and the actor, as it takes place in a performance rooted in the school of experiencing. Therefore, digital and other recordings of live performance, in the foreseeable future, will continue to serve as mere archival records, and, perhaps, as imperfect 'manuals' for the study of acting.

Bibliography

Demidov, Nikolai, *Tvorcheskoye naslediyе* [Creative Heritage], Ed. Margarita Laskina, vol. 3, Nestor-Istoriya, Sankt-Peterburg 2007.

Классическая трагедия в современности: искусство быть серьезным

Дмитрий Трубочкин

Многое было написано о *Царе Эдипе* Римаса Туминаса после премьеры в античном Эпидавре 29 июля 2016 года и после российской премьеры в Москве, в Театре имени Вахтангова 13 ноября 2016, в день 95-летнего юбилея Театра.

Примерно такой же «бум» случился в прессе в ноябре 2013 года после выпуска *Евгения Онегина* в Вахтанговском: кажется, не нашлось такого столичного издания с разделом о культуре, в котором не был бы опубликован материал об этом спектакле. Так и сейчас, после премьеры *Царя Эдипа*. Первая, самая бурная волна публикаций в Москве прихлала, разумеется, на ноябрь 2016 года. Новую волну вызвали декабрьские показы *Эдипа* на сцене Александринского театра в Санкт-Петербурге на гастролях, затем снова в Москве. Наверняка спектакли, поставленные в афише Вахтанговского весной 2017, вновь привлекут прессу.

Мне думается, ни одна из публикаций по срокам выхода не была и не будет запоздалой, потому что жизнь спектакля *Царь Эдип*, несмотря на относительно редкие показы в Москве (это неизбежно, ибо в спектакле участвует хор греческих артистов), весьма интенсивна; от раза к разу спектакль ощутимо меняется. То, что происходило и происходит с ним, достойно запоминания, обсуждения и отражения в прессе – и сейчас, и в будущем. Моя же задача в этой статье скромна: поделиться некоторыми наблюдениями очевидца и участника творческого процесса от возникновения замысла *Царя Эдипа* – до его показов в России.

Фактически, есть два спектакля *Царь Эдип* Туминаса 2016 года. Первый выпущен в июле в античном Эпидавре, сыгран там всего лишь два раза, по правилам Летнего греческого фестиваля; затем еще один раз в сентябре в Одеоне Герода Аттика в Афинах (второй раз его не удалось сыграть из-за проливного дождя). Этот *Эдип* остался в Греции, его сохранила только видеоза-

пись Греческого национального театра, сделанная в день первой премьеры 29 июля с нескольких камер и смонтированная греческими операторами. Возможно, спектакль будет возрожден, когда будет решено вновь показать его на открытой площадке античного театра – в Греции ли, в Италии, в Израиле или другой стране. На оркестре Эпидавра спектакль можно показывать только дважды: исключений за всю историю Летнего греческого фестиваля почти нет.



Fig. 1 Victor Dobronravov as King Oedipus. Photo by Valery Myasnikov.

Второй *Эдип* был создан специально для сцены Вахтанговского театра осенью 2016 года во время репетиций перед московской премьерой. Именно его видели московские



Fig. 2 *Greek chorus*. Photo by Valery Myasnikov.

и санкт-петербургские зрители. Многое было новым и небывалым в том первом *Эдипе*, выпущенном в Эпидавре. Во-первых, никогда еще русский театр не выпускал спектакль на античной орхестре так, чтобы сыграть премьеру именно там, в Греции, перед несколькими тысячами зрителей. До 2016 года самым заметным выступлением русских артистов на площадке античного театра были гастроли русской *Орестеи* Петера Штайна в Эпидавре в 1994 году. Но *Орестея* была выпущена в рамках Международного Чеховского фестиваля на сцене Театра Российской армии в Москве: античное театральное пространство было не сущностным его элементом, а только эпизодом существования.

Во-вторых, в спектаклях с участием русских актеров никогда еще не участвовал греческий хор. Бывало иначе: в 1961 году в спектакле *Медея* Н. Охлопкова, поставленном Театром имени Маяковского на сцене Концертного зала имени Чайковского, Медею несколько раз сыграла греческая актриса Аспасия Папатанасиу, специально ради этого приехавшая в Москву. В наши дни спектакль *Вакханки* в Электротеатре в Москве исполняют русские артисты с участием режиссера спектакля – грека Теодороса Терзопулоса, в финале исполняющего греческую песню-плач.

Идея пригласить греческий хор в спектакль

и сделать *Эдипа* совместной работой Вахтанговского театра и Греческого национального театра возникла сразу же, при первых обсуждениях будущей постановки зимой 2016 года. Конечно, этому много способствовало то, что 2016-й был годом России в Греции и Греции в России. Но главная причина соединения греков и русских была в другом: практического знания об античном драматическом хоре сегодня не имеет ни одна театральная культура, кроме греческой; ни в русском, ни в литовском театре это знание неоткуда взять.

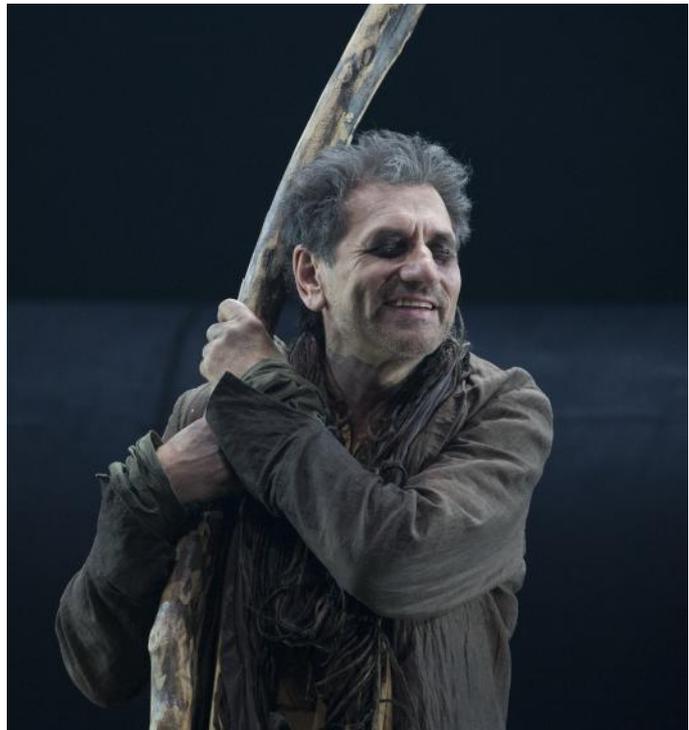


Fig. 3 *Evgeny Knyazev as Tiresias*. Photo by Valery Myasnikov.



Fig. 4 Eldar Tramov as Creon. Photo by Valery Myasnikov.

Выступления европейских драматических артистов на античной орхестре начались еще в конце XIX века. Актеры Комеди Франсез первыми стали пробовать свои силы в древнеримском театре в Оранже на юге Франции. Затем в 1911 году на арене Цирка Шумана в Берлине Макс Рейнгардт выпустил своего знаменитого *Эдипа* с хором из несколько сотен человек. Затем в Италии и Греции время от времени стали проводить фестивали на античных площадках. Но регулярная работа с хором на орхестре началась не ранее 1938 года, когда знаменитый греческий режиссер Димитрис Рондирис, ассистент и ученик Макса Рейнгардта первым в Греции поставил спектакль в Эпидавре с актерами Королевского греческого театра – будущего Греческого национального театра. Выступления греческих актеров в Эпидавре и в Афинах множились и выросли в 1954 году в регулярно действующий Летний греческий фестиваль, на котором греческие коллективы каждый год играли античную драматургию, и каждый год на орхестре действовал хор.

В самом деле, что такое хор? Что это за коллектив из 12 человек, которые все вместе говорят о себе не «мы», а «я», и находятся на площадке постоянно, то и дело реагируя на действие актеров-солистов, а в промежутках между эпизодами исполняют коллективные партии, похожие то на речитатив, то на пение, а то на экстагиче-

ские возгласы?

Об этом много рассуждали ученые в XX веке; но в Греческом национальном театре есть практическая концепция хора, выведенная из античных текстов и неоднократно проверенная на практике. Концепция передается от режиссеру к режиссеру, о ней знают артисты. Рассказал мне о ней Тодорис Абазис – режиссер и композитор, заместитель художественного руководителя Театра, автор хоровых партий в *Царе Эдипе*.

Хор, согласно этой концепции (а в хоре, по античным правилам, 12 или 15 человек) – это зрители, которым разрешено выходить на орхестру и действовать в соответствии с традицией, воплощенной в тексте драмы: комментировать, давать оценки, соглашаться или возражать, спрашивать, отвечать, активно реагировать на любой элемент действия. Поэтому нормальное положение хора во время работы актеров-солистов – поблизости от зрительских мест, часто даже вдоль линии орхестры, чтобы они как бы формировали первый ряд зрителей. Так обозначалось единение хора и публики.



Fig. 5 Victor Dobronravov (*Oedipus Rex*) and Ludmila Maksakova (*Jocasta*). Photo by Valery Myasnikov.



Fig. 6 Ekaterina Simonova as the Winged Maiden. Photo by Valery Myasnikov.



Fig. 7 Ludmila Maksakova as Jocasta. Photo by Valery Myasnikov.

Слова хора звучат как высказывания, предвосхищающие зрительскую реакцию; хор «дирижирует» зрительским настроением и переживанием, направляя и усиливая его, задает вектор зрительской эмоции, гармонизирует (то есть оформляет в слово и музыку) сильные чувства, внушаемые действием. Для исполнения своих партий между эпизодами хор выходит на оркестру, отделяясь от зрителей и поворачивается к ним лицом. Теперь он – прямой собеседник зрителей, размышляющий перед ними в песнях и, конечно, взывающий к богам: в античности трагедию играли только во время священных ритуалов, поэтому священные изображения божеств (в первую очередь Диониса) находились вблизи оркестры. Разумеется, в такой интерпретации хора как действующего на сцене зрителя иной скептик может и усомниться. У Еврипида, например, большинство хоров – женщины отнюдь не аристократического происхождения (как и у Эсхила в *Хоэфорах*): едва ли афинский Совет пятисот, да и остальные зрители-мужчины, которых в театре было большинство, могли бы отождествить себя с этими женщинами. Однако то, что эта концепция понятна артистам, принимается публикой и может разнообразно применяться практически, неоднократно было доказано спектаклями греческих трупп на открытых античных площадках. В *Эдипе* хор, по Софоклу, состоит из фи-

ванских горожан-мужчин, испытывающих на себе все горести страшного мора, поразившего город. Поэтому в спектакле Туминаса во время первого выхода они бредут, обессиленные, держась друг за друга; кто-то падает на землю, разрывая этот печальный строй, но ему тут же помогают встать, ибо такие обмороки в Фивах уже привычны. Туминас предложил для костюмов хора эстетику «гангстерского» мира, как из фильмов о Чикаго 1930-х: черные костюмы, жилеты, белые рубашки и шляпы. Все они, разумеется, лишены всякого лоска не только потому, что в городе мор: для них это повседневно-рабочие, так сказать, костюмы, в которых они привыкли показываться на людях. «Чикаго» как эстетический ориентир для хора – сиюминутная интуиция Туминаса, полностью себя оправдавшая. Во-первых, в этих костюмах бородатые и по-южному эмоциональные греки смотрятся очень колоритно. Во-вторых, эстетика оправдывается действием: хор – приближенные Эдипа, свидетели всех его разговоров, допросов, совещаний, а сам Эдип Виктора Добронравова из-за вспыльчивости, ярости, требования абсолютного повиновения и готовности сию секунду сорваться в крик, перейти в драку или приговорить к казни, очень похож иногда на «царей» гангстерского мира. Но хор никогда не станет орудием замыслов героя: в античной трагедии это невозможно. Так что, с одной стороны, хор – часть мира Эдипа; Корифей – образ созданный В. Семеновсом – постоянный его собеседник, часто довольно смелый и прямой. И все же концепция хора как части зрительской массы была осуществлена в спектакле: это было особенно заметно на премьере в Эпидавре. При появлении Эдипа в царском облачении хоревты, потрясенные, падали на землю и слушали своего царя,

сидя, спиной к зрителям, внешне формируя полукруг – такой же, как полукруг оркестры – как будто первый ряд зрительских мест был перенесен прямо на площадку. Перед финальным эпизодом хоревты уходили с площадки в сторону зрителей и усаживались в шаге от первого ряда мест прямо на каменном полу театра по окружности оркестры на некотором расстоянии друг от друга: так хоревты вместе со зрителями досматривали финальные сцены. В московском *Эдипе* этот аспект существования хора менее заметен. Возвышенные подмостки и порталная арка отделяют сцену от зала, поэтому когда хор падает на пол, чтобы внимать торжественному обращению царя к городу, эта мизансцена уже не дает зрителям ощутить визуальную и эмоциональную близость к хору так же полно, как в Эпидавре. И перед финальным эпизодом хор должен теперь уходить за кулисы, а не в зрительские ряды. Иначе нельзя, ибо на сцене-коробке для трагедии действует иной закон, чем на открытой площадке: здесь действие должно быть более автономным, целостным и собранным.



Fig. 8 Maxim Sevrinovsky as the Domestic (Messenger).
Photo by Valery Myasnikov.

Тем не менее, помня об открытом и свободном взаимодействии исполнителей трагедии и ее зрителей в открытом античном театре, Туминас начинает спектакль в Вахтанговском при полном свете в зале. На сцену выходит хор и некоторые актеры, рассаживаются на стульях, расставленных справа и слева вдоль кулис, и всматриваются с интересом и любопытством в зрительский

зал, как бы давая понять, что плоскость порталной арки полностью прозрачна и проницаема, так что взгляд со сцены проникает в зал так же свободно, как и обратный взгляд. И после того, как свет в зале медленно гаснет, актеры будут продолжать гипнотизировать зал, вызывая к нему как к «гражданам Фив»; так что зрители получают свою роль в спектакле.

И все же в условиях сцены-коробки вместо того, чтобы визуально соединить хор с публикой (а сегодня актеры очень легко сходят со сцены в зал и играют из зала), создатели спектакля положили больше усилий на то, чтобы взять зрителей в мощный эмоциональный захват хоровым действием. В Вахтанговском театре, надо признать, это удалось даже лучше, чем на оркестре в Эпидавре.

Сильное эмоциональное воздействие хора в *Эдипе* Туминаса обусловлено прежде всего тем, что в нем изначально участвуют очень сильные греческие актеры. Не секрет, что в греческой театральной культуре, как когда-то в античной, хоревты никогда не ставились на один уровень с актерами-солистами: в античности трагические состязания (и награды) предназначались только для солистов и никогда для хора.

Когда в Греческом национальном театре объявили кастинг в хор *Эдипа*, на 11 мест пришло более 150 претендентов. В итоге в составе хора оказались актеры, большинству из которых подобаает статус солистов благодаря зрелости, высокой профессиональной репутации и солидному послужному списку. Ими двигал исключительно интерес к этому совместному русско-греческому спектаклю, к Вахтанговскому театру и, конечно, режиссеру Туминасу. (Кстати, четверо из одиннадцати говорили по-русски, ибо имели связь с русской театральной школой.) В Греции многие люди театра признавались, что не припомнят, когда в трагедии выступал настолько сильный хор.

Силу воздействия хоровых партий русские актеры впервые ощутили в Москве в самом начале репетиций на Малой сцене Вахтанговского театра весной 2016 года, когда приехал Тодорис Абазис и включил

записи хора с репетиций, сделанных в Афинах. Когда же в июле начались сводные репетиции хора и актеров на арене летнего стадиона в Афинах, где обычно репетирует Греческий национальный театр перед выпуском спектаклей на открытой площадке, Л. В. Максакова сказала полушутя-полусерьезно: «Они нас точно переиграют!».

Т. Абазис, сочинивший хоровые партии, предложил сложное соединение декламации, речитатива, мелодекламации и пения (унисонного и многоголосного) без использования музыкальных инструментов или фонограммы. Это соединение основано на ритме, задаваемом прежде всего дыханием. Воздействие ритмизованного звука, в котором настолько отчетливо звучит энергичное и мощное дыхание коллектива, оказалось невероятно сильным; фонетика и мелодичность греческого языка этому очень помогала. Композитор, как и режиссер, истолковал трагедию как место проявления самых разнообразных эмоций: не только страха, печали, тревоги, гнева, но и радости, просветления, торжества. Обещанием всеобщего ликования звучит третья хоровая песнь, в которой хоревты, прославляя Эдипа, ожидают скорейшей разгадки его происхождения: они не сомневаются в том, что отцом его окажется кто-то из бессмертных.

Так родился настоящий греческий хор *Царя Эдипа*, первый греческий хор в русском театре, чье присутствие в трагедии русские зрители сразу же признали необходимым, закономерным и неотъемлемым элементом сценического действия – с самых первых показов в Москве.

В начале репетиций в Москве Туминас предложил актерам-вахтанговцам выстраивать взаимодействие через поединок и обмен «ударами»: в словах, жестах, внутреннем самочувствии. Отсюда происходит особенный эмоциональный накал и взвинченность почти каждого диалога в *Эдипе*.

Уже в первом монологе Жреца Е. Косырева, когда звучит воззвание к Эдипу спасти Фивы, явственно слышны нотки упрека Эдипу – мол, где же ты и почему ты до сих пор ничего не сделал. И первая фраза Эдипа после выхода к Жрецу: «Знаю, знаю, что

надо вам...», – тоже звучит с неудовольствием и раздражением. Гневливость, вспыльчивость и конфликтность Эдипа привела его к убийству отца, к раздору с прорицателем Тиресием, затем с Креонтом.

«Характер для человека имеет силу судьбы», – так можно изложить знаменитое изречение древнегреческого философа Гераклита. Смысл его, вероятно, в том, что когда жизнь приводит человека к самым суровым испытаниям, когда разум не поспевает за высказываниями и поступками, тогда власть над человеком берет характер (а стало быть, и страсти, воспринятые от природы): он посылает сильнейшие жизненные импульсы, ведет по жизни, и тем самым прочерчивает линию судьбы. В. Добронравов очень точно схватывает эту особенность Эдипа: гневливый и вспыльчивый нрав владеет его душой, он приносит войну в любое общение. Так задумал Эдипа Софокл, и такова же основа его образа в спектакле Туминаса.



Fig. 9 Pavel Yudin as Warrior (in the foreground) and the Greek chorus. Photo by Valery Myasnikov.

Поэтому везде, где участвует Эдип (а он участвует в каждом эпизоде), происходит столкновение, противостояние, битва. Первый оппонент Эдипа – слепой прорицатель Тиресий, не желающий открыть правду об Эдипе, внушенную Аполлоном. Тиресия в спектакле играет Е. Князев. Я замечал, что в большинстве показов *Царя Эдипа* (в Эпидавре, Афинах, Москве и Санкт-Петербурге) первые аплодисменты зрителей звучат именно после первого эпизода, где противостояние Эдипа и Тиресия доходит до страшного накала: Эдип готов затоптать до смерти непокорного пророка, вызвав его ответный гнев, страшный тем, что на стороне пророка – боги. В Эпидавре вообще-то не принято хлопать до окончания спектакля; и тем не менее, аплодисменты обязательно звучали после эпизода с Эдипом и Тиресием – а затем уже после каждого эпизода и некоторых выходов хора.

Чем дальше от Эпидавра, тем более образ Тиресия, созданный Е. Князевым, наполняется хитростью, иронией со смешком и толикой безумия, которая всегда присутствует в душе провидца, на взгляд обычного человека. Пророк сумел запутать всех: вначале объявил, что ничего не скажет, а затем вдруг назвал главным преступником Эдипа; вначале заявил, что хочет скорее уйти, затем, разгневавшись на Эдипа, произнес длинный монолог, в котором прозвучали то ли пророчества, то ли проклятия; а в конце ушел с насмешкой, оставив Эдипа одного справляться с вестями то ли от Аполлона, то ли от обезумевшего старика.



Fig. 10 *The final scene*. Photo by Valery Myasnikov.

Следующее противостояние – между Эдипом и Креонтом; в роли Креонта молодой артист Студии Вахтанговского театра Эльдар Трамов. Туминас – первый из режиссеров, кто увидел в Креонте не взрослого мужа и не почтенного старца, а молодого человека, по возрасту равного Эдипу или даже младшего, чем он. Тем самым возможности для конфликта максимально расширились: столкновение ровесников, равных по положению в царском доме, имеет внутри себя гораздо меньше сил сдерживания, чем борьба людей, слишком разнящихся по возрасту.

Креонт Э. Трамova – полная противоположность Эдипу: мягкий, безвольный, восторженный, любящий всех и вся и обожающий свое положение в царском доме рядом со своей сестрой Иокастой; от него не требуется никаких усилий по управлению городом, чтобы пользоваться благами царского дома, поэтому он вполне самодостаточен. Таков он при первом появлении на пути из Дельф, в прологе. Здесь его противостояние с Эдипом, хоть неявно, но ощутимо: Креонт вальяжно самоуверен (Туминас подсказал Э. Трамovu, что в Дельфах Креонту уже пообещали, что вскоре он займет царский трон); Эдип же испытывает раздражение от манерности, да и самого присутствия жениного брата (у него, как у всякого царя, есть подозрения, что его шурин пре-

тендует на трон).

Во втором эпизоде Э. Трамova передает резкую перемену способа существования Креонта: царский сын, похоже, впервые в жизни лишился вальяжности, его посетил страх, что он потеряет не только свое положение, но и жизнь. Он верит и не верит, что может умереть: здесь он немного похож на юродивого; всеми правдами и неправдами цепляется за жизнь, ищет поддержки окружающих (хора, зрителей), чтобы они тоже воздействовали на Эдипа и заставили его признать, что Креонт хороший, он не виноват.

В предпоследнем эпизоде у нас вновь столкновение: между коринфским вестником и фиванским пастухом; в Эпидавре и Афинах коринфянина играл В. Ушаков, а фиванца – А. Иванов; в Москве в актерский состав *Эдипа* вошли О. Форостенко (коринфянин) и Е. Симонов (фиванец). Я не припомню, чтобы другие режиссеры смогли столь же убедительно обнажить войну между двумя софокловыми вестниками, а актеры – столь впечатляюще ее передать. Фиванец хочет скрыть всю правду о младенце с перебитыми лодыжками, а коринфянин, наоборот, обнаружить; фиванец знает, что истина обернется горем, коринфянин, наоборот, уверен, что она принесет всем радость, а ему – награду; фиванец всю жизнь казнит себя за то, что не сумел умертвить младенца (на вопрос, почему, он отчаянно кричит: «Да пожалел!»), коринфянин, наоборот, всю жизнь счастлив, что передал его в дом коринфского царя и заслужил похвалу.

Лишь один персонаж трагедии находится вне битвы: Иокаста, жена и мать Эдипа – образ, созданный Л. Максаковой. При первом же появлении на сцене (во втором, самом долгом эпизоде) Иокаста стремится не воевать, а примирять – в первую очередь Эдипа и Креонта.

Туминас признался в разговоре, что именно Иокаста является главным героем его истории об Эдипе-царе. Сильная и мудрая женщина, мать, царица и покровительница царского дома, ближайший друг и советник своему молодому мужу и молодому брату: именно в ней черпают свои силы и уверенность Эдип и Креонт, именно она –

опора царства.

Иокаста в спектакле никогда не радуется, ибо она пережила самые трудные испытания, которые только могут выпасть на долю женщины: потеря новорожденного сына; потеря мужа; фатальное неверие в справедливость богов и страдание от этого неверия. Лишь один раз у нее вырывается восклицание, похожее на радость: когда она слышит, что Полиб – тот, кого Эдип считал своим отцом – умер, и стало быть, пророчество об отцеубийстве не сбылось. Но и это восклицание смешано с горечью, ибо что же радостного в том, что боги лгут: их ложь ставит под вопрос само существование истины в человеческом мире. Разговор с пастухом из Коринфа привел ее (раньше, чем Эдипа, ибо она мудрее) к открытию страшной кровосмесительной связи, которой обернулся ее брак с молодым мужем, на время давший ей надежду. За этим открытием последовал приговор: «Казнить!», – который она внутренне произнесла сама над собой, слушая окончание монолога пастуха, и, попросившись с Эдипом через обещание «замолчу навек», сразу же, без колебаний свершила в комнате дворца эту казнь сама над собою.

Композитор спектакля Фаустас Латенас сочинил великолепную музыкальную тему Иокасты. В ней есть красота и желание взлететь, но одновременно – глубокая грусть и безысходность: как будто на вдохе человек взмахивает крыльями и устремляется к небу, но тут же следует выдох, с которым приходит понимание, что крылья отказываются лететь, сил не хватает; еще один взмах, и снова бессилие. Эту мелодию один раз в спектакле исполняет Эдип: в конце хоровой части после второго эпизода он ходит по сцене, наигрывая ее на саксофоне, а хор ее подхватывает. Происходит это сразу же после строк хора о том, что и в царском доме, и в Фивах поселилось неверие в богов: «Нет нигде почета ныне Аполлону. Бессмертных позабыли мы». Вскоре мы узнаем из слов Иокасты, что это Эдип не находит себе места, охваченный предчувствием беды: тема Иокасты служит музыкальным символом этого предчувствия и становится темой Эдипа – и лейтмотивом

всего спектакля.

Хор же перед тем, как подпевать Эдипу, надевает на себя античные военные шлемы, закрывая лица. Хоровое пение под эдипов саксофон, и шлемы – все это было придумано специально для московской постановки. Шлемы заменяют маски, за которыми хор как будто скрывается от собственного неверия и стыда, от собственного нежелания остаться в хоре и петь, обращаясь к богам, которые, по убеждению царей, лгут. За несколько секунд до саксофона хор гневно укорял тиранов за гордыню перед богами, и хоревты готовы уже были уйти из хора, разойтись и покинуть сцену, чтобы не славить гордецов (остроумная реакция Туминаса на фразу «Но если честь таким деяниям, зачем вступать в священный хор?») ... Но потом они снова печально собрались вместе, чтобы самим не стать гордецами, надели свои шлемы-маски и стали вторить мелодии, которую наигрывал Эдип: хоревты увидели неверие в себе самих; через них теперь весь город наполнился настроением безысходности, предчувствием беды, стыдом, желанием скрыться от взгляда небес. А прекрасная мелодия Латенаса напоминает о былой красоте жизни, которая больше никогда не вернется.

Музыкальное и звуковое оформление, созданное Латенасом, заслуживает отдельного слова: в нем заключена огромная доля успеха *Царя Эдипа*. Давно отмечено, что спектакли Туминаса музыкальны, и музыкальность – это их внутренняя, сущностная черта. Музыкальность мышления объединяет режиссера Туминаса и композитора Латенаса; их долгое сотворчество в театре далеко не случайно. Как и в их предыдущих спектаклях, так и в *Эдипе* все смысловые акценты музыкальны, периоды сценического действия похожи на музыкальные фразы, динамика действия подхватывается музыкой, драматические переломы подчеркнуты вторжением звуковой композиции, и практически любой звук на сцене становится элементом единой музыкальной палитры спектакля.

Две музыкальных темы определяют *Эдипа*: во-первых, упомянутая тема Иокасты, а во-вторых, тема шумного, «звериного» дыхания судьбы, участвующей в жизни Эдипа и его домочадцев.

Художник спектакля Адомас Яцовскис создал внушительное физическое воплощение «машины судьбы», о котором критики и журналисты тоже весьма много писали. Это – гигантская труба с маленькими прямоугольными отверстиями по всей поверхности, напоминающая то ли каток, то ли огромный часовой механизм, а может быть необъятную музыкальную шкатулку, или же – машину казни, которая расплющит до толщины бумаги всех, кто будет приговорен лечь под нее. «Зве-

риное» дыхание и сердцебиение этой машины, испускающей дым, беспокойно покачивающейся, а в конце накатывающей на зал почти до самой рампы – дыхание и сердцебиение, оформленное Латенасом в мощную музыкально-ритмическую тему, которая ближе к финалу спектакля все чаще будет доноситься со сцены.

Образ судьбы, накатывающей на людей, очень характерен для художественного мира Туминаса и Яцовскиса. В 1997 году в *Маскараде* Вильнюсского Малого театра был введен образ растущего снежного кома, который раздавит главного героя в финале. В 1998 году в Вильнюсском *Эдипе* уже действовала эта же самая «машина судьбы» – труба с прямоугольными отверстиями, только несколько иной формы и меньшего размера, чем требовался для оркестры Эпидавра и для сцены Вахтанговского театра (сцена в Вильнюсском Малом театре невелика). В 2001 году в Вильнюсе на сцене Литовского национального театра был создан *Ревизор*, в котором над сценой летала гигантская «церковь» с маленьким куполом, выполненная в упрощенной манере и потому похожая на слепых языческих кукол; она подметала все то, что натворили люди, наступала на них огромным призраком, а они ее все равно не замечали.

Так что *Царь Эдип*, с точки зрения сценографии – это, с одной стороны, напоминание о спектаклях Туминаса-Яцовскиса рубежа XX-XXI века. С другой стороны, «машина судьбы», воплощенная в гигантской трубе, накатывающей на актеров и зрителей – это впечатляющий символ фатума в наше время, а также объект, идеально подходящий как для открытой площадки, так и для сцены-коробки.

В Эпидавре и Афинах технические условия площадок не позволили «накатить» гигантскую трубу на первый ряд зрителей так, чтобы весь зал почувствовал, что над ним нависает тяжелый фатум; зато на сцене Вахтанговского театра это было сделано великолепно. Поэтому стал знаменитым и уже вошел в анналы современного театра финал *Эдипа*: две девочки в белых платьицах – дочери Эдипа Антигона и Исмена – пытаются спастись от страшного катка, убегая в сторону рампы, а затем откатывая его подальше к заднику; но он все равно наступает и катится вперед. Когда девочки в страхе убегают со сцены, «машина судьбы» вступает в полную силу: свободно накатывается на зрителей, покачивается, дымится, шумно дышит, притом слышно, как бьется гигантское сердце, и этот пульс звучит то ли как угроза, то ли как гарантия жизни.

Такой финал надо отнести к мудрому прозрению Туминаса, пришедшему во время последних репетиций. Первоначально спектакль, по замыслу, должен был заканчиваться знаменитым морализаторским рассужде-

нием софоклова хора:

О сограждане фиванцы! Вот пример для вас:
Эдип,
И загадок разрешитель, и могущественный
царь,
Тот, на чей удел, бывало, всякий с завистью глядел,
Он низвергнут в море бедствий, в бездну страшную упал!
Значит, смертным надо помнить о последнем
нашем дне,
И назвать счастливым можно, очевидно, лишь
того,
Кто достиг предела жизни, в ней несчастий не познав.

Во время репетиций в Афинах в этой хоровой партии были сокращены последние две строки; наконец, перед самым отбытием в Эпидавр вся эта хоровая часть была сокращена. Наш век не любит прямого морализаторства, и Туминас решил, что визуальный и звуковой образ гораздо лучше сделает свое дело в финале: последующие показы подтвердили это в полной мере. Последними перед финалом в вахтанговском *Эдипе* стали слова царя о своих дочерях, обращенные к Креонту:

Не дай им стать несчастными, как я,
Их пожалей, – так молоды они...

«Машина судьбы» два раза выкатывала Эдипа на площадку: в первом эпизоде, когда он, торжественно положив руку на посох, давал громкое обещание избавить город от скверны; и в последнем, когда Эдип, сломленный горем и превратившийся в старика, опираясь двумя руками на посох как на единственную опору, произносил свой прощальный монолог перед изгнанием. В. Добронравов великолепно передал эту перемену в Эдипе актерскими средствами: от величественного царя в полном облачении вначале (он казался огромным) – к тщедушному старику в холщовой робе в финале; он как будто в два раза уменьшился в размерах, утратил плоть, сгорбился и «усох» от поразивших его несчастий. Эта же «машина судьбы» уносила в сторону задника зацепившихся за нее одной рукой, как на дыбе, персонажей: Эдипа перед финальным монологом и Домочадца Эди-

па, рассказавшего, что творилось в доме после того, как Эдип обнаружил повесившуюся Иокасту.

Домочадец, созданный М. Севриновским (артист Студии Вахтанговского театра) – это софоклов Вестник, осмысленный Туминасом как обитатель дома Эдипа. Обычно режиссеры выводят Вестника ровно в тот момент, когда требуется рассказать, как повесилась Иокаста и Эдип выколол себе глаза. У Туминаса Вестник-Домочадец, который произнесет свой монолог в финале, появляется уже в самом начале как немой персонаж. Он смертельно болен, как большинство граждан Фив, его лицо закрыто бинтами; он – напоминание о моровой язве, поразившей город и, неизбежно, добравшейся до царского дома. Монолог М. Севриновского, проникнутый ощущением ужаса от происходящих событий, решен через физическую передачу визуальных образов, которым Домочадец был свидетелем: рассказывая о том, что Иокаста повесилась, он натягивает рукой ленту бинта, отходящую от шеи; говоря об ослеплении Эдипа, он мощными и энергичными жестами показывает, как тот много раз с размаху ударял себе в глаза. Ближе к окончанию монолога он снимает с себя бинты и обнажает огромные, невидящие глаза в черных впадинах; слышно громкое, прерывающееся дыхание человека, который берет последний вдох перед смертью. Это – впечатляющее предвестие к финальному монологу слепого Эдипа.

Туминас, по своему обыкновению, ввел в мир спектакля персонажей, которых драматург не считал среди действующих лиц. Таковы Воин П. Юдина (артист Студии Вахтанговского театра) и Крылатая дева Е. Симоновой, живущие на сцене с первого момента спектакля.

Воин – орудие карательных замыслов и угроз Эдипа; его верная собачка, бесконечно преданная хозяину; страж его дома, неустанно бегающий по кругу (с этого бега вокруг оркестры начинался спектакль в Эпидавре); угроза врагам Эдипа и участник его издевательских действий над Креонтом (Эдип в шутку надевает на воина золотой венок Креонта, когда хочет свершить казнь

над своим шурином); наконец, верноподданный царя, плачущий больше всех, когда открывается вся правда об Эдипе.

На создание образа Крылатой девы режиссера и актрису вдохновило воспоминание о Сфинкс, побежденной Эдипом. По мифу, он разгадал ее загадку и тем самым отвел угрозу от Фив; а Сфинкс бросилась со скалы и разбилась. Туминас, верный своей манере ставить нестандартные вопросы к традиционным сказаниям («а что, если было не так...»), предположил, что Сфинкс не умерла, а стала пленницей и служанкой дома Эдипа, всюду сопровождающей царицу – Иокасту. В результате возник образ девы с огромными крыльями – черноволосой, с глубокими черными глазами, изумительно красивой и странной своей красотой. Она взмахивает крыльями – то черными, то белыми – но понятно, что она никогда больше не взлетит; от этого ее красота соединяется с грустью, как в музыкальной теме Иокасты. Движения Е. Симоновой плавные и гармоничные, как ритуальный танец, но она то и дело сгибается в жесте покорности, складывая крылья за спиной: перед нами образ силы и красоты, превосходящей человеческие возможности, но все же покоренной человеком и потому живущей без радости, как и все остальные обитатели дома Эдипа.

В *Эдипе* Вильнюсского Малого театра (1998) тоже была дева с крыльями; но она была похожа на маленького, белого ангелочка и скорее внушала иронию, чем грусть от плененной красоты. Да и в целом, в литовском спектакле было гораздо больше иронии, смеха и бутафории: там на сцене был большой бутафорский тигр, а манера общения персонажей была ближе к прозе, чем к поэзии. Литовский спектакль имел успех, в том числе и в России – в Санкт-Петербурге, когда его показали на фестивале «Балтийский дом». Тем интереснее отметить разницу между вильнюсским и московским *Эдипом*.

Во-первых, московский спектакль стал сдержаннее и «чище» в сценографии. Во-вторых (и это, пожалуй, главное), в вахтанговском *Эдипе* гораздо меньше иронии, чем в литовском; его структура стала проще, он стал намного серьезнее и ближе к классической трагедии.

Конечно, и здесь есть моменты, когда режиссер и актеры ощутили уместность юмора. Например, молчаливое ожидание Креонта в прологе; Креонт почему то задерживается из Дельф, и у зрителя возникает веселый испуг, надолго ли замрет действие (в итоге ожидание оказывается недолгим). Или второй эпизод, когда Креонт, обезумевший от предчувствия казни, которой угрожал ему Эдип, вдруг отчаянно раздражается популярной греческой песней о любви «Eim' aitos choris ftera,

choris agari kai chara» («Я – орел без крыльев, без любви и без радости»). Или же момент, когда хор, произнеся осуждение тиранам и войдя в раж от справедливого гнева, вдруг покидает площадку, отказываясь дальше выступать (в Эпидавре это вызвало зрительский хохот, потому что на миг показалось, что спектакль, на который было выкуплено 7000 билетов, вдруг действительно прервется раньше финала).

Однако эти моменты не отвлекают от главного: создателям спектакля удалось достичь невероятной серьезности и пронзительности трагедии – серьезности невиданной и забытой в наши дни. В эпоху «пост-» (постмодернизма, постдраматизма, посткультуры, метатеатра и пр.), когда, кажется, зрителя невозможно удержать без трюков, шуток и смешков, старинная трагедия Эдипа с ее темами человеческого достоинства и ответственности за преступление, кризиса веры в богов, бессилия царской власти перед совестью, страшного открытия правды о себе самом и героизма в самопознании – внушает зрительскому залу в 1100 мест сострадание и страх, прямо по Аристотелю.

Конечно, многое в московском Эдипе определило место первого показа спектакля: Эпидавр. Московские зрители, вероятно, смогут ощутить то, что все актеры-вахтанговцы играют «с памятью» о магическом крае под названием Арголида с его морем, перемешанным с целебными источниками, самыми лучшими в Греции апельсинами и оливками и многотысячной аудиторией античного театра в сумерках на премьере. Резонанс московского Эдипа проникает далеко за пределы вахтанговского Большого зала; слова актеров несутся с подмостков за стены, выше балконов и галерки – туда, к месту, посвященному культу Асклепия и Аполлона, с которыми мы связываем образ телесного и духовного катарсиса. Они играют с памятью о красивейшем театре мира – первом театре с идеально круглой орхестрой, возведенном в святилище Асклепия, кажется, специально для того, чтобы исцелять своей визуальной гармонией и магической энергией.

Я же буду помнить, как в античном Эпидавре в начале спектакля бегали под детский смех две девочки в белых платицах на фоне черного леса; как под рокочущую тему судьбы летали по земле и по веткам деревьев огромные тени птиц, которых несли на высоких шестах хоревты; как звучала роща, окружающая театр в Эпидавре, потому что Туминас и Латенас остроумно разместили колонки поблизости от деревьев позади орхестры; наконец, как в самом конце Эдипа было дано полное затемнение, и единственный свет, доносившийся до людей, исходил от звезд в ночном небе: поэтому вся многотысячная аудитория в эти несколько секунд

тишины перед аплодисментами подняла головы к небу.

Краткая библиография

- Аристотель. *Поэтика* / Перевод Гаспарова М. А. // Аристотель. *Политика. Поэтика*. Moscow, 2002.
- Геометрия трагедии. Александринский Эдип-царь в постановке Теодороса Терзопулоса* / Серия «Библиотека Александринского театра» / Отв. ред. Чепуров А. А. Saint Petersburg, 2009.
- Казьмина Н. Ю. «Античное приключение» русской сцены // *Вопросы театра*. № 1-2. Moscow, 2009.
- Трубочкин Д. В. Невыносимая тяжесть судьбы [Медя в Театре имени Вахтангова] // *Вопросы театра*. № 1-2. Moscow, 2012.
- Трубочкин Д. В. *Римас Туминас: Московские спектакли*. Moscow, 2015.
- Трубочкин Д. В. Хор в современных постановках античной драмы // *Вестник Российского гуманитарного научного фонда*. № 4 (73). Moscow, 2013.

Notes

- 1 Данный текст представляет собою расширенную и несколько измененную версию статьи, подготовленной для журнала *Вопросы театра*: Трубочкин Д. В. Напоминание о катарсисе // *Вопросы театра*. № 1-2. Moscow, 2017.
- 2 Едва ли не единственным исключением был легендарный спектакль Каролоса Куна *Птицы* по Аристофану: его показывали несколько раз – в Эпидавре и на орхестре Одеона Герода Аттика в Афинах ввиду его исключительной важности для греческой театральной культуры.

To be or not to be Roger Bernat: *Fanny & Alexander*

Roberta Nicolai e Lorenzo Cascelli

Il dramma ha un centro nascosto¹ di Roberta Nicolai

Se l'occasione m'aiuta, vi stano
la verità, anche se si nasconde
giù al centro.

William Shakespeare, *Amleto* II, II, 157-159

Il debutto al festival Teatri di Vetro di *To be or not to be Roger Bernat*² si è presentato come un'occasione. Rispetto al passato recente è stato un momento di sintesi di una densa esperienza condivisa a Wroclaw con Chiara Lagani, Luigi De Angelis e Roger Bernat: guardando al futuro, ha fornito lo spunto per esplicitare riflessioni, per protrarre la condivisione su un oggetto. L'opera stessa, *TBRB* – un sofisticato e prezioso *divertissement* con il duplice pregio di includere nel proprio dispositivo scenico la necessità di costruzione empatica con gli spettatori e di farsi veicolo di pensiero, sull'arte e sulla propria arte –, si colloca in una zona di scambio tra il processo di ricerca compiuto sull'eterodirezione³ dai Fanny & Alexander negli ultimi anni e il progetto di lavoro sull'*Amleto*: intento e desiderio che si configura come un possibile interessante cortocircuito. Questo breve scritto non può doppiare le analisi critiche. Né può fornire prospettive certe. Si nutre delle riflessioni condivise a Wroclaw nel febbraio 2016, della visione degli ultimi spettacoli dei F&A e dell'intervento di Chiara Lagani al Macro il 6 ottobre 2016 che, in forma di gioco e di regalo⁴, ha esplicitato e problematizzato alcuni dei centri nascosti di *TBRB*, a poche ore dalla sua prima messinscena.

«Sta con noi, non andare a Wittemberg».

L'idea che ha generato *TBRB* nasce all'estero. Non in Germania, non a Wittemberg, luogo simbolo, nell'Europa del tempo e della filosofia, ma a Wroclaw, in Polonia, al Grotowski Institute, luogo simbolo del teatro, nell'Europa di oggi.

Convocati dalla compagnia Sineglossa, cinque nuclei artistici appartenenti a diverse nazioni europee condividono nel febbraio 2016 una residenza di confronto e discussione a Wroclaw. Sono stati scelti per i loro percorsi artistici o, meglio, perché i loro percorsi artistici hanno un centro nascosto. Sono artisti e al tempo stesso 'pensatori'.

I F&A da tempo stanno lavorando all'*Amleto*. Hanno individuato nell'*Amleto* un campo di indagine e applicazione specifica della loro lunga ricerca sull'eterodirezione'. Due 'archetipi' di questa pratica dell'attore sono Marco Cavalcoli in *Him* e Francesca Mazza in *West*. Gli interpreti, se così è sensato chiamarli, eseguono in tempo reale ciò che viene loro somministrato attraverso gli auricolari. Da questa scrittura scenica all'istante il loro statuto attoriale non rimane schiacciato, emerge al contrario con forza. Diventa vertigine, crea la coesistenza tra chi fa e chi guarda, ci consente, come spettatori, di entrare in contatto con l'*hic et nunc*, ce lo offre come dato. Crea emozione. Delinea l'immedesimazione passando da altri accessi. Sprofondiamo, mentre guardiamo *Him* e *West* dentro qualcosa che è davvero il nostro tempo, quel tempo esatto in cui la *performance* accade come se non ce ne fosse altro, da nessun'altra parte. La tensione fisica e mentale tra il controllo e gli eventi ci conduce là, dove eravamo già, al centro della nostra finitudine.

A Wroclaw, Bernat ci mostra alcuni video di *performance* da lui realizzate un po' ovunque nel mondo. Le assonanze di pensiero e di forme sceniche con i F&A sono incredibili. L'attenzione di Roger è tutta verso lo spettatore. È lo spettatore il suo fuoco di interesse. Così come per i F&A è l'attore. Due facce. Stessa medaglia.

Roger non vuole possedere l'opera. Si espropria come autore. Si fa tramite, perché l'opera si generi dal contesto, assuma forma artistica dal suo stesso contenuto; e la intende restituire, totalmente, agli spettatori che, con la loro presenza, l'hanno generata o hanno consentito che si generasse. Chiede che ognuno svolga il suo ruolo fino in fondo, se ne assuma la responsabilità. Lo fa con violenza, se necessario. Il dispositivo dell' 'eterodirezione' è un pensiero sulle regole del gioco, un discorso sulla manipolazione dell'attore e dello spettatore. È denuncia del sistema manipolatorio, in cui siamo immersi tutti. E non poteva non incontrare sulla sua strada l'*Amleto*. Nella coesistenza tra discorsi filosofici e discorsi teatrali, dramma e personaggio nell'*Amleto* non esibiscono per lo spettatore la piena comprensione. Attraverso incoerenze drammaturgiche, scene incongruenti e superflue, come già aveva riscontrato Eliot⁵, deragliamenti, digressioni, l'*Amleto* sembra invitare lo spettatore a coabitare un luogo, che è vicenda e al tempo stesso condizione, quella del protagonista, in cui i limiti, i confini del teatro si vanno assottigliando e vanno assorbendo dentro il proprio dominio altri territori. Il teatro, come zona protetta, si riduce, diventa ombra e il nuovo luogo invita lo spettatore a intrecciare il proprio sguardo su un oggetto potenzialmente rischioso per chi lo agisce e per chi lo osserva. Una trappola. La trappola per topi che è il teatro nel testo più teatrale, l'*Amleto* di Shakespeare. Un teatro che non è più luogo di catarsi, di purificazione, ma 'luogo di pericolo', vertigine, commistione di materie e alternanza di prospettive, di visioni che non decodificano la realtà, né la rendono più comprensibile, piuttosto la ricevono nella sua complicità ed espongono il groviglio senza soluzione della vita. Le due nature del protagonista sono le due nature del dramma: c'è il teatro e c'è la filosofia, l'uomo di scena e l'uomo di pensiero. I due discorsi solo apparentemente si completano, si compenetrano. Per lo più confliggono, generano il fallimento, inducono all'inazione, alimentano l'indecisione. E al tempo stesso inesorabilmente tessono la trama e la materia dell'opera. Ne sono la pasta, l'ambiente, il tema. L'ambivalenza delle parole diventa complice di continui scivolamenti: attraversiamo stati in cui prevale una delle due identità, in cui una delle due sembra avere la meglio sull'altra e sembra poter esplicitare il proprio discorso, imporlo, come fosse l'anima dell'azione. Ma davvero il dramma ha un centro nascosto. È una percezione chiara, se ci si pone sul piano scenico. È percezione oltre che pensiero. È la condizione che autorizza altri scivolamenti. Fino a quello supremo. Lo scivolamento tra i due soggetti: l'attore e lo spettatore. È lì che si colloca *TBRB. Incipit* di un lavoro, ricerca e indagine, accumulo ed esperienza sulla scena. Non è meno di un'opera. È l'atto primo, più di un'opera, perché contiene già tutte le opere che saranno, una o mol-

teplici, che i F&A lasceranno che si generino a partire dal testo.

Interno-esterno. Un'altra cosa di cui parla spesso Roger. Siamo in una situazione molto spigolosa come spettatori e come uomini nella vita. Sembriamo sempre come quel tipo di attori nei film hollywoodiani. Ma io aggiungo che anche nei sogni accade sempre questa cosa, siamo al culmine di una passione intensa e siamo fronte ad un sipario. All'improvviso si apre il sipario e ci troviamo di fronte cinquecento spettatori che sono lì e si aspettano che noi facciamo qualche cosa. E noi sappiamo che dobbiamo fare qualche cosa ma non ci ricordiamo il copione. Qual è il copione, qual è la trama di questa cosa?⁶

Scivolamenti inevitabili e inevitabili fallimenti. Siamo la scena e il pensiero che la muove. Siamo il pensiero frammentato e debole del nostro tempo nella scena che genera se stessa. Forse non ha più senso parlare di avanguardia. La prospettiva presentata da Rokem dialoga con questa identità che condividiamo. 'Filosofi' e 'uomini di scena' scivoliamo incerti e pieni di tentennamenti da una condizione all'altra. E da questa prospettiva il centro del problema non è solo la creazione di un'opera, di uno spettacolo e di una serie, ma la tensione e il desiderio che spinge tutti, artisti e curatori, a generare occasioni d'incontro con il reale, con quelli che chiamiamo spettatori, con il nostro tempo, nel tentativo di generare. È in questione il rapporto con l'arte, con la creazione. Così Bernat. Roger ascolta il suo tempo, la strada, se grida forte, e crea l'opera in forma di restituzione, disattivando se stesso. E non per umiltà. Piuttosto, perché è l'unica forma artistica che gli restituisce il suo stesso ruolo di artista: la disattivazione, lo spossamento. La 'restituzione all'esterno', alle comunità esistenti alle quali l'opera chiede di essere riconsegnata. A volte dentro un dispositivo esigente, che tende a svegliare lo spettatore dal suo stato apparente di disponibilità, ma, di fatto, di attesa passiva non accettabile dentro quel dispositivo che chiamiamo teatro. Spettatori e artisti troppo abituati alla passività. E Roger è disponibile alla violenza. È sfida utopica. Far esistere, nei modi possibili, una comunità.

Singolare-plurale. Una comunità di singoli, di individui, in questa esperienza di faccia a faccia con uno spettacolo. Ho parlato spesso di comunità coatta. Alcuni nostri spettacoli mettevano in scena una comunità coatta. Forse non esiste comunità nel mondo ma in teatro la facciamo esistere, per alcuni minuti. Come facciamo a far funzionare questa strana cosa, questo strano concetto di comunità? Dice Bernat lo possiamo fare soltanto mettendo in condivisione il fallimento. La cosa che possiamo condividere è il senso dei nostri limiti, della nostra finitudine, della nostra morte individuale.⁷

Amleto apre per noi, artisti e spettatori di ogni tempo, il suo fallimento. Solo da questo punto di partenza, dalla condivisione del fallimento, possiamo parlare di identità. Chi va là? La prima battuta del dramma. Il titolo del saggio di Rokem. La domanda che pone allo spettatore Cavalcoli all'inizio di *TBRB*.

Chi è chi. L'ombra che appare sul palcoscenico, le ombre nella sala. Perché, se è vero che nell'*Amleto* ad apparire è uno spettro, qualsiasi connotazione abbia la prima apparizione nell'istante in cui si accende la luce sul palco, sempre di spettro si tratta. Per chi guarda. Chi è quello spettro che appare illuminato dal proiettore che lentamente si accende? La domanda innesca e arma la menzogna. E le ombre in sala consegnano la loro complicità. Il proiettore lentamente illumina una figura che ha già cominciato a parlare: Cavalcoli che finge di essere Bernat, clonato dall'abilità attoriale dell'interprete che fa nascere il personaggio Bernat, professore in una conferenza che ha per oggetto l'*Amleto* di Shakespeare.

Ma il dramma ha un centro nascosto. E siccome questo nascondimento è ben fatto, per provare a svelarlo, ammesso che svelare sia l'azione da compiere, occorre procedere per scatole e incastri, occorre inerpicarsi sui vettori di un prisma che si edifica nel tempo della rappresentazione.

«Sembra, signora? No, è. Non c'è nessun "sembra"»⁸.

Chi guarda non necessariamente conosce Bernat. Così come noi che guardiamo *Amleto* non conosciamo il vecchio re Amleto, né possiamo vederlo se non nella forma spettrale. Così non vediamo altro che lo spettro di Roger attraverso Cavalcoli. Dobbiamo credere a

Marco: la ricerca della verità attraverso la finzione e viceversa, della finzione attraverso la verità. È un dialogo, una tensione, un desiderio.

E meno ci si accomoda su convenzioni date più questa tensione, anch'essa ambivalente, vibra all'interno del teatro e della nostra vita dentro questa dimensione che è il teatro.

Corpo-maschera. Pensiamolo dalla parte dello spettatore perché per l'attore è più immediato. Nello spettacolo vedrete che c'è una testa di Roger Bernat che è una testa feticcio che gli ha fatto un altro artista e che noi abbiamo chiesto di poter usare. C'è stato un gioco degli equivoci su questa testa, via e-mail, via lettera, perché questa testa la doveva spedire poi Roger l'ha portata a mano. È una testa identica a lui un po' splatter, decollata, con un po' di sangue. E lui parla sempre di questa testa come alter ego di se stesso. E questo ci confondeva le idee continuamente. L'altro giorno diceva – va bene sto venendo la mia testa è impacchettata, ho un problema al mio orecchio. Abbiamo pensato avesse l'otite. E poi ci ha mandato la foto dell'orecchio rotto della testa. Non è quasi possibile distinguere il corpo dalla maschera.⁹

A renderci la situazione abitabile, Shakespeare crea una triangolazione costituita dagli amici di Amleto figlio, che conoscevano il re e possono testimoniare che si tratta proprio della sua copia. A svolgere questo ruolo nello spettacolo c'è una testa di un corpo decollato. È la testa di Roger. Un omaggio di un altro artista. Una testa-opera.



Fig. 1 Cavalcoli/Bernat, affiancato dalla sua riproduzione "testa di Yorick": *To be or not to be Roger Bernat*: di Fanny & Alexander. Centrale Preneste Teatro, Roma. 6 ottobre 2016. (Foto di Enea Tomei).

Dobbiamo credere alla finzione di Marco, così come dobbiamo credere a Orazio. Bisognerà arrivare alla fine, perché la tecnologia ci consenta di vedere in video Roger nel suo studio. Silente come la sua testa. Sta e poi esce dall'inquadratura, facendo calare il sipario. Ma è la fine. Il dramma si è consumato. Il resto è silenzio.

È questa condizione di mancanza di parole, di silenzio del nostro fare artistico.

Forse non siamo capaci di trovare le parole, né di pronunciarle di fronte a interlocutori che possano comprenderle.

Alle azioni non seguono le azioni.

Questo è il nostro fallimento. È anche ciò che condividiamo come uomini del nostro tempo. La manipolazione dei dispositivi scenici di Bernat e l' 'eterodirezione' dei F&A sono sentieri, pietre di costruzione dell'ambivalenza della realtà, dell'ambivalenza come risposta e tentativo di superamento dei dualismi.

Verità-finzione. Chi conosce Roger Bernat sa che lavora su dispositivi molto forti, molto esigenti con il pubblico con un livello di finzionalità eccessivo se non paradossale in alcuni casi. A proposito di questo si parla spesso con lui del concetto di finzione, di manipolazione, del livello di sincerità dell'opera. In relazione al rapporto tra verità e finzione lui parla sempre della possibilità per il pubblico, che è sempre dentro al dispositivo anche negli spettacoli più tradizionali, di insorgere contro questo dispositivo, la possibilità di cospirazione. A volte tutto il pubblico cospira contro il dispositivo. Quando accade è molto bello, dice lui. Lui sa che in teatro non si tratta mai di fare la rivoluzione, la rivoluzione si fa prima o dopo. Lo spettatore viene lì e vuole trarre il maggior piacere, il maggior divertimento in questa finzione in cui ha deciso di calarsi. È uno spettacolo, vuole vedere come va a finire, dice lui.¹⁰

«Vedi ora, l'esca della menzogna prende questa carpa di verità»¹¹.

E racconta un aneddoto. Una volta una ragazza ha deciso di insorgere contro lo spettacolo. Interrompe lo spettacolo e dice: questa è una manipolazione. Non ci sto. E altri spettatori dicono: sì, è vero, questo spettacolo è una manipolazione violenta. Decidono di chiedere il copione a Roger. Il copione è messo a disposizione. C'è una riunione tra tutti gli spettatori, che si mettono a discutere se questa sia finzione, sia verità, che ruolo hanno loro, se sono manipolati ecc. Dopo questa riunione di venti minuti, trenta spettatori decidono di abbandonare la sala. Roger riprende lo spettacolo, ma la ragazza che ha scatenato la rivolta è lì. Allora la interpella: ma tu come mai sei qui? E la ragazza: perché voglio vedere come va a finire. E Roger: ma come? Tu hai fatto la rivoluzione, hai fatto andare via trenta persone e ora sei qui? E lei: io so che tutto questo è una finzione che non posso accettare, ma voglio vedere come va a finire. Allora egli conclude: questo è lo spettatore che mi interessa di più. Lo spettatore che non sopporta questa finzione, eppure resta¹².

«Piazzati per vedere senza essere visti giudicheremo obiettivamente l'incontro e dal suo comportamento dedurremo se è pena d'amore o altro che l'affligge»¹³.

Come spettatori possiamo tentare di nasconderci, restando al sicuro sulle nostre poltrone di un teatro qualsiasi. Godere della vertigine con cui il dramma ha inizio. Indignarci per le pulsioni che portano avanti la vicenda, giudicarle indegne e, infine, adagiarsi sulla meraviglia sintattica e lessicale di un'opera il cui suono-significato continua a risuonare dentro di noi come territorio poetico condiviso, confortante.

Possiamo, come Polonio, posizionarci dietro agli arazzi, certi di non essere visti. Ma Polonio viene ucciso comunque, nonostante il nascondimento, anzi proprio a causa del nascondimento. Infilzato da Amleto attraverso lo stesso arazzo, messo lì per proteggerlo.

Rischio-cerchezze. Ma veniamo al caso di chi non ci sta a questo gioco della finzione, della manipolazione, a chi non ci viene proprio a teatro. Oppure ancora più forte di chi abbandona uno spettacolo. Lo spettacolo in questo senso è sempre un luogo incerto e rischioso. E poniamoci la domanda, visto che di Amleto poi parlerà lo spettacolo, di essere o non essere dello spettatore. Bernat dice che la domanda amletica di essere o non essere è proprio la domanda che dovrebbe porsi lo spettatore. Quando lo spettatore abbandona commette come un suicidio come spettatore, entra in un ambito di non essere. La possibilità del suicidio dello spettatore è sempre latente in uno spettacolo anche quando lo spettatore decide di essere, di resistere, di giocare. Di resistere anche alla pressione della manipolazione, di accettare la sofferenza, la condivisione dell'angoscia. Però questo resistere è anche contrarre un patto di responsabilità insieme al resto degli spettatori e questa è la sola certezza, forse, che ci offre condividere uno spettacolo teatrale.¹⁴

Ci siamo messi lì, per essere infilzati. Siamo andati a teatro per essere scoperti.

E, forse, questa è la cosa più interessante che a teatro ci può capitare: capire come reagiamo noi e le persone che sono con noi in quella cosa che puoi chiamare finzione, manipolazione. Perché andare a teatro non è essere liberi di scegliere qualcosa, ma andare a studiare se stessi e gli altri mentre qualcosa agisce su di noi o ci fa agire in qualche modo il che, forse, è lo stesso. La cosa veramente importante non è la libertà di scelta, ma la libertà di pensiero che forse è la forma più alta in cui si può intendere il giudizio¹⁵.

TBRB. Qual è il *plot*? Qual è la storia? *L'Amleto*: qual è la storia? La parte per il tutto, la testa per l'uomo. Fantasma e simili. Lo statuto dell'attore, lo statuto dello spettatore. Essere o non essere dello spettatore, un suicidio sempre latente. La trappola per topi? Il teatro? Le regole del gioco. Il tradimento di ogni regola può farsi regola?

«È come lui. Mi riempie di spavento e stupore»¹⁶.

Il giorno che Roger è venuto a Roma per vedere *TBRB*, l'ho incontrato in un bar a pochi minuti dallo spettacolo. Felici di vederci di nuovo, abbiamo bevuto un bicchiere di vino. Con me c'erano due collaboratori del festival che non lo conoscevano. Abbiamo chiacchierato un po' di tutto per una mezz'ora. Poi siamo entrati in teatro. Cavalcoli ha iniziato lo spettacolo. E i miei collaboratori si sono riempiti di 'spavento' e 'stupore'. Marco era Roger. Esattamente. Nel ritmo della prosodia, nello scivolamento continuo tra le tante lingue, nell'attitudine di un corpo che si tende nella ricerca anche a riposo, anche a tempo perso. Non hanno dovuto credere alla finzione. L'hanno potuta vivere. Quella sera sono stati spettatori privilegiati. Il centro del dramma ha trovato, per ognuno, il suo luogo nascosto.



Fig. 2 Marco Cavalcoli recita parte della puntata de "I Simpson" intitolata *Opere di pubblico dominio*, in onda in Italia per la prima volta il 16 ottobre 2003. *To be or not to be Roger Bernat* di Fanny & Alexander. Centrale Preneste Teatro. Roma, 6 ottobre 2016. (Foto di Enea Tomei).

Fantasmismi, Mash-up, Spett-attori di Lorenzo Cascelli

La caratteristica principale di *TBRB* di F&A consiste nel far slittare la questione della 'fantasmaticità'¹⁷, propria dell'*Amleto* shakespeariano, dalla scena al dispositivo teatrale esponendola in due diverse modalità. La presenza delle assenze, ovvero il plesso costituito dal fantasma del padre di Amleto e dal fantasma incarnato in Cavalcoli di Bernat, è il meccanismo necessario per met-

tere in moto l'opera, che, mediante la commistione tra rappresentazione 'dello' *Amleto* e discorso 'sullo' *Amleto*, tra la sua messa in scena e l'esposizione conferenziale, riesce a far deflagrare in un *continuum* inscindibile la dicotomia soggetto/oggetto. L'intero spettacolo va inteso, infatti, come un'interrogazione metateatrale sulla questione dell'identità attorale e spettatoriale e sui loro relativi spossessamenti. Possiamo notare ciò già dal titolo, ovvero: *essere o non essere Roger Bernat*.

Dal punto di vista scenico Cavalcoli incarna perfettamente Bernat, di cui mostra nei primi minuti, sullo schermo dietro di lui, la carta d'identità, come se l'esposizione pubblica delle sue generalità potesse effettivamente confermare agli spettatori la presenza in scena del regista catalano e non, invece, l'ammissione di un 'furto', seppur a ore, della sua identità fisica. Imitandone pedissequamente la voce e la pluralità dei registri linguistici – italiano, francese, spagnolo – Cavalcoli, in questo suo non essere soltanto una posticcina e camuffata delega umana di Bernat, ma identica copia dell'originale, è privato e successivamente fatto rimpossessare della sua identità attoriale, arrivando a ingannare lo spettatore sull'effettiva presenza in scena del drammaturgo spagnolo. Ci troviamo così ben aldilà della mera parodia. Per tutta la durata dello spettacolo Bernat è un fantasma, o tutto al più una testa un po' splatter, sostitutiva del teschio di Yorick, che aleggia sulla messinscena e sugli spettatori e che non può non comparire nel finale, tramite lo schermo precedentemente citato, testimoniando così non solo la finzionalità del suo doppio in scena, Bernat/Cavalcoli, ma il suo ruolo fondamentale nell'intero processo creativo dello spettacolo, descritto da Roberta Nicolai nella prima parte di questo contributo.

Paradossalmente, da tale punto di vista, la questione della 'fantasmaticità' esplose nel momento in cui gli spettatori scoprono che tra loro, il 6 ottobre 2016, vi è seduto lo stesso Roger Bernat, che trasfigura così il suo essere fantasma in una vera e propria 'iperpresenziazione', una triplicazione della sua individualità, ora mediale, ora attorale e infine spettatoriale. In quell'occasione c'è, dunque, stata una sorta di corto circuito tra reale, Bernat, e finzionale, Bernat/Cavalcoli, che ha evidenziato il costitutivo essere 'altro da sé' dell'attore di fronte allo stesso personaggio incarnato.

Dal punto di vista del dispositivo teatrale, è la complessiva struttura drammaturgica a riunire in sé una serie di fantasmi, ovvero tutta quella serie di differenti versioni dell'*Amleto* create nel passato nel teatro e nell'universo cinematografico-seriale, dai Simpson a Franco Zeffirelli passando per Kenneth Branagh, e sedimentate nell'immaginario collettivo che lo spettacolo importa mediante la voce eterodiretta di Cavalcoli, costruendo una sorta di grande *mash-up* teatrale di ciò che lo stesso *Amleto* è già stato e già udito.

Nella decostruzione e ricostruzione dell'*Amleto*, Fanny &

Alexander mostrano attraverso questa 'estetica della fantasmaticità' non un semplice esercizio di stile, ma un dispositivo formale metamorfico, in cui la moltiplicazione dei piani della messinscena permette attraverso il disseppellimento, ovvero la resurrezione delle varie trasposizioni, una nuova e virtuosa 'ricomposizione dei visibili', una rielaborazione in modalità *remix* dello stesso dramma shakespeariano. È da sottolineare, inoltre, come non sia la prima volta che i F&A affrontano un testo shakespeariano. Tra il 1999 e il 2000 la compagnia aveva portato in scena un triplo allestimento di *Romeo e Giulietta*, che era stato definito da Lagani come: «uno spettacolo sulla sottrazione, in tutti i sensi. Sottrazione dei personaggi, sottrazione della drammaturgia – perché tutto è dato per frammenti –, della voce e questa frustrazione dello sguardo»¹⁸. Nonostante anche *TBRB* faccia della frammentazione uno dei suoi motivi principali, in questo caso lo spettacolo non sembra tanto sottrarre quanto aggiungere personaggi e drammaturgia nel suo errare all'interno dei riferimenti. Nella disintegrazione dell'uniformità delle sue differenti versioni, l'*Amleto* di *TBRB* diviene la sua stessa storia culturale e artistica, configurandosi come un insieme di immagini passate che, anche tramite l'uso di dispositivi elettronici e digitali, fondamentali per la creazione di un cosiddetto 'testo multiplo'¹⁹, persegue una logica del riciclo intesa come: «procedimento di smembramento da un testo preesistente e assimilazione nel nuovo secondo molteplici combinazioni»²⁰. Anche in questo caso, come afferma Rokem: «la vita postuma dell'*Amleto* ha privilegiato quelle interpretazioni che vedono nel fantasma una figura perturbante proiettata verso un futuro utopico»²¹. Si potrebbe affermare che nello studio di F&A con il termine futuro utopico vada intesa la questione dell'interattività nella commistione tra 'eterodirezione' e 'teatro partecipativo'. L' 'eterodirezione' è, infatti, uno degli snodi cruciali della poetica portata avanti da F&A negli ultimi anni, come si può ad esempio vedere negli spettacoli *Him* e *West*. Questa pratica consiste in una sorta di deprivazione dell'identità dell'attore, il quale viene mosso come se fosse una marionetta attraverso una serie di ordini impartiti dal regista. Un principio regolativo, quello dell' 'eterodirezione', che potrebbe essere definito schizofrenico²², poiché costringe l'attore a essere impossessato da una pluralità di personaggi differenti, unendo così nel suo corpo una molteplicità di voci e sonorità diverse, simbolo, nella loro complessità e nella loro interpretazione, dell'esemplare ricerca che i F&A stanno conducendo sul 'gesto vocalico' e, più in generale, su una 'drammaturgia acustica' in cui: «la logica di composizione passa per un processo di affioramento di figure sonore, atmosfere, riverberi»²³. Se nei precedenti spettacoli era la stessa regia a ordinare all'attore i testi cui dar voce e i gesti da effettuare, in *TBRB* c'è un ulteriore soggetto a entrare in campo: lo spettatore.

Optando per una linea prettamente performativa anche i F&A tentano di lavorare su quello che Erika Fischer-Lichte definisce come 'loop di feedback' tra attore e spettatore, ovvero un

[...] sistema autoreferenziale e autopoietico che possiede un esito di principio aperto e mai del tutto predeterminabile e che, di fatto, non può essere interrotto, né guidato in modo mirato attraverso le strategie di messinscena. In che modo durante lo spettacolo le azioni e il comportamento di attori e spettatori agiscono reciprocamente? Quali sono le condizioni sulle quali si fonda questa interazione? Quali sono i fattori da cui dipendono di volta in volta il suo corso e il suo esito? Si tratta di un processo che è del tutto estetico, o non forse piuttosto di un processo sociale?²⁴

Lo sfondamento della quarta parete e l'implemento della *liveness* sono infatti il punto fondamentale del circolo virtuoso, instauratosi tra il teatro di F&A e quello del catalano Bernat. L'entrata sul palco dello spettatore, che arriva a 'eterodirigere' tramite una pulsantiera le voci dell'*Amleto* che Bernat/Cavalcoli deve interpretare, e che nel frattempo ha esposto a sua volta agli spettatori i principi stessi dell' 'eterodirezione', è il sintomo manifesto del 'teatro partecipativo' di Roger Bernat, un teatro che diviene politico poiché implica forzatamente, in coincidenza con la rappresentazione, l'ingresso dell'elemento reale, dello spettatore, costretto a decidere se prendere parte o meno allo spettacolo diventando 'spett-attore'²⁵ e abbandonando così la passività del puro guardare.



Fig. 3 Cavalcoli/Bernat spiega a una spett-attrice come eterodirigerlo tramite la pulsantiera. *To be or not to be Roger Bernat* di Fanny & Alexander. Centrale Preneste Teatro. Roma, 6 ottobre 2016. (Foto di Enea Tomei).

La scissione dell'identità 'spett-attoriale' viene portata a compimento nel momento in cui

sono alcuni degli stessi spettatori a inscenare l'assassinio del padre di Amleto. Alla passività dell'attore 'eterodiretto', nel quale alla rigidità della memoria volontaria si sostituisce la 'de-responsabilizzazione' della memoria istintiva²⁶, si contrappone, solo in parte, l'entrata in gioco dello 'spett-attore', ora attivo sul palco come regista, ma poi nuovamente passivo, anche se in una nuova accezione, nel momento in cui viene 'eterodiretto', come se egli stesso fosse un attore, nella messa in scena dell'omicidio. Lo spettatore puramente ricettivo diviene così parte del processo produttivo: decide come se fosse un regista come procederà lo spettacolo, è attore che interpreterà e leggerà il testo teatrale, sarà voce fuori-campo – oppure, ora, in campo? – che dalla platea reciterà le battute. Già nel loro primo spettacolo, *Ponti in core*, e in *Ada*, spettacolo del 2006, i F&A avevano riflettuto sul ruolo dello spettatore²⁷. Come nota Rodolfo Sacchettini, in *Ada*:

fin da subito il pubblico è invitato a fare quel passo in più, a varcare una soglia che è l'ingresso vero e proprio in un mondo. Ed è Van che lo fa per tutti noi, entrando nel quadro, subito all'inizio, nel primo spettacolo *Ardis I*. Un passo in avanti che non è lo sfondamento di un'ipotetica quarta parete, ma è la rappresentazione di un *luogo comune* dove il pubblico è chiamato a entrare dentro l'opera e a farne parte in modo strutturale, a porsi come architettura, come necessario elemento portante²⁸.

È evidente come in *TBRB* il passo sia ancora più in avanti, poiché lo spettatore non è soltanto parte dell'architettura, ma è egli stesso architetto, regolatore che fa irrompere la vita reale sulla scena.

Se come afferma Lawrence Lessig la cifra esemplificativa della nostra epoca è proprio il *remix*, allora *TBRB* deve considerarsi, nella sua capacità d'ibridare e manipolare l'*Amleto*, come un testo fondamentale per la comprensione delle prospettive future del teatro e, più in generale, dell'audiovisivo. Alla luce del percorso artistico dei F&A, l'intervento dello spettatore in *TBRB* può considerarsi come il logico sviluppo autoriflessivo e sperimentale del lavoro teatrale della compagnia, come avviene ad esempio nel momento in cui lo spettatore si trasforma in regista. C'è da notare tuttavia che il rischio di una semplice e autoreferenziale costruzione ludica è sempre

dietro l'angolo, come potrebbe prospettare ad esempio il semplice inquadramento dello spettatore come attore 'eterodiretto' che esegue degli ordini. Ci si potrebbe domandare: cosa accadrebbe se tutti gli spettatori si rifiutassero di salire sul palco o di eseguire gli ordini impartiti – o addirittura di travisarli, reinterpretarli – come fossero vittima di un'*impassé* performativa, un dubbio, di cui Amleto è l'esempio più evidente?²⁹ Come andrebbe interpretata questa scelta di responsabilità dello spettatore di rinchiudersi nella pura ricezione o di aumentare il grado d'interattività all'interno di questa comunità ideale? D'altronde, come afferma De Angelis, il pubblico non può di certo essere considerato un 'animale mansueto', pronto ad accettare il ruolo prepostogli: «trovo che il pubblico sia spietato, che sia una delle cose più feroci nel corpo scenico»³⁰.

Resta da capire, e questo è, come segnalato poche righe fa, il reale punto di criticità, quanto i F&A e Roger Bernat vorranno 'estremizzare' la stretta relazione tra 'eterodirezione' e teatro partecipativo. Immaginando possibili svolte in favore di una completa interattività, si potrebbero concepire spettacoli in cui lo scambio di ruoli, ovvero i confini tra spettatori, attori e addirittura regia, siano meno regolati, ancora più labili se non nulli, portando così alla creazione di una comunità fluida, pronta a mettere completamente in crisi e a riorganizzare lo statuto del guardante e del guardato. «L'enigma sta nel fatto che il mio corpo è insieme vendente e visibile»³¹: 'spett-attore'.

Bibliografia

- Eliot, Thomas, *Amleto e i suoi problemi in Il bosco sacro*, Bompiani, Milano 2016.
- Fischer-Lichte, Erika, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma 2016.
- Merleau-Ponty, Maurice, *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989.
- Molinari, Roberta – Ventrucci, Cristina (a cura di), *Certi prototipi di teatro. Fanny & Alexander, Masque Teatro, Motus, Teatrino Clandestino. Storie, poetiche, politiche e sogni di quattro gruppi teatrali*, Ubulibri, Milano 2000.
- Recalcati, Massimo, *Il segreto del figlio. Da Edipo al figlio ritrovato*, Feltrinelli, Milano 2017.
- Rokem, Freddie, "Chi va là?" *Amleto come filosofo e uomo di scena* in *Filosofi e uomini di scena. Pensare la performance*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2013.
- Sacchettini, Rodolfo, *Il pubblico entra nell'opera. Lucette, un occhio che ci guarda* in *Fanny & Alexander, Ada: romanzo teatrale per enigmi in sette dimore liberamente tratto da Vladimir Nabokov*, Ubulibri, Milano 2006.
- Santini, Gilberto, *Il teatro di Fanny & Alexander, un gioco tra vita e morte – conversazione con Chiara Lagani di Fanny & Alexander* in *Lo spettatore appassionato. Appunti dal teatro del presente*, Edizioni ETS, Pisa 2004.
- Shakespeare, William, *Hamlet (1600-1602)*, it. tr. *Amleto*, Ed. Nemi D'Agostino, Garzanti, Milano 1994.

Valentini, Valentina, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

Sitografia

Curati, Sarah, "Sui Discorsi – Fanny & Alexander", *Paper Street*, 2015

<http://www.paperstreet.it/sui-discorsi-fanny-alexander/> (ultimo accesso 13/06/2017).

D'Amico, Dalila, "Fanny & Alexander, un Amleto anamorfico", *Alfabeto2*, 2016

<https://www.alfabeto2.it/2016/10/18/fanny-alexander-un-amleto-anamorfico/> (ultimo accesso 10/06/2017).

Pedullà, Carmen, "Lo spett-attore: il teatro partecipato di Roger Bernat", *Antropologia e Teatro* n. 6, 2015 <https://antropologiaeteatro.unibo.it/article/view/5297> (ultimo accesso 01/06/2017).

Petroni, Marco, "Cancellare le parentesi", *Fanny & Alexander*, 2011

http://www.fannyalexander.org/archivio/archivio.it/essays_interviste.htm#rb (ultimo accesso 14/06/2017).

Pitozzi, Enrico, "Il teatro del suono. La ricerca acustica di Fanny & Alexander", *Digicult* <http://www.digicult.it/it/digimag/issue-067/the-theatre-of-sound-acoustic-research-by-fanny-alexander/> (ultimo accesso 14/06/2017).

Raciti, Viviana, "Intervista a Fanny & Alexander. Due bambini che giocano da 25 anni", *TeatroCritica*, 2017

<http://www.teatrocritica.net/2017/05/intervista-a-fanny-alexander-due-bambini-che-giocano-da-25-anni/> (ultimo accesso 14/06/2017).

Notes

1 "Il dramma ha un centro nascosto" dice Rokem parlando dell'*Amleto* di Shakespeare sottolineando come il testo e il suo personaggio «si trovano strategicamente e liminalmente al confine tra discorsi filosofici e teatrali». Rokem, Freddie, "Chi va là?" *Amleto come filosofo e uomo di scena in Filosofi e uomini di scena. Pensare la performance*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2013, pp. 85-116.

2 Da ora in avanti con la sigla: TBRB.

3 Da ora in avanti con la sigla: F&A.

4 Incontro *TDV tra effimero e permanente*, MACRO, via Nizza, Roma, 6 ottobre 2016.

5 Eliot, Thomas, *Amleto e i suoi problemi in Il bosco sacro*, Bompiani, Milano, 2016, pp. 119-126.

6 Lagani, Chiara, dalla trascrizione dell'intervento a *TDV tra effimero e permanente*.

7 Lagani, Chiara, *Ibidem*.

8 Shakespeare, William, *Amleto* I, II, Garzanti, Milano, 1994, p. 76.

9 Lagani, Chiara, dalla trascrizione dell'intervento a *TDV tra effimero e permanente*.

10 Lagani, Chiara, *Ibidem*.

11 Shakespeare, William, *Amleto*, II, I, Garzanti, Milano, 1994, p. 62-63.

12 Lagani, Chiara, dalla trascrizione dell'intervento a *TDV tra effimero e permanente*.

13 Shakespeare, William *Amleto*, III, I, Garzanti, Milano, 1994, p.

33-37.

14 Lagani, Chiara, dalla trascrizione dell'intervento a *TDV tra effimero e permanente*.

15 Lagani, Chiara, *Ibidem*.

16 Shakespeare, William, *Amleto* I, I, p. 47.

17 Già nel 2011 Marco Petroni si chiedeva se la questione del fantasma non fosse uno dei cardini della poetica di F&A: «Se il teatro si distacca rispetto al mondo, il dramma polverizza l'azione e riduce in poltiglia la sua collisione producendo fantasmi, sopravvivenze letterarie e visive. Il vostro teatro è un fantasma che gioca i suoi brutti scherzi alle nostre spalle? Lawrence D'Arabia in questo caso che tipo di fantasma è?», http://www.fannyalexander.org/archivio/archivio.it/essays_interviste.htm#rb.

18 Santini, Gilberto, *Il teatro di Fanny & Alexander, un gioco tra vita e morte – conversazione con Chiara Lagani di Fanny & Alexander in Lo spettatore appassionato. Appunti dal teatro del presente*, Edizioni ETS, Pisa 2004, p. 79.

19 Valentini, Valentina, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bruno Mondadori, Milano, 2007, p. 20.

20 *Ibidem*.

21 Rokem, Freddie, "Chi va là?" *Amleto come filosofo e uomo di scena in Filosofi e uomini di scena. Pensare la performance*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2013, p. 106.

22 D'Amico, Dalila, *Fanny & Alexander, un Amleto anamorfico* su "Alfabeto2", <https://www.alfabeto2.it/2016/10/18/fanny-alexander-un-amleto-anamorfico/>.

23 Pitozzi, Enrico, *Il teatro del suono. La ricerca acustica di Fanny & Alexander*, <http://www.digicult.it/it/digimag/issue-067/the-theatre-of-sound-acoustic-research-by-fanny-alexander/>.

24 Fischer-Lichte, Erika, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma, 2016, p. 70.

25 Pedullà, Carmen, *Lo spett-attore: il teatro partecipato di Roger Bernat*, in "Antropologia e Teatro", n. 6, 2015, <https://antropologiaeteatro.unibo.it/article/view/5297>.

26 Si veda: Curati, Sarah, *Sui Discorsi – Fanny & Alexander*, <http://www.paperstreet.it/sui-discorsi-fanny-alexander/>.

27 Si veda l'intervista a cura di Viviana Raciti per "TeatroCritica", *Intervista a Fanny & Alexander. Due bambini che giocano da 25 anni*, <http://www.teatrocritica.net/2017/05/intervista-a-fanny-alexander-due-bambini-che-giocano-da-25-anni/>.

28 Sacchetti, Rodolfo, *Il pubblico entra nell'opera. Lucette, un occhio che ci guarda in Fanny & Alexander, Ada: romanzo teatrale per enigmi in sette dimore liberamente tratto da Vladimir Nabokov*, Ubulibri, Milano, 2006, p. 29.

29 Per una trattazione dell'inibizione amletica, anche se da un punto di vista puramente psicanalitico, si veda Recalcati, Massimo, *Il segreto del figlio. Da Edipo al figlio ritrovato*, Feltrinelli, Milano, 2017.

ISSN 2421-2679

30 Molinari, Roberta – Ventrucchi, Cristina (a cura di), *Certi prototipi di teatro. Fanny & Alexander, Masque Teatro, Motus, Teatrino Clandestino. Storie, poetiche, politiche e sogni di quattro gruppi teatrali*, Ubulibri, Milano, 2000, p. 89.

31 Merleau-Ponty, Maurice, *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989, p. 18.



Vecchio Fango

An Introduction to the “Theater of the Senses”

Gabriele Poole

Introduction

The theater of the senses is a genre originally developed by the Colombian theater director and anthropologist Enrique Vargas. After studying and working in Colombia, Vargas moved to the United States, where in 1966 he began collaborating with the La Mama theater and founded the street theater company Gut Theater, winning the first prize at the Theater Festival of the 1967 international Expo in Canada (see Kent 1967). After moving to Europe for a few years, he returned to Colombia, working for many years with the Universidad Nacional de Colombia as an anthropologist, studying the rituals and games of Amazon Indians. His first play in the style of the theater of the senses was *El Hilo de Arianna*, which he presented at the national theater festival in Bogotá in 1992 with the newly founded company Teatro de Los Sentidos, winning the first prize. The success led to numerous invitations to festivals in Europe and, in 1994, Vargas and his company brought the play to Spain, Great Britain and France. The company never returned to Colombia, settling near Madrid first and later in Barcelona, where in 2008 the town gave it company the use of the historical building of the “Polverin”, the ancient gunpowder factory of the castle, which functions as a theater and theater school. Through the years, Vargas has staged his plays throughout the world, receiving several awards (see “Teatro de Los Sentidos” n.d.). Vargas’s plays are often accompanied by workshops leading to the involvement

of local actors in the plays themselves. Over the years, this has led to the development of a number of companies working in this genre, which are in contact and often collaborate with the Teatro de los Sentidos - Barcelona. The best known is Il Funaro, a cultural association, theater company and school based in Pistoia, which functions, among other things, as the Italian section of the Teatro de los Sentidos, performing Vargas’s plays and where Vargas himself holds regular seminars and practical workshops. Another spin-off of the Teatro de los Sentidos is the company “TdS Rosa Pristina”, founded in 2009 in Naples by a group of actors, all of who had worked in plays and workshops organized by Vargas in Italy and in Spain. The company has produced a number of plays, winning the Fringe2Fringe Napoli Festival award in 2012 and presenting plays in three later editions of the Napoli Teatro Festival (see “Teatro dei Sensi Rosa Pristina” n.d.). At the 2016 edition of the festival, the company staged the play *Vecchio Fango*, discussed in the present article. There are of course many artists working with various forms of what we can loosely term sensorial theater or sensorial performing art that have no direct relation with Vargas and the work of the Teatro de Los Sentidos. Working with blind artists, ex-journalist Andreas Heinecke has elaborated *Dialog in the Dark* a form of sensorial performance in which visitors explore rooms in complete darkness. Over the years he has won several awards, and established both permanent and temporary *Dialog in the Dark* venues throughout the world (see Heinecke 2009). In Norway, in 2009, the Blind Theater Project set up a sensorial performance entitled *Blind Theatre* in which participants were first blindfolded and then dressed in an electronic, computer-controlled bodysuit thanks to which they experienced, through touch and hearing, five different stories, each one associated with a different woman character (see “The Blind Theater” 2010). A highly successful and innovative Italian theater company, some of whose plays bear many resemblances to that of the Teatro de los Sentidos, is the Teatro del Lemming, directed by Massimo Munaro (see note 1 and 11).

On a personal note

Since 2010, I had become interested in the theater of the senses as a genre and had begun reading the little that was published on it. Like many academics interested in theater, I had a repressed yearning to go from critic to artist, even if in the humblest of terms, and had had a few amateur experiences as actor and director. Therefore, besides attending various performances, I was very happy to participate in a number of workshops organized by the Teatro de los Sentidos, in Barcelona, and by the TdS - Rosa Pristina, where my sister Susanna works as director and actress. In 2016, Rosa Pristina's play *Vecchio Fango* was selected for the 2016 Napoli Teatro Festival. I had given some minor contribution to the elaboration of the play in the final months of its development and was asked to participate also as an actor. It ran from June 28 to July 14, and happily for us was favorably received by the critics. More important, after the first few days we played to a full house almost every night, totaling 500 spectators out of 630 available seats (see Baffi 2016; Bonadies 2016; Di Tommaso 2016; Santini 2016). When I decided to write an article on the theater of the senses and began researching the topic, I realized that there was no published script of a play by Vargas,¹ so that it was difficult for someone who had not seen a play to get a detailed idea of what such a play could be like and follow a critical discussion. There were many good reviews, but of course the details they offered were limited both for reasons of space and because the purpose of a review is to help readers decide if they want to see the play, not to spoil the fun by detailing in advance everything that happens. There was also a highly suggestive video of the play *Oraculos* (Oracoli, 2013), which, though very useful to get a sense of some aspects of Vargas's theater, was not intended to document the play in detail, besides being, for obvious reasons, mostly limited to the scenes in the play in which the spectators could actually see what was happening. For this reason, I decided to include in the present article a detailed script of *Vecchio Fango* that could serve as a starting point for an introduction to the poetics of sensorial theater. While I had some obvious qualms about writing on a play I had been directly involved in and, as if that was not enough, directed by my sister, it was the only play of which I could easily be granted permission to print the script. Also, having worked with the company, it was easy to contact the members and gain their help in reconstructing the scenes in detail as well as accessing preparatory material. So here it is. The script of the play is followed by a close reading of the play itself and a more general discussion of the formal characteristics of the theater of the senses.



Vecchio Fango – The script of the play

The play takes place outside and inside the medieval church of Donna Regina in Naples.²

The Starter

The play begins after dark. The Traveler, a woman, arrives at a designated hour.³ It is dark. She is standing with other people at the beginning of the alley that goes alongside the wall of the church. Half-way along the alley a black sheet is hung, blocking the sight. Every four minutes, the “starter”, accompanies one of the spectators towards the sheet, raises it and lets the person in. Her turn has arrived.



Fig. 1 *The Traveler*. Play *Vecchio Fango*. “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”, Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).

The Starter takes her arm and they slowly walk towards the sheet. A light projects their shadows in front of them.⁴ When they arrive at the sheet, the starter opens an aperture in the middle and lets her in.

The Gatekeeper

Beyond the sheet, the Traveler sees a man leaning against the wall, dressed somewhat like an Italian nineteenth-century peasant, with

brown trousers, an old-fashioned white linen shirt, and a waistcoat. «Good evening...», he says. «Would you mind waiting here a little? We're running a bit late... only a couple of minutes», he adds speaking in Italian, but with a strong Neapolitan accent.⁵ «Sure», she replies, though she can't help thinking this lack of organization does not bode well. But the evening air wafts pleasantly, and she relaxes, looking at the ancient walls of yellow tuff of the church and the windows opening in the building on the opposite side. About ten meters ahead, she spots an open cupboard with a few lit candles and a table in front of it. She is about to go check it out when the man asks her whether she has seen any other plays in the Festival. They chat. He asks her where she is from, what she does in life, the usual stuff. A bit nosy, but polite and anyways there isn't much to do. She tells him she works as a journalist and is also an occasional actress. He asks her whether it is difficult to play the part of someone else, and she patiently explains something about acting. She asks him if he has seen the play. «Oh no... I don't go in... my job is to wait here».



Fig. 2 *The Gate-Keeper*. Play Vecchio Fango. “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”, Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).

After a couple of minutes, the man becomes impatient. He grumbles that no one has shown up and that this is no way to run a show, and offers to let the Traveler in himself. He leads her to the table. On the cupboard, on the top shelf, lit with candles, the Traveler notices three bottles with different shapes and content of different colors: blue, green, red. The man looks pensively at the Traveler and

says: «You can't just go in, you know...». He then asks her if she has trouble keeping her eyes shut. Somewhat perplexed she answers: «Not really...». «Ok, then... could you close your eyes for me and open them only when I tell you?». The Traveler realizes the play has begun, in fact it begun some time ago. She smiles patiently and closes her eyes. There is a pause. She can hear the faint sounds of the city. After a few seconds the voice comes back. But it sounds different, the tone is lower and it has completely lost the Neapolitan accent: «I've only three things left: something strong, something sweet, and something plain; and *you*, what is it *you* want?» She's not sure about the sweet, and she's not ready for hard liquor. «Something plain», she replies. She hears the sound of a glass set on the table and a liquid being poured. «Here you go», the voice says. She gropes blindly for the glass but there is nothing on the table. She smells something. «Is it basil?» she asks. No reply but after a few seconds she feels a hand gently taking hold of her right hand. She is guided further along the alley, they turn left and take a few steps. From behind the voice whispers she can now open her eyes.

The Artisan

She finds herself in the cloister of the church. A few paces in front of her, a young woman is seated at a table, wearing a simple beige linen dress. On the table is a little village made of clay, part of it set on a tray, with small houses enclosed by a wall and an arched entrance.



Fig. 3 *The Artisan*. Play Vecchio Fango. “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”, Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).



Fig. 4 *The Artisan*. Play Vecchio Fango. “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”, Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).

The Artisan is modeling little clay figures. After a while, the Artisan gestures towards the seat in front of her. When she sits she offers her a piece of clay. “Who are you?” she asks in Italian. The Traveler tells her her name, the woman continues to look at her for a moment then resumes modeling little things without commenting. The Traveler also begins playing with the clay, modeling it into a little woman with a funny hat. When she is done, the Artisan asks her «Where are you?» and gestures to the village. After thinking for a moment, the Traveler places her composition next to the entrance. The Artisan then asks the third question: «Where are you going?». She lifts the tray with the village placing a small metal ball near the entrance. She moves the tray guiding it along the streets. The ball stops next to a little house on the opposite side of the village. After studying the result for a few seconds, the Artisan sets down the tray and slowly covers the village with a black cloth. She gets up and disappears behind the Traveler. A blindfold slowly covers the Traveler’s eyes. A hand takes her hand, she gets up, she is led around a corner and left there alone.

The Old Woman

Standing in the corridor, blindfolded, the Traveler hears the sound of heavy footsteps approaching. Someone pats her on the cheek and an old-woman’s voice murmurs: «You’re here little one», in Neapolitan. The woman takes her by the hand and leads her away. She seems to be stooping and her hand shakes lightly. They stop. The Traveler hears the sound of boiling water and smells something cooking. The woman mutters «one», in Neapolitan. She takes the Traveler’s hand and places something in it. Little leaves. They smell of laurel. «One», she repeats. The Traveler throws the leaves in the cauldron. «Good», says the woman. Then she mut-

ters «two». The Traveler puts two pinches of something that smells like cinnamon in the cauldron. «Three». This time it feels like salt. A long wooden spoon is placed in her hand. She stirs the content in what seems to be a large cauldron but the Old Woman is not happy, she grumbles something, seizes her wrist and shows her how to stir properly. When they’re done, the Old Woman gently touches her on the front, shoulder, and chest, saying «health, fortune, love». She motions her away.

The Tomboy

As the Traveler fumbles in the dark, she hears someone approaching and whispering in Neapolitan in a young woman’s voice: «If we have to do it, we have to do it now!». She is taken under her arm and led in the dark. The body of the woman alongside her feels slender and she seems to be wearing overalls. They stop and the voice whispers (in Neapolitan): «Find it! It’s here...!» She begins exploring what seems like a window ledge of rough stone. «Forward», «left, left», «right», the voice directs her. She finds something. It feels like a rolled-up cigarette. «Who’s gonna light it? You or me?», the voice asks. The Traveler is amused, how is she supposed to light it if she can’t see anything? «You light it». The young woman takes the cigarette from her hand and there is the sound of a lighter. But then she exclaims «The Old Woman!» and hurries her away. They stop at what seems to be a door. The Tomboy says: «What are we gonna do, we gonna go in there or what? ...I... I’m not sure I’m going». The Traveler is thinking she would like to know where she is to go before she decides but the young woman insists, «Who goes first? Me? No, no, you go ...», and then leaves her.

The Sad One

Entering the room the Traveler hears the sound of Neapolitan “neomelodic” music (a modern sentimental genre popular among the working class). Then a click of heels. Something brushes against her: it feels like a silk gown. A hand takes her hand and guides her to a bed where she sits

down. She feels the bed sink as another person sits down at some distance from her. Over the music she begins hearing other sounds and voices. It seems like a party, a recording of a party, but the sounds are confused and distorted and the words “grandfather” and “uncle” are obsessively repeated. She feels the person getting closer and closer, an arm against her arm and then a head resting on her shoulder. The body against her feels bulky and strong, and there is a hint of a beard on the cheek: a man in woman’s clothes.⁶ She is a bit uneasy, but the man seems to be looking only for comfort.⁷ With his head on her shoulder he begins singing in a high-pitched, hesitant voice, *Maruzzella*, a melancholic Neapolitan song about lost love. There are long pauses between one line and the other, as if he is thinking about something else, reminiscing. After a minute he stops singing. She feels him getting up, she is taken by the hand and left in front of what feels like a wardrobe full of women’s clothes.

The Fallen Woman

The Traveler touches the clothes which smell heavily of a flowery perfume. Something brushes against the back of her hand. She touches it: it’s a scarf. But the scarf seems to have a will of its own: it continues to move, teasing her. Then it wraps itself around her wrist and begins gently pulling her forward, into the wardrobe, through the clothes, and out on the other side. It continues pulling, there is a second forest of clothes, with a different perfume, and she emerges again on the other side. The scarf unwraps and she feels a small hand touching her hand for a moment. A slight rattle of pearls and a necklace is placed around her neck. The necklace pulls her forward a bit and she realizes the other end must be still around the neck of the person in front of her. A voice of a young woman begins whispering a story in Neapolitan, in a confidential, allusive tone as the pearls continue to rattle now and then in the background: «The first one I met said to me: ‘come here baby, let me kiss you.’ The second one said: ‘If you come with me I’ll leave my wife.’ The third was the most handsome. The fourth... ha... . The fifth..., the sixth.... The seventh and the eighth were two brothers. The ninth... the tenth...». As she tells the story, the Traveler feels the woman getting closer and closer, pressing her body against her, a body that feels plump and feminine.⁸ At the end of the story, the voice asks the Traveler: «And you, what is it you want ... a kiss?»⁹ «Why not?» thinks the Traveler after hesitating a second: «Yes». She feels the small woman rising on tiptoe and kissing her tenderly behind the ear. She is then taken under her arm and walked through a door. Her hand is placed over a thick rope and the voice tells her in Neapolitan: «Go... this is yours... don’t lose it».

The Rope

Although blindfolded, the Traveler can feel from the sounds and the draft that she is in a much larger space, perhaps the nave of the church. She begins to follow the rope which hangs horizontally from posters and changes direction now and then. She hears sounds: music, voices, a train arriving and leaving. The sounds seem to come from different directions and to change as she moves along. At one point her hand hits something that tinkles. She feels it, it’s a little bell. The rope ends. She stops. After a while she feels a hand taking hold of her hand. She is led away through a door.

The Photographer

«There is chair», a man’s voice mutters, in a broken Italian with a Slavic accent. She gropes blindly, finds the chair and sits. A constant buzzing sound is heard. The voice continues, in vaguely amused tone, touching the blindfold: «No need this..., take off, take off». The Traveler takes it off, happy to be finally able to see. But the room is completely dark. «Great», she thinks. «You came here to see yourself?», the voice asks. After a few seconds a little light bulb turns on and she sees the silhouette of the Photographer standing in front of it. He moves to a table and turns on another bulb, a red one, gradually increasing the light. He is a slender man, with brown beard and curly hair, wearing black pants and shirt, a white waistcoat and dark sunglasses.



Fig. 5 *The Photographer*. Play Vecchio Fango. “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”, Napoli. 2016. (Foto di G. Poole).

Black and white photos and films, which the Photographer arranges, are hung up to dry. He moves about staring into the void, not looking at what his hands are doing, groping like a blind man. On the table there is something covered by a cloth. He brings it over to the Traveler and very slowly pulls the cloth away revealing a small metal box with glass sides, inside which a white rectangle of photographic paper can be seen. «Stay still», he says and presses something. The box goes «click». He takes the exposed paper and places it into a bowl moving it about with a pair of pincers. After a few seconds an image begins to appear. He takes it out with the pincers and places it into another bowl, then he dries it and hands it over to the Traveler, so that she can see it. It is a black and white photo of a person in a traditional country setting. When the Traveler Finished looking at it, the Photographer places the photo inside an envelope attached to a ribbon, and hangs the ribbon around the neck of the Traveler. «Can go now», he says. The Traveler gets up and turns towards the door. «Wait!» he says. He finds his way to her, gropes for the blindfold: «Put on... better put on», he says. Then he guides her towards the door.

The Doctor

«Finally!» a man's voice exclaims. The man takes her by the arm and lead her forward. He seems to be rather tall. As they slowly walk, she hears the tic-tac of a watch at a very slow rhythm. She bumps into something. She touches it, it feels like a stretcher. She sits on it. The man behind her places what feels like a stetoscope on her back. He must be a doctor of sorts. As he examines her, metallic noises are heard, over the ticking of the watch. «What a racket!», the man exclaims, sounding almost annoyed. It's like the noises were coming from inside her, and she laughs. The hands guide her, making her lie down on the stretcher, and the man begins examining her head. The sounds of voices is heard. They are a mostly indistinct but she grasps bits she thinks she heard during her journey: «something plain...», «fourth...», «if we gotta

do it we gotta do it now...», «fifth...».

«God, they like to talk!» the Doctor exclaims. The stretcher begins to move, the tic-tac continues but seems to be slowing down, the stretcher continues to move, it seems to be going on. The tic-tac is going slower and slower, and so is the stretcher. The watch stops. The stretcher stops. She is alone in the dark. She wonders if she's supposed to be dead and the play is over. But it's late in the evening, she is tired and it's nice to be able to rest in the dark for a while knowing that she will be taken care of.

The Spirit

After some time, she feels two soft hands lightly touching her hands. The hands grab her more firmly, then slowly help her up. She hears the sound of water pouring and then feels water sprinkled over her hands. From where she is standing she can feel a current of fresh air wafting over her face. The hands return and guide her through a door. She seems to be emerging in a garden of sorts: she feels leaves brushing against her as she walks, guided by a gentle pressure on her arm. A woman's voice next to her begins to sing a melancholic melody, in a language that does not sound foreign to her Italian ear yet which she cannot pin down: «*damunt de tu, nomès de floren...*».

She touches the leaves. Smell of tangerines, smell of laurel. The song stops. They stop. From behind her, the blindfold is undone. She is standing in front of an arch through which she can see another small garden lit by candles in the night, surrounded by high walls with leaves strewn along the path. From behind her the woman appears, dressed in a long beige gown, her face covered by a veil. She stands by the arch and looks at her. Slowly, she lifts the veil to show a smiling face. Then she lowers it again and moves aside and the Traveler walks through the arch.

The Vestal

The Traveler goes down a few steps into the garden. She hears birds chirping. She turns to look back but the woman is gone. She is alone. In front and to the right the way is blocked by high walls but on the left the wall curves, perhaps following the contour of the church's apse. She slowly walks in that direction.

Around the bend, she sees something that looks like a wooden altar with candles set up against the curving wall of the church on the left. In front of the altar a woman is standing, her head covered by a shawl. She seems to be arranging the altar: lighting candles, moving little objects around. She sees her and comes towards her smiling, embracing her af-



Fig. 6 *The Spirit*. Play Vecchio Fango. "Teatro dei Sensi Rosa Pristina", Napoli. 2016. (Foto di G. Poole).



Fig. 7 *The Vestal*. Play Vecchio Fango. "Teatro dei Sensi Rosa Pristina", Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).

fectionately, as if she had been waiting for her. She is taken to the altar. There are about ten niches or so, containing photos, candles, small plates. The woman resumes her work, placing little nuts on the plates, lighting the candles that have gone out. She offers her a dish with nuts and they work together, in silence. After a while the woman gets up, whispering that she will come back for her in a minute and leaves. The Traveler continues to play with the altar, placing nuts inside the tiny dishes in the niches. She dares light a candle that has gone out. Inside the niches she sees tiny objects: bottles in one, a necklace in another, a tiny wooden spoon, a camera. In one of the niches there is a little mirror, in which she sees her own reflection. After a while she realizes the woman is standing again next to her. She gets up and they proceed along the curving wall.

The Decompression Room

Around the corner, there are two benches and a little table with pencils and sheets of paper. The garden is sealed by a high fence covered with a green canvas. The woman tells her she can stay as long as she wants, and if she feels like it, she can write or draw something about her experience. She shows her a gate and tells her that when she is done she can exit from there. The Traveler writes something on a sheet of paper about what she felt, what the journey meant to her. After a while another Traveler arrives, a man, accompanied by the woman. They wave, but are not sure they should talk so they don't. After a few minutes, she gets up and goes through the gate, and finds herself once again at the beginning of the alley where her friends are waiting for her.



Fig. 8 *The Decompression Room*. Play *Vecchio Fango*. "Teatro dei Sensi Rosa Pristina", Napoli. 2016. (Photo by R. Esposito).

Vecchio Fango - A close reading¹⁰

Theme 1: Small town

Several themes interweave in the play, some of them forming the basis for loose plot lines. One general theme is the idea of the labyrinth as a gallery of borderline characters who inhabit a small town in Southern Italy. In the notes to the play, the director explains she was striving for «... an image of what life is like in a very small town.... The inhabitants know everything about everyone and some... become "characters", leaving a trace in our imagination» (*"Il Vecchio Fango"* 2016, *trans. mine*). The image of the village appears explicitly in the scene of the Artisan, in which the Traveler sees the tray with the little houses and the arched entrance in which she must find her place. Some characters, like the Artisan, the Spirit and the Vestal, are more symbolical, otherworldly figures, as is the Gatekeeper, after the Traveler has closed his eyes. Chronologically they are positioned at the beginning or end of the journey and physically they are located in open spaces (the alley, the courtyard, the garden), in which the Traveler can see, different from the dark enclosed spaces of the village proper. The Artisan and the Vestal in particular have a metatextual function, offering verbal and non-verbal clues on the journey the Traveler is about to take and has taken. They are also distinguished from other characters by the fact they speak Italian rather than Neapolitan (the Spirit does not speak at all). Inside the building, instead, where the Traveler is blindfolded, the first four characters she meets are all more locally connoted by the use of Neapolitan dialect, and by the fact that they are to some extent typical figures in Neapolitan popular culture: the old-woman cooking her mysterious broth; the bored adolescent looking for excitement; the transvestite (transvestites, known as "femminielli", are highly visible figures in Neapolitan popular culture, though they tend to be more of a drag queen than the one in *Vecchio Fango*), the fallen woman. The Doctor, who also speaks a few words in Neapolitan, is of course another typical small town figure, while the Photographer, with his ungrammatical Italian and marked Slavic accent, could be a first-generation immigrant, a common recent addition. On the other hand, both the Photographer and the Doctor have also a less picturesque and more mystical side, performing symbolically charged and metatextually significant functions, like the ones of the Artisan, the Spirit or the Vestal, as we shall see in the following paragraphs.

Theme 2: A life

A second theme, which also gives rise to a loose subplot, is that of the journey in the labyrinth as a chronological journey through the life of the Traveler herself, from childhood to old age, through a series of defining experiences. Like the theme of the village, this theme too is anticipated in the encounter with the Artisan («Where are you going?») and begins in the third scene, where the Traveler meets the Old Woman and takes the role of child or young girl, assisting her in the cooking of the soup. The following three scenes are connected by the idea of transgression and initiation, rituals of passage into adulthood: the Tomboy's opening phrase («If we gotta do it we gotta do it now») may be taken as a blunt sexual overture, but any expectation in this sense is sidestepped as the Traveler is invited to engage in a game. When she finds the rolled-up cigarette, the sentence is clarified as an invitation to another typical adolescent ritual of passage: the forbidden cigarette (a joint?). The pattern repeats itself in the meeting with the Sad One, the initial sexual innuendos are displaced by a depressingly melancholic mood and hints to experiences of childhood abuse, in what is potentially the most disturbing moment in the play.¹¹ Notwithstanding the superficial similarities, the atmosphere of the meeting with the Fallen Woman in the next scene is quite different. It begins with the fairy-tale experience of being magically pulled by the scarf through the wardrobe. The sensual atmosphere created by the interaction with the performed clothes gradually increases as the link with the other presence becomes progressively more intimate: first the scarf, then the shared necklace and finally the physical contact with the curvaceous body of the Fallen Woman. As the contacts grows more intimate a playful note is provided by the litany of husbands, accompanied by the noise of the necklace (an ironic reference to the rosary). The kiss, which may be affectionate or sensual, depending on the situation, seals the encounter. The Rope scene is also tied to the theme of the lifetime, providing the sense of a progression, of a route, of personal destiny, possibly evoking the thread of life that assigned by the Fates. It is also a moment of transition from the more picturesque initiation experiences to a more pensive and mature atmosphere. The meeting with the Photographer conveys, in ironic or even clownesque ways (the funny clothes, the broken Italian), the idea of self-discovery, of a moment of reckoning, as already mentioned. The Doctor scene also represents a moment of recollection in tranquillity: the voices in the Traveler's head echo her past experiences («if we have to do it we have to do it now», etc.), the significant encounters in her life. There are allusions to aging, sickness and perhaps death, but these depressing connotations are offset to some extent by surreal comical elements,



like the clanking noises when he auscults the lungs, and by the peacefulness of the setting. The encounter with the Spirit marks a transition to a different condition, a rebirth, which is followed by a moment of reflection on the past in front of the Altar, a reflection on the life the Traveler has experienced, followed by the return to the outer world. Exiting from the labyrinth, the Traveler finds herself in the same spot she started from, as if awakening from a dream.

Theme 3: The journey into the underworld

Another archetypal theme, to some extent intrinsic to the form of the labyrinth, is that of the journey in the underworld, a theme that also translates into a loose subplot and in some cases overlaps with that of the labyrinth as the life of the Traveler. In the first scene, the Gatekeeper is the figure that mediates the transition from the real world into the underworld. He is part of the world of the Traveler, somebody working for the Festival waiting for all this to be over, but then turns into a Charon figure, the person who is to ferry her to the other side. Before entering, however, the Traveler has to play a game, to undergo a little test, keeping her eyes shut and resisting the temptation to look back. And she must choose her destiny, though what she will get is not necessarily what she expects. The theme is reinforced in the following scene. The clay village functions as a *mise-en-abime* of the play, showing the Traveler the way from where she is to where she must go. It also associates the physical journey to the inner journey of self-discovery («Who are you?» the Artisan asks and the answer is left to the Traveler). The transition to a different world, the world of shadows, is marked by the dark cloth covering the village, paralleled by the blindfold covering her eyes. There follow a series of encounters, after which she arrives at the rope scene. The rope shows her the path, *her* path («This is yours... don't lose it», the Fallen Woman tells her). It is a path through the underworld. Perhaps also a path out of the underworld, Ariadne's thread showing the way out of the labyrinth. «You came here to see yourself?» the Photographer asks the Traveler in the next scene. The journey

means seeing oneself, and the metaphorical import of the idea of *seeing* is stressed by the fact that the person who helps her see is in fact blind and that blindness is a condition the Traveler must accept in order to see.

While the Doctor scene marks the final stage of the descent into the underworld, it is soon followed by a moment of rebirth, symbolized by the water the Spirit sprinkles over the Traveler's hands. The Traveler begins her return to the world as she emerges into the garden. The return is symbolically evoked also by the Spirit raising her veil, a counterpoint to the cloth covering the village in the second scene. The Spirit of course cannot follow the Traveler and the veil redescends but the Traveler is free to proceed on her own through the arch, into the next garden. In front of the altar the Vestal takes care of the memories of past ones. Perhaps the Traveler will recognize in the shrines, next to the photos, the signs of the characters she met in her journey: bottles for the Gatekeeper, the spoon for the Old Woman, the camera for the Photographer, pearls for the Fallen Woman. In one of the shrines, a little mirror. In contemplating her image the Traveler can now finally see herself. She sees she has a place in the altar. Perhaps, she also has a place in the world she has travelled through.

The Theater of the Senses

The structure of *Vecchio Fango* is fairly typical of the theater of the senses and in particular of the form of the 'laberinto', or 'labyrinth', elaborated by Vargas in his first three plays (the other form being the 'obra' or 'work', in which a group of travelers moves together from one scene to the next). As evident from the script, the structure of this type of theater differs from more traditional forms in numerous ways, such as the role of senses other than sight and hearing, the role of the spectators and their relation with the actors. These differences can be schematized as following (table 1).

When asked about how he came up with the theater of the senses, Vargas usually mentions his fascinations with role-play and games (the latter element recurring only in the scene of the Artisan but often prominent in Vargas's plays) or his studies on the relations between myth and rituals among Amazon indians (see Pagliaro 2016:

76). He also has a favorite story about how he used to hide under coffee plants whose leaves surrounded him like a little hut and move from one plant to the other in maze-like routes to prevent his older brother from finding him, a memory that resurfaces in his fascination with the labyrinth form.¹²

	TRADITIONAL THEATER	THEATER OF THE SENSES
Spectator to character relation	All spectators experience simultaneously the scenes, with all-to-one and all-to-many relations with the characters in the scenes	A single traveler (or a small group, in the <i>obra</i>) experiences one scene at a time, with a one-to-one relation with the character in the scene (or, less commonly, one-to-many).
Distance from the setting	Spectators are physically distant from the setting	Travelers are close to the setting
Relation between spectators and the story	Spectators are not part of the story. They experience the story, the characters and their interactions from an external perspective.	Travelers are part of the story and directly interact with the characters and the setting. Each spectator functions as the main character in the story serving as the common thread among the various scenes.
Change of setting	Spectators remain in the same place. Physically the setting changes through modifications in scenery, lighting etc., usually from one act to the other.	The traveler physically move along an established route. The setting changes when traveler move from one area to the next one.
Change of scene	The scene, in the technical sense of the term, changes with the entrance / exit of characters or when the setting changes.	The scene changes when the traveler moves from one area to the other. Setting and character usually change together
Senses involved	The play is experienced through senses that work well from a distance: sight, hearing.	Travelers also use senses that work well at close range: smell, taste, and touch.
Role of sight	Spectators use sight throughout the play, with few exceptions.	Sight is often deliberately excluded or limited to focus the traveler's attention on other senses.
Verbal	Verbal communication is prominent;	Verbal communication is not as prominent;

In general, it is difficult to relate the genre of the theater of the senses to other strictly theatrical forms. Some parallels can be drawn between the structure of the labyrinth and the *stationen-drama* or "station drama", elaborated by August Strindberg in the early twentieth-century, in which a central character, what Peter Szondy calls the "epic I" (see Szondy 1956), moves from one place to the other (the word *station* being a reference to the stations of the Via Crucis), encountering a series of characters who in many ways are projections of the character's own consciousness, a journey that is also a reflection on the past and on the self. The genre mixes realistic and surreal elements, the causal relations between the events are tenuous, and the events are connected mostly through thematic associations and contrasts. In many ways the

world of the station drama is that of the dream more than reality (see Törnqvist 1982). Some of these elements recur also in Vargas's plays, with the crucial difference of course that the main character is the spectator himself and that the movement from one place to the other is not solely fictional. On the other hand, verbal communication, which is dominant in Strindberg's station dramas, has a much more limited scope. In line with this, the oneiric, mysterious quality of the experiences is much more marked in the theater of the senses: things, thoughts, emotions are hinted at more than explained, and the characters a very lightly sketched; for the most, they remain mysterious figures who act on the travellers while revealing little of themselves.¹³ In general, it is to performance arts more than traditional theater that one must turn to find any antecedent to Vargas's theater of the senses. Already in 1988, for example, Andreas Heinecke had set up in Frankfurt the performance entitled *Dialog in the Dark*, mentioned in the introduction, in which visitors moved in utter darkness from one room to the other, using senses other than sight to explore the environment. Going further back in time, a seminal development which anticipates some aspects of sensorial theater in general, was the form of the "happening", in which artists interact with the public performing a series of scripted events, while retaining some room for improvisation (see Wardrop-Fruin and Montfort 2003). The form was first codified in the 1950s by Alan Kaprow who himself "constructed" several happenings. In particular, it is possible that his happening *Eat*, performed in New York in 1964, may have had a more direct influence on Vargas. In the performance, set up in the caves of an old brewery in the Bronx, «[...] 'visitors' entered through an old door, and walked down a dark, narrow corridor [...] In a small cave, entered only by climbing a ladder, a performer cut, salted and distributed boiled potatoes. In a log hut, bread and jam were served. Bread was stuffed between the logs. The visitors could eat and drink at random for an hour. There was no dialogue other than that used in the interaction of the visitors with the performers» (Botting 1972:15). Many elements of the the-

ater of the senses are anticipated here: the physical involvement of the visitors, the verbal and non-verbal interaction between visitors and performers, the darkness, the labyrinthine sequence of spaces, the use of senses other than sight and hearing. In 1964, Vargas was still studying in Michigan, but he arrived in New York shortly thereafter, where he got involved in avant-garde theater, and it is possible he may have at least heard about the performance.

Be as it may, a number of excellent works have been produced in this style and, from a formal perspective, the theater of the senses, and sensorial theater in general, is a highly innovative and effective artistic genre, capable of offering powerful, immersive experiences to the public, and also lending itself to a wide range of variations and combinations with other forms of theater and performing arts. As such it is undoubtedly an exciting and promising development in twentyfirst-century art.

Bibliography

- Bunbury, Stephanie, "Echo of the Shadow' Creator Enrique Vargas on Theatre as a Mystical Game", *The Sydney Morning Herald*, 23/09/ 2016, www.smh.com.au/entertainment/theatre/echo-of-the-shadowlands-creator-enrique-vargas-on-theatre-as-a-mystical-game-20160920-grkto8.html, Web (last accessed 12/03/2017).
- Baffi, Giulio, "Il Vecchio Fango e Il Teatro Dei Sensi Nella Piazzetta Della Chiesa Di Donna Regina». *Repubblica.it*, 11/07/2016, napoli.repubblica.it/cronaca/2016/07/11/news/_il_vecchio_fango_e_il_teatro_dei_sensi_nella_piazzetta_della_chiesa_di_donna_regina-143841197, Web (last accessed 02/05/2017).
- Bonadies, Irene, "Il Vecchio Fango, Ovvero Lasciarsi Trasportare Consapevolmente Nel Presente", *Quarta Parete*, 7/07/2016, www.quartaparetepress.it/2016/07/07/il-vecchio-fango-ovvero-lasciarsi-trasportare-consapevolmente-nel-presente, Web, (last accessed 02/03/ 2017).
- Botting, Gary. 1972. "Happenings". *The Theatre of Protest in America*. Edmonton: Harden House.
- Bunbury, Stephanie, "Echo of the Shadow' Creator Enrique Vargas on Theatre as a Mystical Game». *The Sydney Morning Herald*, 23/09/2016, www.smh.com.au/entertainment/theatre/echo-of-the-shadowlands-creator-enrique-vargas-on-theatre-as-a-mystical-game-20160920-grkto8.html, Web (last accessed 12/03/2017).
- Di Tommaso, Luca, "IL VECCHIO FANGO@MUSEO DIOCESANO: Esplorare Il Mondo Ad Occhi Chiusi", *Gufetto - L'Altro Magazine*, 01/07/2016, www.gufetto.press/index.php?page=visualizza_articolo&id=869, Web, (last accessed 02/05/2017).
- "Enrique Vargas", N.d, *Teatro De Los Sentidos*, www.teatrodelossentidos.com/enrique-vargas, Web (last accessed 12/03/2017).
- Heinecke, Andreas, "Dialogue in the Dark", *Creating Change. Innovations in the World of Disability*, Philip Earl Steele, Anna

- Obem, Dorta Starzyńska, eds. Warschau, 2009, Ashoka: pp. 46–51.
- “Il Vecchio Fango”, *Napoli Teatro Festival Italia*, 20/06/2016, www.napoliteatrotfestival.it/edizione-2016/il-vecchio-fango, Web (last accessed 01/03/2017).
- Macedonio, Marzia, “Il viaggio di Enrique Vargas”, *Saperi di confine*, ed. by Gennaro Colangelo, Roma: Bulzoni, 2009.
- Macedonio, Marzia, *Cosa deve fare Napoli per rimanere in equilibrio sopra un uovo: Uno spettacolo di Enrique Vargas*, Tesi di laurea triennale, Facoltà di Lingue e Letterature Straniere, Istituto Universitario Orientale, 2012.
- “La Mama E.t.c. Archives”, *La MaMa ETC*, www.lamama.org/archives/year_lists/1967page.htm, Web (last accessed 12/03/2017).
- Margiotta, Salvatore, Recorded telephone interview, 06/03/2017.
- Munaro, Massimo, 2010, *Edipo: Tragedia dei sensi per un solo spettatore*, Corazzano (Italy): Teatrino dei Fondi.
- Kent, Leticia, *The Gut Theatre is in the Street*, «The Village Voice», 17/08/1967.
- “Oracoli”, 2013, *Il Funaro*, YouTube, 28/02/2013, www.youtube.com/watch?v=dpilv5NqqcY, Web (last accessed 30/03/2017).
- Pagliaro, Maria, *Todo ya está aquí aunque no se vea. Enrique Vargas y el Teatro de los Sentidos*. Barcelona: Corre la Voz, 2016.
- Pasolini, Pierpaolo. “La terra di lavoro”. *Le ceneri di Gramsci*. Milano: Garzanti, 2015.
- Santini, Roberto, “L’Anima Di Questa Terra è Il Vecchio Fango”, Teatro.it, 03/07/2016, www.teatro.it/recensioni/lanima-di-questa-terra-e-il-vecchio-fango, Web (last accessed 02/03/2017).
- Szondy, Peter, *Theorie des modernen Dramas*, Berlin: Suhrkamp, 1956
- “The Blind Theater”, *The Blind Theater Project*, WordPress.com, 12/09/2010, blindtheater.wordpress.com, Web (last accessed 03/03/2017).
- “Teatro dei Sensi Rosa Pristina”. *TdS Rosa Pristina*. <http://www.rosapristinateatro.it>, Web, (last accessed 20/04/2017).
- “Teatro de los Sentidos”, Facebook.com. <https://www.facebook.com/pg/teatrodellosentidos>, Web, (last accessed 20/04/2017).
- Torres, Nelson Jara, Telephone interview, 04/05/2017.
- Törnqvist, Egil, *Strindbergian Dramaturgy: Themes and Structures*, Stockholm: Almqvist och Wiksell, 1982.

Notes

- 1 Enrique Vargas often writes detailed “libretti” for

his plays but so far he has not published them. A detailed description, though not a script, of Vargas’s 2008 play *Cosa deve fare Napoli per rimanere in equilibrio sopra un uovo* is found in an article by Marzia Macedonio (2009) as well as in her excellent B.A. thesis (2012), which also discusses the Teatro de los Sentidos more at length. Massimo Munaro’s stimulating *Edipo* (2010) contains a detailed description and a discussion of his play *Edipo re*. While Munaro developed his work independently, the play is mindful in many ways of Vargas’s work (see note 11) and his book is therefore another useful source for getting a sense of this particular form of sensorial theater.

2 The play was directed by Susanna Poole and collectively developed by the members of the company, who also acted in its debut performance: Lidia Arias, Rosaria Bisceglia, Sofia Campanile, Roberta Di Domenico De Caro, Davide Giacobbe, Eleonora Longobardi, Salvatore Margiotta, Carlo Melito, Gabriele Poole, Susanna Poole, Cinzia Romanucci, along with Giuseppe Barbato (set design), Ciro Cozzolino (lights), Davide D’Alò (sounds), Selvaggia Filippini (costumes), Nelson Jara Torres (scents). I take this opportunity to thank all of them for their support in the writing of this article and for helping me reconstruct the script of the play. I am particularly grateful to Marzia Macedonio and Salvatore Margiotta for their crucial help in researching the bibliography. I also wish to thank, along with Salvatore, Rosaria Bisceglie and Davide Giacobbe for their insightful advice on the script. My greatest debt is to Susanna Poole, the person that first got me interested in the theater of the senses, who read the draft of the article and provided many helpful suggestions and stimulating critical insights.

3 In keeping with a convention of the theater of the senses, spectators are called “travelers”. In order to convey a sense of a play in which spectators are actively involved, the present script is written from the perspective of an hypothetical spectator, referred to as the Traveler. Her reactions are of course hypothetical, but they are based on feedbacks provided by actual spectators. The script therefore differs from a traditional script but on the other hand so does the play.

4 All photos by Roberto Esposito (www.bubuphoto-grapher.com). I take the opportunity to thank him for kindly giving us permission to use them.

5 In the play some of the characters spoke in Italian, some spoke in Neapolitan dialect and some interjected dialect in their Italian, a common practice in Naples, even among those who have a perfect command of Italian. I have signaled the changes in the script and used colloquial (American) English to convey some of the immediacy of the dialect.

6 While this was the most common scenario, some travelers did not realize the actor was a man.

7 This is one possible scenario. In the play, the actor would limit or avoid altogether physical contact if the Traveler seemed too uncomfortable.

8 In this case too, the degree of physical contact depended on the situation and the response of the Traveler.

9 In a variant, the Fallen Woman asks the traveler, “And you? How about you? Where do you want to be kissed?», after which the traveler was humored, within reason.

10 The title of the play, meaning “old mud”, comes from a line in Pierpaolo Pasolini’s poem “Terra di Lavoro”, which talks about the poor country region north of Naples: “The light that falls on these souls / is still that of the old South / the soul of this earth is the old mud” (Pasolini 1957 *Le ceneri di Gramsci*, trans. mine).

11 In an interview, Salvatore Margiotta, who played the Sad One, told me he met with “both great pity and great repulse” (Margiotta 2017). Contrary to his expectations, men seemed to be generally more at ease in the scene, and usually dealt with the awkward physical contact with benevolent irony.

12 This was one of the many captivating anecdotes told by Vargas during the 2010 workshop I participated in. See also the interview with Stephanie Burbury (2016).

13 At first glance it might seem that another influence on Vargas may have been the work of the Teatro del Lemming, led by Massimo Munaro. In Munaro’s *Edipo re. Tragedia dei sensi per un solo spettatore* first staged in Rovigo, Italy, in 1997, the spectator experienced the performance individually, she or he was blindfolded at the start, told s/he was in fact Oedipus, and followed a prescribed route interacting with the actors on a one-to-one or one-to-many basis, using senses other than sight. In his similarly titled book on the play, published in 2010 after a long gestation, Munaro describes his *Edipo* as “an unprecedented experiment, not only for us, but, for what we knew, for the entire history of theater” (Munaro 2010: 18; *trans. mine*). In reality, however, Vargas had already staged *Hilo de Arianna* and *Oraculos*, so any influence must have been the other way around. *Oraculos*, in particular, had been staged in Italy in 1995 in Arcidosso, Tuscany. While Vargas had not used the blindfold in those two plays he did use it extensively in the workshops that accompanied them (see Torres 2017), though in *Edipo re* it acquires a new prominence that goes beyond its technical function, materially and symbolically reinforcing the central theme of the play. Vargas’s two earlier plays also had a classical Greek theme, like Munaro’s *Edipo*, and even the name of Vargas’s company is echoed by the complete title of Munaro’s play. Given such close similarities, it seems unlikely that there was not at least some kind of indirect and possibly forgotten influence. These similarities do not of course detract anything from the quality of Munaro’s play, attested by the enthusiastic reception by public and critics alike and the numerous awards received.



Об опыте внедрения информационной системы в Театральном музее им. А.А. Бахрушина

Дмитрий Родионов

Дмитрий Родионов

Цифровая среда не только ставит жёсткие условия музейным институтам по овладению новыми технологиями, но и постоянно стимулирует музейных работников к творческому осмыслению практики использования этих цифровых технологий, как в области сохранения цифровых материалов, так и в сфере коммуникаций с внешним миром. IT-технологии позволяют музейным коллекциям обрести новые аудитории, размер которой теоретически ограничен только лишь размерами информационных сетей. Интернет-портал становится сегодня, пожалуй, главным информационным «окном» музея в мир. Однако важно сознавать и обратную зависимость от этих технологий, как в части все время увеличивающихся затрат на их развитие и поддержание, так и в части сохранения данных, перемещённых в виртуальное пространство.

Мы всё чаще стали говорить о реальной и виртуальной среде, дополненной реальности и дополненной виртуальности в отношении музейных экспозиций и вообще музейного пространства. Мультимедийные технологии стали неотъемлемой частью нашей практики и позволили значительно расширить возможности наших залов. Важно, чтобы за всеми этими прогрессивными и полезными технологиями не ушёл на второй план главный герой музея – подлинный предмет, подлинный артефакт, подлинное произведение искусства, в контакте с которыми у посетителей музея и рождаются те подлинные, искренние чувства соприкосновения и сопереживания, ради которых музей и существует.

Обеспечение информационной безопасности – потребность наиважнейшая, это одна из тех теневых сторон новых технологий, требующая работы на опережение, иначе потери могут быть весьма велики. Потеря базы, даже частичная, влечёт за собой не только материальные потери. Поэтому так важно сегодня обсуждать эту проблему и принимать оперативные решения, позволяющие обеспечивать каждому музею такую безопасность.



Fig. 1. *Facade.* State Central Theatre Museum "A.A. Bakhrushin", Moscow.

Безопасность коллекций и предметов в нашем мире, не виртуальном, сегодня решается разными способами. Один из которых – охранная маркировка музейных предметов и коллекций. У ГЦТМ накоплен значительный опыт в этой сфере, нами были изучены и апробированы различные технологии и методы нанесения маркировки на музейные предметы. В 2015 году в музее создана комплексная система маркировки культурных ценностей. Наш музей маркирует все экспонаты выездных выставок (более 5 000 музейных предметов промаркировано), на наиболее значимые составляются паспорта безопасности. В 2016 году началась планомерная маркировка архивно-рукописного фонда нашего музея, включая архив А.А. Бахрушина. Уже несколько лет студенты Российского Государственного Гуманитарного Университета (Мо-

сква) проходят в нашем музее практику, в программу которой входит обязательное освоение навыков маркировки культурных ценностей.

Одним из приоритетных направлений в нашей работе с коллекцией музея является использование Комплексной Автоматизированной Музейной Информационной Системы (КАМИС).

1. Краткое описание программы КАМИС

Комплексная Автоматизированная Музейная Информационная Система (КАМИС) создана в 1991 году для автоматизации учёта и хранения музейного собрания Государственного Русского музея, начиналась она с разработки фоновой подсистемы КАМИС для отделов живописи музея.

С самого начала внедрения этой системы возникла необходимость в том, чтобы система была гибкой и настраиваемой, так как эта потребность связана с индивидуальной спецификой описания разных предметов. Решение этой задачи позволило разработчикам впоследствии внедрить систему в более чем 700 музейных институциях. При этом система всё время дорабатывается и развивается от отдельных рабочих мест к клиент-серверной системе:

- В 1993 г. разработана версия КАМИС 2.5
- В 1996 г. - КАМИС 2.6 для DOS и Windows
- В 1998 г. - КАМИС 3.0 для DOS и Windows
- В апреле 2000 г. разработана версия КАМИС 2000
- В 2001 г. разработка сайтов и специализированных модулей
- В 2003 г. система для посетителей (электронная экспозиция на основе базы данных)
- В 2007 г. мультимедийные экспозиции, аудиовизуальный гид для Оружейной палаты Московского Кремля
- В 2009 г. – модуль ИСС для представления музея в сети Интернет
- В 2012 г. первый региональный портал: «Музеи Югры» с объединенным каталогом, выставочным залом и игротеккой музеев Ханты-Мансийского Автономного Округа
- В 2014 г. веб-версия КАМИС 5
- В 2015 г. модуль «Коллекция онлайн» для представления музейных коллекций в Интернет, модуль маркировки для Эрмитажа.

Система КАМИС в настоящее время обеспечивает следующие возможности:

- Позволяет обрабатывать, хранить и публиковать информацию о музейных предметах и музейных коллекциях;
- Быстро и качественно оформлять учётную документацию в соответствии с требованиями действующей



Инструкции по учету и хранению музейных предметов и музейных коллекций;

- Задавать различные критерии поиска и получать по запросу данные по коллекциям в виде картотек, каталогов, списков;
- Хранить и публиковать изображения, аудио и видеоматериалы;
- Создавать интерактивные мультимедийные системы для посетителей;
- Формировать статистические данные, выдавать различные сведения о деятельности музея в контролирующие органы;
- Вести мониторинг реставрационных работ, соотносить музейные коллекции и предметы с недвижимыми памятниками историко-культурного наследия, готовить мультимедиа-публикации по коллекциям музея, его истории, экспозиции, временным выставкам для дальнейшего размещения в Интернет, на электронных сенсорных киосках и многое другое.

2. КАМИС в театральном музее им.

А.А.Бахрушина

2.1. Внедрение системы

Система КАМИС 2000 была установлена в музее в сентябре 2009 года. Перед внедрением разработчики системы изучили состав нашей коллекции, структуру и особенности хранения фондов, список учётных документов, были также выявлены уже имевшиеся в музее списки предметов в электронной форме, на их основе было произведено первичное наполнение базы данных.

Обучение сотрудников проводилось в 3 этапа: экспертная группа в июне 2009 года (обучение и проверка первичных настроек системы на соответствие музейным задачам); группа хранителей в октябре 2009 года (обучение); группа хранителей (обучение), отдел учета (обучение работе с модулем сверки) в сентябре 2011 года. Процесс обучения не прекращается, консультативная помощь оказывается сотрудникам постоянно.

2.2. Оборудование

КАМИС – это клиент-серверная система, для работы с системой в 2009 году были закуплены ноутбуки, в качестве сервера по-

началу использовался персональный компьютер. По мере увеличения количества рабочих мест, наполнения базы данных КАМИС периодически обновляется парк компьютеров, серверов и оборудования для оцифровки музейных предметов:

- В 2010 году закуплен профессиональный сервер КАМИС
- В 2011 году закуплены сканеры А4 для оцифровки фотоматериала
- В 2012 году переоборудовано помещение серверной, установлен новый сервер КАМИС
- В 2014 году закуплен сканер А0 для оцифровки афиш большого размера
- В конце 2014 года закуплены более мощный сервер КАМИС, масштабируемое цифровое хранилище, устройство резервного копирования, телекоммуникационный шкаф.

2.3. Наполнение базы данных КАМИС

При внедрении КАМИС музей поставил задачу наполнения базы данных в кратчайшие сроки. С этой целью с 2010 года был запущен процесс ретроконверсии инвентарных книг самых больших коллекций из собрания музея: фонд фотографий и негативов, коллекция афиш и программ¹.

Объединение в базе данных сведений о таком количестве музейных предметов позволило увидеть учётную картину в целом: дубли по учётным номерам, несоответствие описания предмета в разных источниках. Очевидной стала необходимость сопоставления информации в базе данных с предметами и учётными номерами на них, а в связи с этим необходимость наполнения базы данных изображениями предметов. С этой целью в конце 2010 года был запущен процесс двусторонней оцифровки фотоматериала, коллекции афиш и программ. С 2011 года процесс оцифровки фотоматериала стал массовым, для этой работы была привлечена специализированная компания ООО «Элар». В 2014 году в отделе афиш и программ установлен сканер формата А0, процесс оцифровки также стал массовым.

2.4. Рабочие места КАМИС

В состав рабочих мест КАМИС входит приобретение неисключительных (пользо-

вательских), лицензионных прав на программное обеспечение (на развитие автоматизированной музейной системы КАМИС), а также неисключительное право на использование Программ Oracle. Если в 2009 году музей сумел приобрести всего лишь 9 рабочих мест, то в 2016 году таких рабочих мест стало уже 65.

2.5. Доработка КАМИС по инициативе музея

На первых порах одной из важных задач была адаптация КАМИС под условия и традиции музея, включая необходимость обработки больших поступлений новых предметов (более 20 000 предметов ежегодно). Дополнительной сложностью является то, что собрание музея включает в себя предметы, подчиняющиеся трём разным правилам: архивным, музейным и библиографическим. Если описание предметов по музейным и библиографическим правилам было реализовано в КАМИСе на момент внедрения в нашем музее, то программный блок «Архивная опись» впервые был разработан именно для нашего музея. Это особая систематизация предметов внутри фондов по типу Фонд – Опись – Рубрика, это особая система присвоения учётных архивных номеров, это особый подход к выводу архивной описи. Процесс адаптации КАМИС под меняющиеся условия идёт постоянно. Среди решённых задач: форма проверки архивных описей на дубли и пропуска учётных архивных номеров, регистрация ранее списанных предметов, санкционирование выдачи качественных изображений музейных предметов и многие другие.



Fig. 2 Studio of Alexey Alexandrovich Bakhrushin. State Central Theatre Museum "A.A. Bakhrushin", Moscow.

По инициативе нашего музея разработана задача динамической привязки образов инвентарных книг (главной в т.ч.) и коллекционных описей. Последующая оцифровка всей учетной документации, интеграция сканов в систему позволяет сотрудникам на экране компьютера анализировать сведения во всех источниках, устраняя



выявленные несоответствия. В настоящий момент этот блок поставляется во все музеи в составе комплекса КАМИС под названием модуль «Цифровые копии (сканы) учетных книг», обеспечивающий хранение сканов учетных книг (КП, Инвентарь, Книги спецучета) в Базе Данных КАМИС и просмотр соответствующих страниц книг из карточки предмета.

В процессе внедрения модуля «Коллекции Онлайн» наш музей впервые поставил задачу создания тематических коллекций, необходимости сортировки предметов в них. Сегодня в коллекции семнадцать тем, представляющие работы выдающихся режиссёров К.С. Станиславского, Вс. Э. Мейерхольда и А.Я. Таирова; экспонаты выставок «Прорыв», «Шедевры Бахрушинского музея» и других. Начата работа над темой, связанной с основателем нашего музея А.А. Бахрушиным. Постепенно пополняется коллекция «Спектакли в постановке К.С. Станиславского». Планируем показать на сайте музея работы, представленные в основной экспозиции главного дома. Большой объем хранения вынуждает нас ставить перед разработчиком задачи реализации групповых действий. Так, сведения о проведенной сверке для всей архивной или топографической описи проставляются нажатием одной кнопки. База данных наполовину наполнена сведениями из рукописных инвентарных книг, созданных в разные годы жизни музея с разной степенью подробности. Для решения задачи быстрого дополнения информации разработаны формы массового заполнения полей, что даёт возможность массово заполнить дату премьеры, фамилии режиссёров, сценографов и композиторов в карточках предметов, связанных с постановкой конкретного спектакля в конкретном театре. Аналогично можно заполнить поля «Театр», «Спектакль», «Материал, техника», дату создания и другие.

Постоянное сопровождение КАМИС разработчиком системы позволяет оперативно решать и неожиданно возникающие задачи. Так в 2015 году дирекция Московского театра на Таганке обратилась к нам с просьбой подготовить описи материалов, хранящихся в мемориальном кабинете режиссёра Ю.П. Любимова и не входящих в состав собрания Бахрушинского музея. В результате в кратчайшие сроки была создана коллекция «Виртуальный фонд притеатральных музеев», разработана вся необходимая цепочка документов, что в настоящее время позволяет нам оказывать методическую помощь любому притеатральному музею.

2.6 Необходимость разработки единых правил описания предметов

Соединение в базе данных сведений о таком количестве музейных предметов требует унификации в описании

музейных предметов, устранения неточностей и разнобоя в таких описаниях, возникших в разные годы и отличающихся точностью и подробностью описания. Собрание музея уникально, каждый его предмет должен быть качественно атрибутирован. В этих условиях возрастает ответственность заведующих фондовыми отделами за уровень организации работы в отделах, за понимание современных способов и темпов работы, за качество атрибуции музейных предметов.

В системе КАМИС нами создан справочник «Театр», который позволил увидеть многовариантность названий театров на афишах, что поставило перед нами очередную задачу - создания научно выверенного справочника «Театр», который станет основой для правильной атрибуции музейных предметов. В настоящее время мы разрабатываем программу создания такого справочника.

3. Перспективы развития КАМИС

3.1. Недостатки КАМИС 2000

- В системе не могут быть заданы обязательные для заполнения поля
- Отсутствие сервиса проверки орфографии
- Жесткая структура полей, невозможно самостоятельно добавить новые поля
- Недостаточно эффективный быстрый поиск. Невозможно осуществить поиск по совокупности слов без знания точной их последовательности. Например, по запросу художник «Федоровский» выходит 581 запись, по запросу «Федоровский Фёдор» - 76 записей, по запросу «Фёдор Федоровский» 2 записи. Правда, в системе существует «Отбор по запросу», это расширенный поиск, позволяющий отобрать необходимые предметы по нескольким критериям
- Отсутствие построителя отчетов. Периодически возникает потребность показать в текстовом документе определённые характеристики предметов. Если подходящего списка в системе нет, это становится трудоёмкой ручной работой. За каждым изменением или для создания новой формы приходится обращаться к разработчику. В версии КАМИС 5 эта проблема решена
- Жестко оговариваемые разработчиком

границы реализации задач. Так, в 2016 году по нашему заданию была реализована задача формирования альбомов, при этом не реализовано листание альбома (по заявлению разработчика это возможно только в версии КАМИС 5). Также не реализована возможность листания многостраничных документов и в Коллекциях – Онлайн. Аналогично не может быть доведён до логического завершения и ряд других задач

• Необходимость разработки задачи «Программное отслеживание изменений записей, переданных ранее в Госкаталог, формирование списков для передачи в Госкаталог».

3.2. Перспективы развития КАМИС

Создано самое главное:

- База данных – хранилище информации с рабочим алгоритмом введения как текстов, так и изображений
- Стандартный набор учётных документов и списков: акты приёма предметов на временное, постоянное и ответственное хранение; акты выдачи и возврата предметов, инвен-

тарные книги, протоколы ЭФЗК и другие документы

• Внешний выход: «Коллекции-Онлайн» для показа на сайте музея изображений предметов с краткой аннотацией.

По мере наполнения базы данных карточками и изображениями качественно атрибутированных предметов создаются все условия для виртуального общения с музейными предметами как в читальных залах музея, так и в глобальной сети Интернет. Это позволит предоставить доступ к музейному собранию разным группам населения, а самое главное - обеспечит сохранность архивных фондов, коллекции афиш и программ, фотофонда, декорационного материала. Это важно также из-за дефицита площадей у музея. Уже сейчас некоторые отделов музея имеют возможность предоставлять виртуальный доступ к предметам.

На основе информации в базе данных можно создавать различные мобильные приложения:

- Для обслуживания выставок (электронный этикетаж + аудиогид)
- Для быстрого проведения сверок на экспозициях и в хранилищах
- Образовательные, познавательные и игровые в сочетании с ведением этих направлений на сайте музея.



Fig. 3 The Museum Hall of the Nineteenth Century. State Central Theatre Museum "A.A. Bakhrushin", Moscow.

3.3. Интеграция с внешними информационными сетями

В настоящий момент установлено взаимодействие только с базой данных Госкаталога, при этом происходит перекачка данных из одной БД в другую. Это нельзя назвать интеграцией. Задачу интеграции придется решать отдельно, она сродни задаче интеграции музеев для организации совместных виртуальных выставок.

4. Вопросы безопасности

КАМИС обеспечивает несколько уровней защиты от несанкционированного доступа к информации и изображениям. Вся настройка санкционирования осуществляется Администратором системы.

- Каждый сотрудник имеет в системе учётную запись. По этой учётной записи настраивается санкционирование, позволяющее сотруднику работать только с определёнными коллекциями, решать только определённые задачи, дополнять и редактировать только определённые справочники.
- Учётная информация не может быть изменена после её выверки отделом учета.
- В системе установлен запрет на удаление записей.
- Выгрузка качественных изображений закреплена за конкретными сотрудниками, которым делегировано такое право.

Еженедельно происходит архивирование и копирование:

- Всей базы данных на устройство резервного копирования, установленное в помещении серверной
- Текстовой части базы данных в удалённый Дата – Центр в Санкт-Петербурге.

Приложение №1

Статистика наполнения базы данных по годам²

Год	Количество записей в базе данных	В т.ч.	В т.ч. с изображением
2009	42 117	37 953	9 019
2010	307 100	259 002	213 992
2011	214 675	161 022	48 901
2012	70 640	0	21 684
2013	140 529	64 386	36 673
2014	161 786	72 308	40 527
2015	53 169	0	22 605
2016	46 538	0	13 601
2017	4 147	0	536
Всего	1 040 701	594 671	407 538



Notes

1 Смотри таблицу «Статистика наполнения базы данных по годам» в Приложении №1 к статье.

2 Выражаю признательность за подготовку материалов и статистических данных для статьи Заведующей сектором электронных баз данных Людмиле Филипповой.

Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA): storia, attività e patrimonio

Elena Servito

L'Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA), dal 2000 Fondazione, ha dal 1936 la sede storica nel Palazzo Greco, noto anche con il nome di Casa di Epicarmo, poeta e tragediografo siracusano. Esso è uno dei monumenti più antichi del centro storico siracusano edificato durante il Trecento in stile tardogotico. Ampliato nel corso del Quattrocento, divenne un vero e proprio edificio nobiliare nel Cinquecento. Durante il XVIII secolo, il palazzo fu ristrutturato per rimediare ai danni causati dal terremoto del 1693, assumendo la forma attuale. Architettonicamente, il Palazzo Greco possiede una facciata divisa in tre corpi distinti. L'ingresso al palazzo è situato sotto un portico disposto ad angolo retto, da cui si accede. Da ammirare, la bella torretta e le belle finestre a bifora di gusto medievale. Il palazzo possiede anche elementi architettonici in stile barocco (balaustre, timpani, merlature). All'interno del Palazzo, oltre agli uffici dell'INDA, è presente un centro studi completo di biblioteca.



Fig. 1 Palazzo Greco. Fondazione INDA. Siracusa.
(Foto AFI-Siracusa).



Fig. 2 Ingresso di Palazzo Greco. Fondazione INDA.
Siracusa. (Foto AFI-Siracusa).

L'Istituto Nazionale del Dramma Antico (INDA) nacque da un'iniziativa del Conte Mario Tommaso Gargallo. Nel 1913 l'INDA era ancora un progetto ambizioso: ridare vita al dramma antico restituendolo alla scena di un grande teatro, fare di Siracusa il centro di un evento, di una festa senza tempo. A tale fine, perché il progetto prendesse corpo, fu costituito un comitato promotore e, in seguito, un comitato esecutivo. Il primo Ciclo di Spettacoli Classici fu inaugurato il 16 aprile 1914 con l'*Agamennone* di Eschilo. Paolo Orsi, archeologo e Sovrintendente alle Antichità, suggerì a Gargallo il nome di Ettore Romagnoli, che curò la traduzione dell'opera, la direzione artistica e le musiche. Le scene furono realizzate da Duilio Cambellotti, i costumi da Bruno Puozzo e il primo manifesto da Leopoldo Metlikovitz. Nel 1927 la commedia entrò a far parte, con la messa in scena delle *Nuvole* di Aristofane, dei Cicli di Spettacoli Classici organizzati dall'INDA. Quella di Aristofane rimase tuttavia una presenza contenuta nel Teatro Greco di Siracusa, che

mantenne fino agli anni Settanta una chiara vocazione tragica *Agamennone* e *Coefore* di Eschilo, *Edipo Re* e *Antigone* di Sofocle, *Medea* e *Baccanti* di Euripide furono tra le tragedie più rappresentate, mentre la commedia *Le Rane* fu rappresentata per la prima volta solo nel 1976.



Fig. 3 Leopoldo Metlikovitz, *Manifesto* per la tragedia *Agamennone* di Eschilo. 1914. (Archivio AFI-Siracusa).

Solo le Guerre Mondiali interruppero l'attività dell'Istituto, che non si è mai fermata, sebbene l'assetto istituzionale sia mutato nel tempo. Nel 1998, infatti, l'INDA fu trasformato da Ente pubblico in Fondazione, progettando e organizzando annualmente i Cicli di Spettacoli Classici al Teatro Greco di Siracusa. L'attività, svolta in oltre cent'anni, ha avuto come intento quello di valorizzare la cultura classica, favorendo la nascita di una *koiné* culturale capace di contenere, sotto il segno del Teatro Antico, esperienze e sensibilità diverse. Il Teatro Greco di Siracusa è stato, infatti, luogo scenico e *agorà*, luogo di rappresentazione ma anche spazio aperto ad accogliere idee e contributi molteplici: le traduzioni di studiosi e intellettuali come Dario Del Corno, Guido Paduano, Maria Grazia Ciani, Umberto Albini, Giovanni Cerri; le versioni dei drammi, in

qualche caso vere e proprie riscritture, di autori come Pier Paolo Pasolini, Edoardo Sanguineti, Salvatore Quasimodo e Vincenzo Consolo; le letture di registi come Irene Pappas, Krzysztof Zanussi, Daniele Salvo, Giancarlo Cobelli, Franco Enriquez, Mario Martone, Massimo Castri, Orazio Costa, Egisto Marcucci, Antonio Calenda, Luca Ronconi, Luca De Fusco, Peter Stein; le interpretazioni storiche di artisti come Annibale Ninchi, Elena Zareschi, Vittorio Gassman, Valeria Moriconi, Salvo Randone, Glauco Mauri e quelle più recenti di Elisabetta Pozzi, Lucilla Morlacci, Giorgio Albertazzi, Galatea Ranzi, Roberto Herlitzka, Massimo Popolizio, Maurizio Donadoni, Mauro Avogadro. Dal 2005 la Fondazione è impegnata nella produzione diretta degli spettacoli con un imponente assetto organizzativo, che coinvolge più di 400 persone tra attori, tecnici e maestranze specializzate. Le scene e i costumi delle opere in cartellone sono realizzati interamente presso i laboratori di sartoria e scenografia dell'INDA. Durante il lungo periodo di attività, l'istituzione siracusana non ha mutato l'intento da cui aveva avuto origine: il desiderio di riscoprire e riproporre la lezione vitale e feconda del teatro antico a un vasto pubblico, rivivendo nel nostro tempo l'urgenza politica e culturale dei testi classici e la forza della loro passione.



Fig. 4 Foto di scena dello spettacolo *Agamennone* di Eschilo. Teatro greco di Siracusa. 1914. (Foto di A. Maltese per AFI-Siracusa).



Fig. 5 Foto di scena dello spettacolo *Ifigenia in Aulide* di Euripide. Teatro greco di Siracusa. 1930. (Foto di A. Maltese per AFI-Siracusa).

AFI. Archivio Fondazione INDA.

Fig. 6 Foto di scena dello spettacolo *Sette contro Tebe* di Eschilo. Teatro greco di Siracusa. 2000. (Foto di T. Le Pera per AFI-Siracusa).



Fig. 7 Foto di scena dello spettacolo *Andromaca* di Euripide. Teatro greco di Siracusa. 2011. (Foto di T. Le Pera per AFI-Siracusa).



Fig. 8 Foto di scena dello spettacolo *Agamennone* di Eschilo. Teatro greco di Siracusa. 2013. (Foto di F. Centaro per AFI-Siracusa).

L'Istituto Nazionale del Dramma Antico contiene al suo interno un'area dedicata alla conservazione del patrimonio documentale, librario e artistico della Fondazione, accessibile su richiesta agli studenti e agli studiosi, che svolgono attività di ricerca sul teatro antico e sul mondo classico. Il nucleo è costituito dalla biblioteca-archivio con il suo vasto patrimonio di libri, riviste specializzate, collezioni e documenti per lo più prodotti durante l'allestimento delle Rappresentazioni Classiche al Teatro Greco di Siracusa o attraverso l'intensa attività convegnistica svolta negli anni dall'Istituto. Il patrimonio della Fondazione costituisce una risorsa rilevante per lo studio storico dell'INDA, della messinscena teatrale nel teatro all'aperto, dei grandi temi di storia della tradizione classica, ma può anche essere una base di dialogo da cui partire per avviare una riflessione sull'eredità dell'Antico nel mondo contemporaneo. Per questa ragione, l'area archivio-biblioteca opera in stretta sinergia con il sito web www.indafondazione.org nel promuovere e sostenere le attività istituzionali e quelle che l'INDA dedica al mondo della scuola e dei giovani, come il Festival Internazionale del Teatro Classico dei Giovani, i laboratori didattici, i convegni e le conferenze promosse dalla Fondazione, presso la propria sede o in collaborazione con altre istituzioni culturali. La storia centenaria dell'Istituto è registrata in un'ampissima collezione di documenti, immagini, bozzetti e materiali che con decreto n. 7/2013 del MIBAC, la Soprintendenza Archivistica Regionale, lo ha riconosciuto di «»interesse storico particolarmente importante»».

La Fondazione INDA valorizza il patrimonio esistente, rendendolo fruibile anche grazie ad una catalogazione informatizzata, e pensa di ampliarlo attraverso una campagna di nuove acquisizioni, così da diventare sempre di più l'Archivio e la Biblioteca di Studi sul Teatro Classico in grado di offrire ai ricercatori, ai professionisti dello spettacolo, alle Università, agli studenti, validi strumenti di lavoro, analisi e approfondimento in un settore altamente specializzato. La Biblioteca della Fondazione INDA, fondata nel 1927, include un'ampia

offerta libraria e cartacea attinente il campo specifico del teatro antico. La sezione libri spazia dalle opere di autori di teatro antico (greco e latino), medioevale e rinascimentale, alla saggistica di filologia classica, architettura e scenografia teatrale. Di particolare interesse la parte dedicata alla Sicilia, ai suoi resti archeologici, al folclore e alla sua storia, mentre la sezione delle riviste comprende un cospicuo e importante gruppo di pubblicazioni periodiche, italiane e straniere, attinenti sia al teatro e sia alle discipline classiche.

Grazie al contributo della Soprintendenza archivistica regionale, nel 2015, è stata ultimata la prima fase di un progetto di riordino e ricondizionamento dei documenti INDA, comprendenti il periodo 1914-1948, raccolti in 183 buste e 439 fascicoli. Nel corso del lavoro sono stati ritrovati tre inventari, uno relativo al periodo 1913-14, uno al periodo 1919-1924 e un terzo relativo al periodo 1925-1939. Sono stati individuati inoltre due soggetti produttori, uno indicato come Comitato esecutivo delle rappresentazioni classiche, presente dal 1913 al 1924; l'altro indicato con il nome di Istituto Nazionale del Dramma Antico e attivo dal 1925 in poi. Tutti i documenti, formati da carte sciolte, telegrammi, cartoline postali, biglietti da visita, tessere di ingresso, tessere di servizio, biglietti omaggio, opuscoli propoganda, locandine, ritagli di giornali e registri, si trovano in uno stato conservativo classificabile tra 'buono' e 'discreto' e presentano macchie di umidità e macchie *foxing*. In parecchie carte si notano i segni lasciati dagli insetti. I documenti sono stati riordinati, nel rispetto dei tre inventari, in una struttura divisa in dieci serie o cicli di rappresentazioni classiche, suddivise a loro volta in sottoserie e unità archivistiche. Tutti i dati delle schede sono stati inseriti nel programma informatico ARCHIMISTA. Formati i fascicoli, su ognuno è stata posta l'etichetta, così come ottenuta dal report del programma con l'indicazione del fondo, della sottoserie, del fascicolo, degli estremi cronologici e del numero della busta.

L'archivio della Fondazione contiene oltre 1300 faldoni, contenenti carteggi, disegni, immagini e partiture, collocati in 27 tra armadi e scaffali.

All'interno dei faldoni sono custoditi: corrispondenza, contratti, fatture, bolle di pagamento, rendiconti, riguardanti la gestione, l'organizzazione degli spettacoli classici messi in scena dall'INDA dal 1914 a oggi, del Festival internazionale del teatro classico dei giovani dal 1991 ad oggi, degli spettacoli in *tournee* nei teatri antichi italiani e stranieri, delle attività collaterali (ad es. mostre e convegni).

I faldoni più antichi sono conservati presso gli armadi 'A' e 'B' (Cod. AC 0001/0002).

All'interno dell'armadio 'A' sono conservati i documenti riguardanti il periodo 1913-1948, tra i più importanti:

il verbale della prima riunione del Comitato promotore degli spettacoli classici al Teatro greco di Siracusa, datata 6 aprile 1913;

le missive tra il Conte Mario Tommaso Gargallo, la Compagnia drammatica di Roma, l'artista Duilio Cambellotti, il traduttore Ettore Romagnoli, l'attore Giosuè Borsi, la Compagnia dei Forestieri di Palermo, il Ministero dell'Industria, le istituzioni scolastiche siracusane, e tutte le autorità e sponsor italiani, inglesi, francesi e tedeschi. Si tratta di circa 160 documenti.

Nei faldoni 1914 è possibile trovare:

la corrispondenza tra Ettore Romagnoli, Duilio Cambellotti, la compagnia drammatica di Roma, la Compagnia dei forestieri di Palermo, artisti e autorità italiani e stranieri, Casa Ricordi, corrispondenza con il Manager di Sarah Bernard, ecc.

Nei faldoni 1921/ 1948 sono da evidenziare, oltre alle corrispondenze con autorità politiche e culturali italiane e straniere, le corrispondenze con i traduttori e con artisti e coreografi quali:

Jia Ruskaja (coreografa ucraina, che realizzò i balletti per gli spettacoli classici del 1930 e fondatrice dell'Accademia Nazionale di Danza di Roma, dopo l'esperienza siracusana);

Valerie Kratina;

le sorelle Hellerau;

Rosalie Chladek.

Del periodo 1950/1980, con la nascita del teatro di regia, interessanti sono i carteggi con i registi, sia per quanto concerne gli aspetti contrattuali/amministrativi e sia per quello che riguarda le indicazioni artistiche. Di questo periodo ricordiamo: Guido Salvini, Orazio Costa, Virginio Puecher, Vittorio Gassman, Luciano Lucignani, Giuseppe Di Martino, Sandro Bolchi, Mario Ferrero, Luigi Squarzina, Walter Pagliaro, Davide Montemurri, Franco Enriquez, Alessandro Fersen, Roberto Guicciardini, Giancarlo

Sbragia, Giancarlo Cobelli e i rapporti con i traduttori e con artisti come: Lele Luzzati, Venerio Colasanti, Misha Scandella, Ezio Frigerio, Theo Otto, Piero Zuffi, Luciano Lucentini, Maurizio Monteverde, Santuzza Cali, Lorenzo Ghiglia, Vittorio Rossi.

Nel faldone 1960 è presente il carteggio riguardante la rappresentazione della *Orestiaide* di Eschilo, che Vittorio Gassmann mise in scena insieme a Luciano Lucignani. All'interno del faldone si trovano anche copioni, piano prove, cast, piano economico, contratti con il traduttore Pier Paolo Pasolini, ecc.

Nel faldone 1964 sono raccolte le missive con il traduttore Salvatore Quasimodo e la casa editrice Zanichelli di Bologna.

Del periodo 1990/1998 è interessante sottolineare che nel faldone 1990 è contenuto il carteggio riguardante l'idea artistica per *Le Tebaide* con la regia di Vittorio Gassmann, che non è mai stata realizzata (all'interno si trovano: copioni, piano prove, cast, piano economico, i carteggi per la realizzazione delle scene, i contratti con gli attori ed i registi, ecc).

Con l'inizio dell'attività del Festival, avvenuta nel 2000, la corrispondenza artistica e amministrativa si fa più ricca: ricordiamo i rapporti con registi quali Gabriele Lavia, Patrice Kerbrat, Piero Maccarinelli, Antonio Calenda, Tonino Conte, Luca Ronconi, Peter Stein, Irene Papas, Massimo Castri. Per la produzione scenografica l'INDA instaura rapporti con scenografi e architetti come Lele Luzzati, Margherita Palli, Sophia Kokosalaki, Maurizio Balò, Massimiliano Fuksas, Jordi Garces, Rem Koolhaas.

All'interno della sezione musica sono conservati i faldoni con missive, carteggi, piano prove, contratti con i compositori e i musicisti (le partiture musicali, gli spartiti e le registrazioni sono conservati all'interno dell'archivio musicale 1921/2012 Cod. AM 0001). Tra questi vi sono:

Ettore Romagnoli (manoscritto partitura per *Il Carro di Dioniso* degli anni Venti), Giuseppe Mulè, Ildebrando Pizzetti, Piero Aschieri, Gian Francesco Malipiero, Fiorenzo Carpi, Goffredo Petrassi, Bruno Nicolai, Angelo Musco, Roman Vlad, Giancarlo Chiaramello, Roberto Mann, Benedetto Ghiglia, Guido Turchi, Arturo Annecchino, Germano Mazzocchetti, Stefano Marcucci, Franco Battiato, Giusto Pio, Stefano Marcucci, Roberto De Simone, Franco Piersanti, Dimitri Nicolau, Paolo Terni, Giovanna Marini, Andrea Ceccon, Giovanni Sollima, Vangelis, Marco Betta, Marco Podda, Daniele D'Angelo, Antonio Di Pofi.

Oltre ai faldoni, l'archivio conserva una sezione Multimediale (Cod. AM 0003 / 0004 / 0013 / 0014) contenente

253 DVD e 44 VHS, tra master e copie degli spettacoli classici al teatro Greco di Siracusa, al Teatro Greco di Palazzolo Acreide e in alcuni teatri greci/romani italiani del periodo 1980/2012.

L'Archivio Fondazione INDA contiene anche un archivio fotografico, all'interno del quale sono conservati i documenti dell'Archivio fotografico Angelo Maltese 1914/1970, composto da 1770 tra lastre e pellicole, e quelli relativi all'Archivio fotografico INDA 1922/2012, composto da circa 2000 tra foto, diapositive e CD realizzati da Cav. Tinè, Studio Tropicana di Roma, Tommaso Le Pera, Antonio Majorca, Gianni Luigi Carnera, Maurizio Zivillia, Daniele Aliffi, Carmine Aviello, M.Laura Aureli, Franca Centaro.

Interessante è anche la sezione dedicata ai figurini, bozzetti e disegni di scena, realizzati per le messe in scena degli spettacoli allestiti dal 1914 ad oggi. La Fondazione ha inoltre in inventario presso il proprio laboratorio di sartoria e scenografia circa 2000 costumi di scena, il più antico dei quali risale allo spettacolo *Uccelli* del 1947 (mantello/ali Upupa), oltre a copricapi, bracciali, corna, pelli di animali, cinture falliche, cianciane, sonagli ecc.) e ancora circa 600 pezzi tra attrezzeria, maschere, elementi di scenografia (Cod.D0016/D00036).

La Soprintendenza ha recentemente confermato un nuovo contributo per il riordino e ricondizionamento dell'Archivio INDA, relativo al periodo 1950-1970.

A New Virtual Museum dedicated to the actress Vera Komissarzhevskaya. An International Project.

Donatella Gavrilovich and Artem Smolin

The Project by Donatella Gavrilovich

In 2013 the University of Rome “Tor Vergata” signed a five-year cooperation agreement with the St. Petersburg State University of Information Technologies, Mechanics and Optics (ITMO) (Russia). The aim was to apply the new technologies to theatrical cultural assets.

In April 2014 I was invited at St. Petersburg University as the scientific coordinator of the collaboration agreement. Within the general framework of the proposed activities and purposes the Russian engineers and I decided to set as our first goal the creation of a virtual museum, dedicated to the Russian actress Vera Komissarzhevskaya (1864-1910), of which that year marked the 150th birth anniversary.

Artem Smolin, Head of the Department of Engineering and Computer Graphics, and I wrote the project and I submitted it to the evaluation committee of a procedure issued by the University of Rome “Tor Vergata” for financing the mobility of 16 lecturers-professors in an exchange shared program of teaching and research at European and extra-European level (2014-2016) and we won it.

We chose the Russian actress Vera Komissarzhevskaya because her personal and artistic life so full of events is still very appealing to today’s people. An exceptional protagonist of the Russian theatre scene she aroused admiration and scandal on the occasion of her debut at the Imperial Theatre in 1896 for the naturalness of her acting. Her search for new forms

of expression was a source of inspiration for the Russian directors and actors of the twentieth century (Malaev-Babel 2016: 60-68). In 1904 Komissarzhevskaya founded the Dramatic Theatre in St. Petersburg with the intention of fighting against the monopoly established by Stanislavsky to oppose her popularity. She also fought against the Tsarist regime in defence of the victims of the pogroms and the failed 1905 revolution and embrace socialism. This is why the Russian people nicknamed her “Joan of Arc”¹. Her thoughts have reached us through the hundreds of letters she wrote to the greatest writers, artists, musicians and stage directors of her age. Yulia Rybakova, Russian scholar who collaborated in our project, discovered them during the Soviet era². In these letters the actress talks about her private and artistic life and feelings, but she also reflects on the problems of the existence, on the fate of humanity, on the faith in God. In some of these Komissarzhevskaya describes the beauty of nature and she feels to be an integral part of it. She observes the immensity of the starry sky and in her letters she does not only write about the feeling produced by this vision, but also of how it reminds her of Galileo’s studies. She had a deep and broad knowledge of Western and Russian scientific, philosophical and literary tradition (Komissarzhevskaya 1964: 224). The actress interacted with writers such as Maxim Gorky and Anton Chekhov, discussing about their dramatic works. She also discussed with great directors such as Stanislavsky, Meyerhold, Evreinov about the expressive forms of acting, the set-up problems of the theatrical performances and production rights (Stanislavskij 1960: 298, 300-301). She expressed the need to deal with the issues of the modern woman and claimed she did not to understand the characters of Ophelia or Juliet (Komissarzhevskaya 1964: 87-89).



Fig. 1 Vera Komissarzhevskaya in the role of Ophelia in Hamlet by W. Shakespeare. 1899. Alexandrinsky Theatre, Saint Petersburg. "A.A. Bakhrushin" State Theatre Museum, Moscow.

Vera wrote to young actors in order to encourage them to observe the reality in which they live, because she claimed it was impossible to ignore the poverty of the Russian people. According to her, an actor cannot remain indifferent to racial violence, and to political and social injustice because actors have the task to awaken people's consciences. During Komissarzhevskaya's tour in 1908 in USA, she released some interviews for the American daily newspapers, in which Vera discussed the results of acting researches and expressed her dream.

My object in coming to that great country [...] is to familiarize the American people with Russian dramatic art [...]³.

I am always searching for the new form, the new dramatic idea and the new inspiration. I search and I search. That was why I opened my own theatre in St. Petersburg – to hunt for the new form and to keep on hunting. That is one reason why I have come to America – to – New York. I try to discover the new things and I am always looking for progress⁴.

It is not true that I produce only dramas of the present day at my Dramatic Theatre in St. Petersburg. The real drama is not the drama of the present or the drama of the past. It is the eternal drama – perhaps the drama of the future, who knows? It is the drama not of one locality, but the drama of all the world: the international drama⁵.

Several photographs show us how Vera Komissarzhevskaya acted, how she naturally played a character, how she was able to express the finer nuances of the human soul.



Fig. 2 Vera Komissarzhevskaya in the role of Nora in Doll House by H. Ibsen. 1904. Dramatic Theatre, St. Petersburg. "A.A. Bakhrushin" State Theatre Museum, Moscow.

In autumn 2014 Artem Smolin and I began to work together to design the Virtual Museum structure. In Russia I investigated the iconographic materials and the documents held in several museums and libraries and I prepare a draft of the project. In the framework of the project cooperation the St. Petersburg State Museum of Theatre and Music and the State Central Theatre Museum "A.A. Bakhrushin" provided the material necessary to create the Virtual museum, dedicated to Vera Komissarzhevskaya. Thanks to this collaboration, the virtual visitors can now access resources that had been impossible to consult to the wide public. For instance, the filmed funeral of Vera Komissarzhevskaya, found thanks to Rybakova's researches in the archives of St. Petersburg State Museum of Theatre and Music a few years ago, was soon made available in the section *In memoria* of the virtual museum.

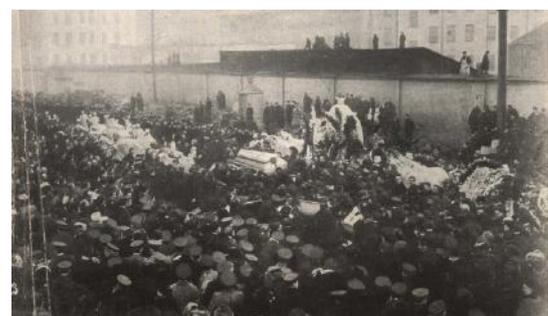


Fig. 3 Screenshot. The filmed funeral of Vera Komissarzhevskaya. Section *In memoria*. Virtual museum. 2016.

In 2015, on the occasion of the 150th birth anniversary of Vera Komissarzhevskaya I also organized an exhibition and the international conference *Vera Komissarzhevskaya meets Eleonora Duse. The "Joan of Arc" of the Russian scene and the "Divina" of Italian theatre in Venice*, at the Fondazione Giorgio Cini.



Fig. 4 Vernisage of the Exhibition *Vera Komissarzhevskaya meets Eleonora Duse*. Biblioteca della Manica Lunga. Fondazione Giorgio Cini, Venezia. March 4, 2015. (Photo A. Smolin).

My intention was to deepen the research about this important figure of the early twentieth-century of the Russian theatre. It must be considered that this was one of the first events organized in the West to introduce Vera Komissarzhevskaya to the wide public and to compare her to the famous Italian actress, Eleonora Duse⁶. During the presentation of the Virtual Museum in Venice, Lucie Kempf of the University of Lorraine (France), said that she intended to join our project to translate in French all the texts. Kempf declared the importance of this International cooperation to reach the common aim to disseminate Komissarzhevskaya's artistic activity. In 2016, we completed the project and the virtual museum in Russian is now available on line at <http://verakomina.ifmo.ru>

About virtual museums by Artem Smolin

In the postmodernism and post-post modernism, virtual museums become ideal experimental environment for modelling socio-humanistic researches. The main functions of the traditional museum – storage, processing and studying exhibits – get in the virtual mu-

seum new experimental sounding (Smolin – Spiridonova – Borisov – Kuchin 2014: 233-239). Professor Alexey Lebedev, the pioneer of creation of the virtual museums in Russia and the founder of the Museum of Russian Primitive⁷, considers that a virtual museum can only be a virtual architecturally built space in which museum objects are placed. Therefore, a virtual museum must represent a collection of the grouped and classified exhibits in a specially built digital space. These two components define two key vectors of the development of the virtual museum. On the one hand, the form of the virtual museum is ultra innovative and possesses all the features of post-postmodernism. On the other hand, a virtual museum imports traditional and theoretical approaches into an Internet environment. Classification of virtual museums:

Electronic database with multimedia components (web-portal, informational multimedia system etc.).

Virtual tours, based on panoramic photography.

3D virtual museums (databases with elements of three-dimensional modelling or 3D worlds).

For example, Valentino Garavani Virtual Museum displays an impressive collection of creations of the famous fashion designer.



Fig. 5 Portal. Valentino Garavani Virtual Museum.

The difference between website, database and virtual museum is very thin.

In the period of post-postmodernism, virtual reality became one of the basic ideas of contemporary culture and science. Virtual museums realize one of the basic principles of virtual reality: the viewer enters this environment and can feel certain emotions and impressions.

A virtual museum is not just the structured content, but it is also the concept of the two-dimensional or three-dimensional virtual space, in which the user is traveling as if he were in a real museum. You can surf the virtual rooms, travel on different aspects of the life of a great man and so on. All depends on the concept. For example, the team of the ITMO University, together with the St. Petersburg State University, created the project Multimedia Information System "Ancient Fortresses of the North-West of Russia"⁸.

This project was created within the framework of the grant of the Russian Humanitarian Scientific Foundation, in the period 2012-2014 (Smolin – Borisov – Slobodyanuk – Haustova 2013:157-162). The result was a multimedia information system, which offers structured information on fortresses of the North-West, created for scientists and for ordinary users. In addition to information about the fortresses, the portal presents virtual reconstructions of fortresses for a certain historical period.



Fig. 6 Portal. Virtual reconstruction of Korela Fortress. 2012-2014. ITMO University, Saint Petersburg.

The Virtual Museum dedicated to Vera Komissarzhevskaya

The result of this project is a web-portal of the theatrical and virtual museum dedicated to the work of the great Russian actress Vera Komissarzhevskaya, developed in the framework of a joint project of the ITMO University with the University of Rome “Tor Vergata”, coordinator Donatella Gavrilovich. The content for development was provided by the Saint-Petersburg State Museum of Theatre and Music and ‘A.A. Bakhrushin’ State Central Theatre Museum in Moscow.



Fig. 7 Portal. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. ITMO University & University of Rome “Tor Vergata”. 2016.

The virtual museum has been created by the students of the Department of Computer Graphic Technologies (Master’s Program “Multimedia technologies for the Arts

of Theatre, Cinema and Television”) of the ITMO University under the guidance of Artem Smolin with the collaboration of Anna Spiridonova, Senior Lecturer (specialist in the field of Museum work). The concept of the virtual museum is to represent the milestone of life, creativity and social activities of this great and talented actress in an emotional and minimalistic structure.

The development of this theatre-virtual museum was based on the technical recommendations for the creation of virtual museums, developed by the Ministry of Culture of the Russian Federation, as well as on its own unique methodology developed specifically for this interdisciplinary project.

The Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya: technical aspects

Based on the analysis of the collected materials, the structure of the portal was compiled as follows:

1. *Biography*: a description of events that occurred to Vera Komissarzhevskaya presented in chronological order, backed up with multimedia materials (photos, texts, audios). Based on the historical events and on the documents collected for the virtual museum project, it was decided to divide the timeline of Vera Komissarzhevskaya’s life into seven key periods (Fig. 8).

2. *Social Environment*: an interactive graph displaying the people who had relations with the actress (Fig. 9).

3. *Map of tours*: an interactive map allowing the virtual visitors to click and open links to the places where the actress lived and acted (Fig. 10).

4. *Gallery*: links to the photos of the actress (Fig. 11).

5. *In memoria*: materials produced in memory of the actress and gathered after her death (Fig. 12).

Bibliography: books, publications, diploma

papers, dedicated to the personality of the actress.

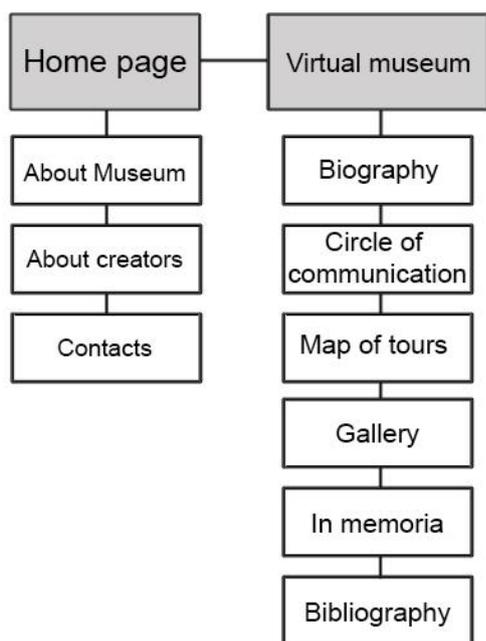


Fig. 13 Structure of the Vera Komissarzhevskaya Virtual Museum. ITMO University & University of Rome “Tor Vergata”. 2016.

Adobe Photoshop CS was used to create the concept of the museum sections. To directly write the program code for web pages, we used the WebStorm 10.0.2 software package with JavaScript support and the Denwer program for debugging a site on a local PC running Windows 8.1, 10.0.

When using this software, the site of the theatre-virtual museum should be correctly displayed in all modern browsers and OS (Windows, Linux and Mac OS). In the process of creating the portal, we conducted usability testing in the laboratory “Usability and Interface Design” of the ITMO University. The main task is to find out how certain solutions in the concept have the proper influence and contribute to the maintenance of the emotional atmosphere of the resource. For this purpose, we conducted a usability testing of the site and the subsequent questioning of 15 respondents who are members of the target audience (students of the theatrical schools or students in theatre related specialties, fans of Komissarzhevskaya, fans of the theatre). The respondents were divided into three groups of five for each of the three tests. In the first part of

the experiment, each group was shown a test version of the resource. In the second part of the experiment, the groups were shown the final resource.

During the experiment, the following tests were carried out with a questionnaire:

- a test with disabling of non-standard fonts;
- a test with disabling the initial screen savers of the section ‘Biography’;
- a test replacing the text information in the ‘Biography’ section.

Conclusion

The virtual museum dedicated to the life and work of Vera Komissarzhevskaya is an international project, which is the result of close cooperation of three countries: Russia (ITMO University), Italy (University of Rome “Tor Vergata”) and France (Université de Lorraine).

This resource is very important for the International culture and it represents a significant step forward in the field of the Digital Cultural Heritage. For this reason, we would like to create an English version of it.

Bibliography

- Gavrilovich, Donatella, *Vera Komissarzhevskaja. Una donna “senza compromesso”. La vita e l’opera dell’attrice russa dal 1899 al 1906*, UniversItalia, Roma (n.e.) 2015.
- Komissarzhevskaya, Vera, *Pisma aktrisy. Vospominaniya o nej. Materialy*, Anatoly Altshuller (ed.), introduction by Yulia Rybakova, Iskusstvo, Leningrad-Moscow 1964.
- Markov, Pavel, *Vera Fedorovna Komissarzhevskaya*, Iskusstvo, Moscow 1950.
- Malaev-Babel, Andrei, *The influence of Komissarzhevskaya and Duse on the creative methods of the 20th-century masters of the Russian theatre - Yevgeny Vakhtangov, Michael Chekhov and Nikolai Demidov*, «Arti dello Spettacolo-Performing Arts», Special Issue, n. 2, May 2016: 60-68.
- <http://www.youblisher.com/p/1424216-Vera-Komissarzhevskaya-meets-Eleonora-Duse-The-Joan-of-Arc-of-the-Russian-scene-and-the-Divina-of-Italian-theatre/> (last accessed 20/03/2017).
- Nosova, Valeria, *Komissazhevskaya*, Molodoya Gvardiya, Moscow 1964.
- Smolin, Artem - Spiridonova, Anna - Borisov, Nikolay - Kuchin, M., *Virtual museum as phenomenon of post-postmodernism*, «SGEM International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences and Arts», 2014: 233-239.
- Smolin, Artem - Borisov, Nikolay - Slobodyanuk, Vera - Haustova, Irina, *Virtual museum ancient fortresses of the northwest of Russia: Koporye fortress - virtual reconstruction*, «Electronic Imaging & Visual Arts : EVA 2013 Florence», 2013: 157-162.

Stanislavskij, Kostantin, *Sobranie sochinenij*, vol. 7, Iskusstvo, Moscow 1960.

Rybakova, Yulia, *Komissarzhevskaya*, Iskusstvo, Leningrad 1971.

Rybakova, Yulia, *V. F. Komissarzhevskaya. Letopis zhizni i tvorчества*, Rossijskij Institut Istorii Iskusstv, St. Petersburg 1994.

Website

Virtual museum of Russian primitive:

<http://www.museum.ru/museum/primitiv/defengl.htm>
online (last accessed 01/03/2017).

Valentino Garavani Virtual Museum:

<http://www.valentinogaravanimuseum.com>
online (last accessed 01/03/2017).

Multimedia Information System "Ancient Fortresses of the North-West of Russia": <http://nwfortress.ifmo.ru>
online (last accessed 01/03/2017).

Virtual Museum of Vera Fyodorovna Komissarzhevskaya:

<http://verakomina.ifmo.ru> online (last accessed 01/03/2017).

Notes

1 For further information about the life and activity of the Russian actress, see: Gavrilovich 2015; Komissarzhevskaya

1964; Markov 1950; Nosova 1964; Rybakova 1971, 1994.

2 Yulia Rybakova discovered 700 letters by Vera Komissarzhevskaya. She edited and published 275 of these. Cfr. Komissarzhevskaya 1964: 29-178.

3 *Foremost Russian Actress*, «The New York Times», February 2, 1908.

4 *Not politics, only drama Komisarzhovsky*, «The New York Times», March 1, 1908.

5 *Ibidem*

6 I organized in Venice, at the Fondazione Giorgio Cini, an exhibition and an international conference in collaboration with the University of Venice "Cà Foscari". The proceedings of the conference have been published in the first Special issue of our journal, available on line at: <http://www.youblisher.com/p/1424216-Vera-Komissarzhevskaya-meets-Eleonora-Duse-The-Joan-of-Arc-of-the-Russian-scene-and-the-Divina-of-Italian-theatre/>

7 For further information see: <http://www.museum.ru/museum/primitiv/defengl.htm>

8 For further information see: <http://nwfortress.ifmo.ru>

Биография

1893 – 1896



С. А. Менкиной-Кузнецов

Благодаря поддержке друга семьи актера И.П.Киселевского, Вера Федоровна была приглашена в драматический театр в Новочеркасске, которым руководил видный актер и антрепренер Н.Н.Синельников. Там она впервые вышла на сцену 19 сентября 1893 года как профессиональная актриса в роли Альмы («Честь» Г.Зудермана). Не прошло и трех месяцев, как Комиссаржевская удостоилась не только похвал, которыми были полны отзывы о ней в печати – ей обещали великое будущее: «В.Ф.Комиссаржевская – ingénue comique, в ней все есть для того, чтобы стать очень большою артисткой, миловидная наружность, красивый звучный голос, выразительные глаза и, главное, огонек молодости, тот святой огонек, которым артистка увлекает зрителей» (Гранитов). Комиссаржевской в роли Бетси (комедия Л.Н.Толстого «Плоды просвещения») была посвящена большая аналитическая статья в газете «Донская речь»: «Игру г-жи Комиссаржевской нельзя назвать искусством – это сама жизнь: если артистка плачет, то ее слезы смывают грим с лица; если артистка волнуется, то в ее словах слышатся подступившие к





Fig. 8 Section Biography. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. 2016.

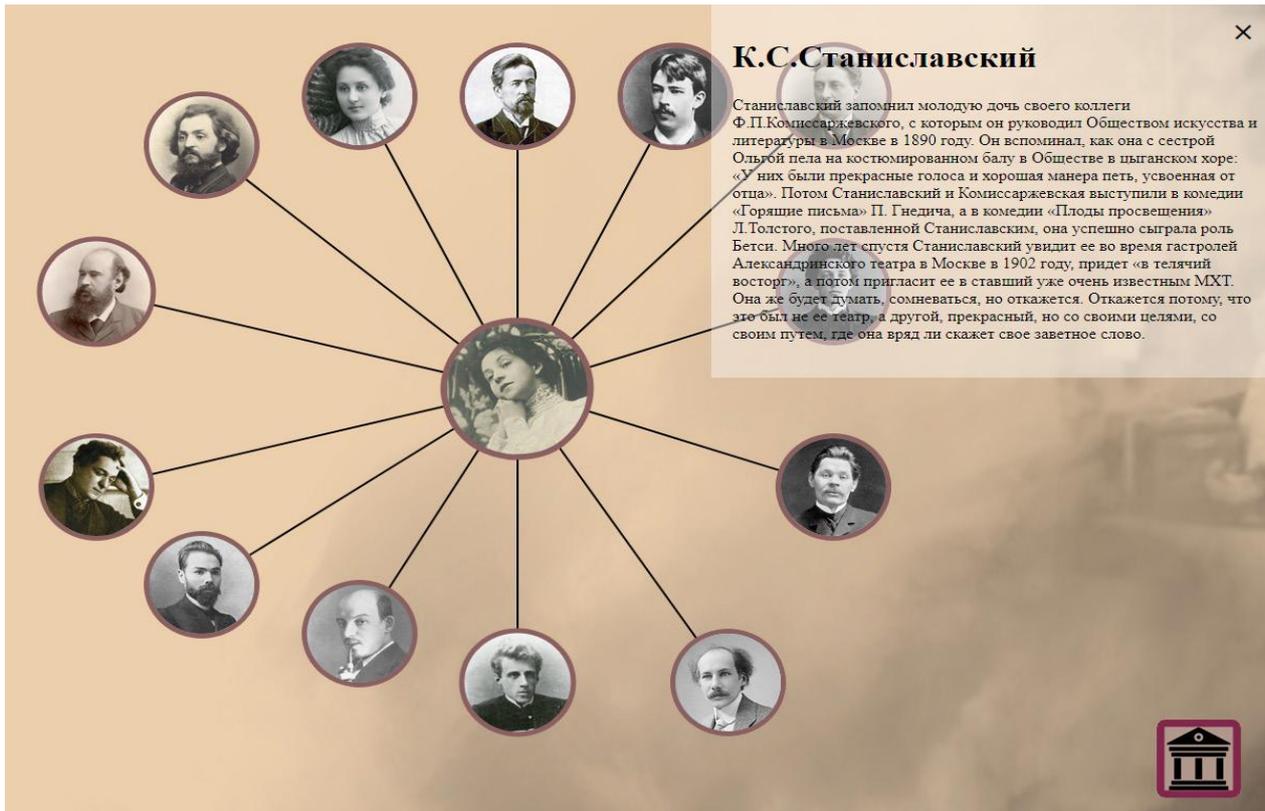


Fig. 9 Section Social Environment. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. 2016.



Fig. 10 Section Map of the actress tours. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. 2016.

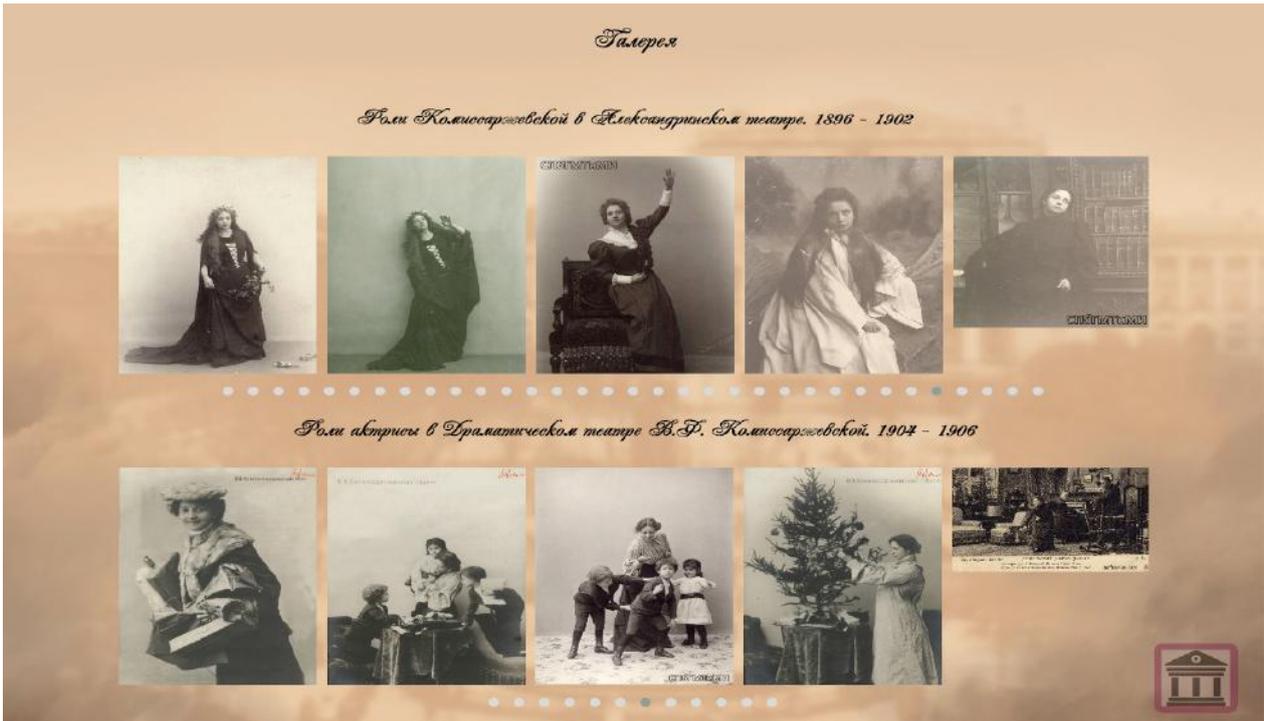


Fig. 11 Section Gallery. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. 2016.



Fig. 12 Section In memoria. Virtual Museum of Vera Komissarzhevskaya. 2016.

Proposta di un codice univoco per la rintracciabilità dei beni dello spettacolo: il codice ASPA

Manuel Onorati

Attualmente la catalogazione dei beni dello spettacolo nelle diverse nazioni del mondo è sviluppata autonomamente e non vi è una convenzione unica adottata a livello internazionale.

I singoli enti, quali ministeri, biblioteche, musei, teatri, ecc., inseriscono infatti, ciascuno nel proprio database, dati e metadati relativi a beni materiali e immateriali in loro possesso, utilizzando criteri per l'archiviazione e per la catalogazione non uniformi. Questo causa una notevole difficoltà nella ricerca delle informazioni.

La citata mancanza di uno standard internazionale di codificazione per la rintracciabilità dei beni che compongono uno spettacolo è stata anche rilevata e discussa durante le fasi di progettazione del nuovo modello di catalogazione dei beni dello spettacolo (Performance Knowledge base) ideato da Donatella Gavrilovich, a cui ho preso parte. Questo mi ha spinto a sviluppare una procedura che potesse fornire un codice univoco a tutti i beni materiali e immateriali riguardanti il settore delle *performing arts*. Tale modello è stato definito "Codice ASPA" (Arti dello Spettacolo / Performing Arts) e risponde all'esigenza di avere un sistema unico internazionale capace di identificare, tramite barcode¹, tutti gli item, cioè gli elementi che hanno concorso a creare l'unità spettacolo. Esso è univoco in quanto attribuisce una generalità unica al singolo 'pezzo' catalogabile. La sua ideazione ha preso spunto da una riflessione su quanto già proposto, ideato e universalmente accettato nel campo dell'editoria. Quando una casa editrice apre la sua attività fa richiesta online all'agenzia inter-

nazionale ISBN (International Standard Book Number)² di attribuirgli un codice alfanumerico univoco. Grazie a questo codice l'editore può identificare ogni volume pubblicato mediante una numerazione seriale, universalmente riconosciuta e rintracciabile. Il codice ISBN che è associato a un libro, digitale o cartaceo, è così composto da 13 cifre, suddivise in 5 parti:

Identificativo Gruppo linguistico		Identificativo titolo		
978	88	6507	15	9
Prefisso mondo del libro		Prefisso editore		Numero di controllo

Esiste anche il codice DOI (Digital Object Identifier)³, codice univoco e duraturo internazionale e standardizzato, che consente l'identificazione di paper scientifici in una rete digitale garantendo, da un lato, la proprietà intellettuale e, dall'altro, la *dissemination* grazie all'utilizzo dei metadati. In questo caso il codice è diviso in due parti come di seguito esemplificato:

10.1037/	0003-066X.59.1.29
Organizzazione	Codice articolo

Il codice ASPA è stato creato per facilitare la classificazione, rintracciare la paternità e individuare beni che appartengono a uno stesso spettacolo, utilizzando, in parte, le procedure dei codici ISBN e DOI. Per poter essere applicato, questo standard di catalogazione ha bisogno della creazione di una agenzia internazionale delle Arti dello Spettacolo, simile a quella ISBN, che assegni un codice univoco all'ente a cui i beni appartengono e verifichi l'esatta classificazione degli stessi.

Il Codice ASPA è così composto:

1. Luogo

Numero identificativo della nazione di paternità dell'opera (es. 600 Iran, 601 Kazakistan, 602 Indonesia, 603 Arabia Saudita, 604 Vietnam, etc)

2. Anno

Anno di creazione dell'opera (es. 1910, 1920, 2017, etc)

3. Codice identificativo dell'ente pubblico o privato richiedente

Codice alfanumerico (es. A005, A006, B156, etc) che la potenziale Agenzia ASPA attribuirebbe all'ente intenzionato a registrare i beni che appartengono a uno spettacolo.

4. Spettacolo

Numero seriale (es. 0001, 000005, etc) assegnato dall'ente abilitato dall'Agenzia ASPA allo spettacolo di cui possiede materiali e documenti.

5. Macroarea

Codici preimpostati dall'Agenzia ASPA, che individuano la macroarea di pertinenza, ad esempio: testi 00, scene 01, musica 02, accessori 03, vestiti di scena 04, bozzetti 05, ecc.

6. Oggetto

Numero seriale (es. 00001, 00002, 00003, etc) che individua ciascun oggetto.

7. Attuale locazione.

Numero identificativo della nazione di locazione del bene (es. 600 Iran, 601 Kazakistan, 602 Indonesia, 603 Arabia Saudita, 604 Vietnam, ecc.).

8. Numero di controllo

Numero generato da un logaritmo.

Si propone di seguito un esempio pratico dell'applicazione del codice ASPA, prendendo come item lo schizzo di scena per il balletto *Don Chisciotte* di A. Minkus, messo in scena presso il Teatro Bol'soj di Mosca nel 1900.



Fig. 1 Aleksandr Golovin, *La piazza del mercato di Barcellona*. 1901. Schizzo di scena per il balletto *Don Chisciotte* di Minkus al Teatro Bol'soj di Mosca. State Central Theatre Museum "A.A. Bakhrushin", Mosca.

Il codice ASPA in questo caso sarà:

5 - 1900 - A005 - 0001 - 05 - 0001 - 5 - 7

Così ottenuto:

1. Luogo: 5
2. Anno: 1900
3. Codice dell'ente pubblico o privato richiedente: A005
4. Spettacolo: 0001
5. Macroarea: 05
6. Oggetto: 0001
7. Attuale locazione: 5
8. Numero di controllo: 7

Conclusioni

L'esempio riportato più sopra fa comprendere quanto l'introduzione e la diffusione del codice ASPA potrebbe essere di aiuto per chiunque volesse fare ricerca nell'ambito delle arti dello spettacolo. L'introduzione del codice avrebbe il vantaggio di stabilire un metodo di identificazione comune per la tracciabilità dei beni dello spettacolo. Questa sarebbe una rivoluzione poiché permetterebbe una più rapida e semplice reperibilità degli item a livello mondiale.

Bibliografia

- Baldacchini Lorenzo, *La descrizione del libro antico*, Editrice Bibliografica, 2016.
- Aa.vv., *Regole italiane di catalogazione*. REICAT, Ist. Centrale Catalogo Unico, 2009.
- Zaganelli Giovanna, Capaccioni Andrea, Atkinson Ross, *Catalogare l'universo. Approcci semiotici alla bibliografia*, Testo & Immagine, 2004.
- Aa.vv., *Guida alla catalogazione in SBN*, Ist. Centrale Catalogo Unico, 1988.

- Aa.vv., *Regole italiane di catalogazione per autori*, Ist. Centrale Catalogo Unico, 1979.
- Malaguti Alfonso, Gentilucci Camilla, *Il nuovo decreto per le performing arts. Una prima guida per gli operatori*, Franco Angeli, 2015.
- Bertolone Paola, Biggi M. Ida, Gavrilovich Donatella, *Performing arts museums and exhibitions*, UniversItalia, 2015.
- Rija Maurizio, *Il concetto di significatività nel nuovo international auditing standardn 320*, in «Materiality in planning and performing an audit». Analisi e confronto, Rirea, 2009.

Notes

1 Il barcode è un codice a barre di identificazione costituito da un insieme di elementi grafici a contrasto elevato destinati alla lettura per mezzo di un sensore a scansione e decodificati per restituire l'informazione in essi contenuta.

2 Codice internazionale che identifica in modo univoco un libro. È composto di 13 cifre: la I parte rappresenta il mondo del libro nel sistema GS1 (standard di identificazione globale, inequivocabile, per prodotti, beni, servizi e luoghi; disciplina l'assegnazione dei prefissi), la II parte è l'identificativo dell'area linguistica dell'editore; la III parte identifica l'editore; la IV parte l'identificativo del titolo; la V parte è un numero di controllo che garantisce da eventuali errori. A partire da un codice ISBN si può generare il codice a barre a esso collegato. Viene attribuito come il codice ISBN e utilizzato per la lettura ottica.

3 Il Digital Object Identifier è uno standard che consente di identificare persistentemente, all'interno di una rete digitale, qualsiasi oggetto di proprietà intellettuale e di associarvi i relativi dati di riferimento, i metadati, secondo uno schema strutturato ed estensibile. Il DOI è stato definito «il codice a barre per la proprietà intellettuale»: analogamente ai codici a barre dei prodotti fisici, l'utilizzo dei DOI costituisce un valore aggiunto e consente il risparmio di risorse lungo l'intera catena produttiva e commerciale. Il DOI si distingue dai comuni indicatori internet come gli URL in quanto identifica un oggetto direttamente, quale entità di prima classe, e non semplicemente attraverso qualche suo attributo come il luogo dove l'oggetto è collocato. Il DOI si distingue dai comuni identificatori di proprietà intellettuale come quelli legati agli standard bibliografici (ISBN, ISRC, ecc.) in quanto immediatamente azionabile in rete e utilizzabile per lo sviluppo di servizi specifici, quali motori di ricerca, certificazioni di autenticità ecc.