

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»,

che, pur essendo descritto come un ambiente *en plein air*, trova nella chiusura il suo tratto dominante, e «costringe i personaggi nel suo perimetro, negando [...] ogni possibilità di fuga» (Spero 2007: 59).

La modulazione topologica delineatasi a partire da *Aspettando Godot* prefigura quella di tutto il successivo teatro beckettiano, destinata ad inasprirsi poi nel minimalismo ossessivo dei suoi *dramaticule*. È un limbo che

non sopporta frammentazioni, non ammette discontinuità che non siano quelle meramente funzionali: è uno spazio denso, compatto, totalizzante, che tende a proporsi come universo assoluto, in cui non ci sono zone d'ombra, nascondigli o anfratti, in cui tutto è in luce (Allegri 1994: 168).

I connotati di questa soglia liminare sono stabiliti da una laconica indicazione contenuta nella didascalia iniziale dell'opera: «Route à la campagne, avec arbre». Pochi altri elementi ambientali compaiono nelle *stage directions*: sappiamo che, nella scena d'apertura, Estragon è «assis sur une pierre» e che, verso la fine del primo atto, «la lune se lève, au fond, monte dans le ciel, s'immobilise, baignant la scène d'une clarté argentée»; apprendiamo poi dalle battute dei personaggi che la valigia con cui Pozzo entra in scena nel secondo atto contiene «du sable»⁶.

È a partire dal primo dato scenico menzionato nel testo che l'artista e regista austriaco Alexander Arotin⁷ svilupperà il *concept* per il suo *Warten auf Godot*⁸, presentato nel 2005 allo Stadttheater di Klagenfurt⁹. Tuttavia, vale la pena soffermarsi sul fatto che lo spettacolo non costituisce il primo incontro di Arotin con Beckett.

Alla fucina dell'autore di Foxrock è dedicato infatti un ciclo di 4 opere¹⁰, tra le quali occorre menzionare almeno *Acte sans parole I* e *Happy days balance* per l'indagine che sperimentano intorno alla morfologia del luogo beckettiano. La prima, ispirata all'omonima *pièce* muta, è un'«installazione scenica interattiva» composta da un «impossible stage»: una piattaforma instabile e oscillante circondata da *tapis roulant* viene agita dal visitatore-spettatore, il quale finisce irrimediabilmente per essere trascinato verso il suolo da un getto continuo di sabbia bianca sul dispositivo. *Happy days ba-*

lance viene, invece, performata da due attori che interpretano le battute di Winnie e Willie, rinchiusi in una struttura metallica cinetica ruotante di 360 gradi intorno ad un asse centrale¹¹.

Collocati negli interstizi compresi tra le arti visive e la *performance*, questi due lavori denotano una certa tensione verso la teatralità, che confluirà nei primi anni Duemila nella vera e propria *messa in scena* di un dramma integrale di Beckett. La scelta ricade sulla *pièce* simbolo dello scrittore, il cui allestimento, pur lasciando intatto il *playtext*, si pone in questo caso in antitesi con l'atteggiamento conservatore e 'reverenziale' lamentato da Gontarski. Arotin dilata infatti le possibilità sceniche dell'opera creando un *virtual scenery* cangiante, affatto illustrativo nei confronti del testo, ma teso, ancora una volta, ad interrogarne e reinventarne la nozione spaziale:

Beckett ha liberato lo spazio teatrale dal realismo, come Kandinsky aveva fatto anni prima con la pittura. Kandinsky crea uno spazio mentale, visivo, libero, nel quale tutto sembra possibile. Uno spazio astratto di forme, di punti, di linee, di colori isolati che ha molto in comune con il pixel. Di Beckett mi affascina molto quest'idea di richiudere lo spazio, la densificazione dello spazio che è simile a un processo musicale. Ho visto messinscena terrificanti di *Aspettando Godot*, in cui i personaggi venivano rappresentati come disoccupati o migranti. La mia intenzione era di evitare qualunque riferimento storico, di comporre un 'frammento sul nulla' e la distruzione di uno spazio in prospettiva. Uno spazio trasformabile, fluido e atemporale (Alexander Arotin, intervista a cura di Grazia D'Arienzo, Barcellona, 21.05.2016).

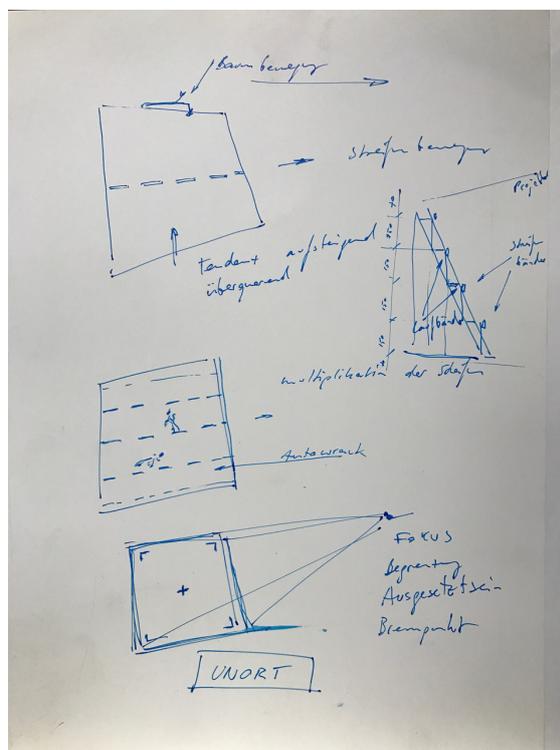


Fig. 1 Alexander Arotin, Bozzetto preparatorio per l'installazione "non lieu/unort". Ottobre 2002.

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.

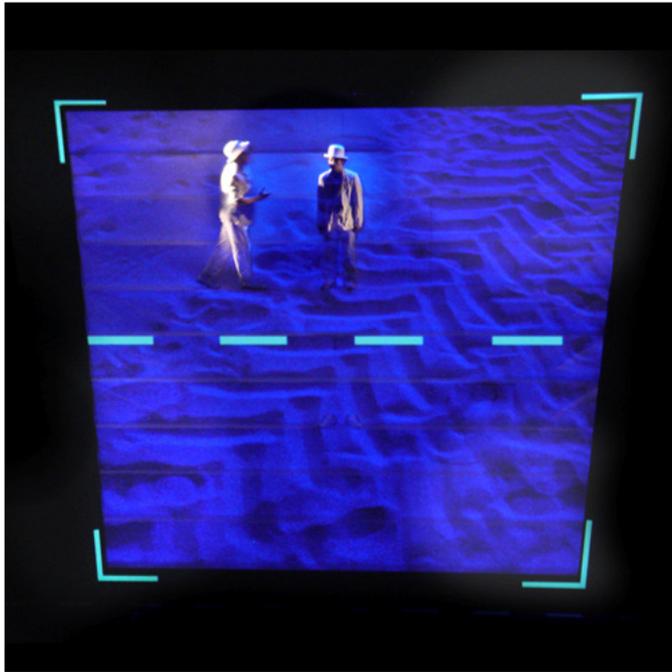


Fig. 2 Atto II di *Warten auf Godot*. Il *visualscape* suggerisce un effetto di fluttuazione su una superficie sabbiosa. Nella foto compaiono Hans Christian Rudolph (Vladimir) e Sebastian Mirow (Estragon), entrambi vestiti di bianco.

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.

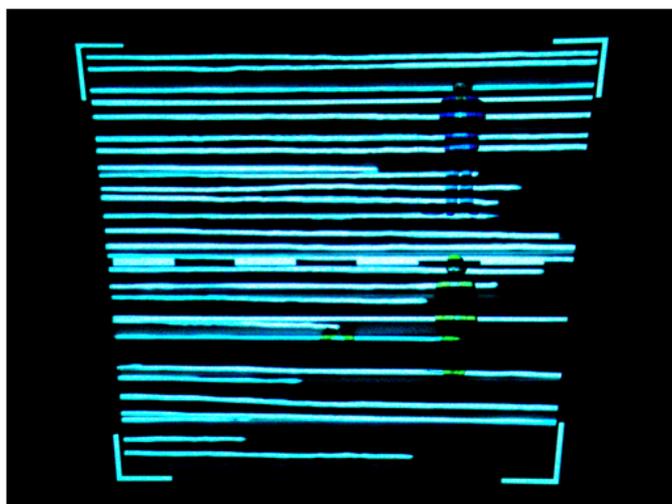


Fig. 3 Atto I di *Warten auf Godot*. Nella sequenza finale, Vladimir (vestito in blu) ed Estragon (vestito in giallo) scompaiono gradualmente nel buio allo spegnersi dei fasci luminosi.

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 scalinio superiore.

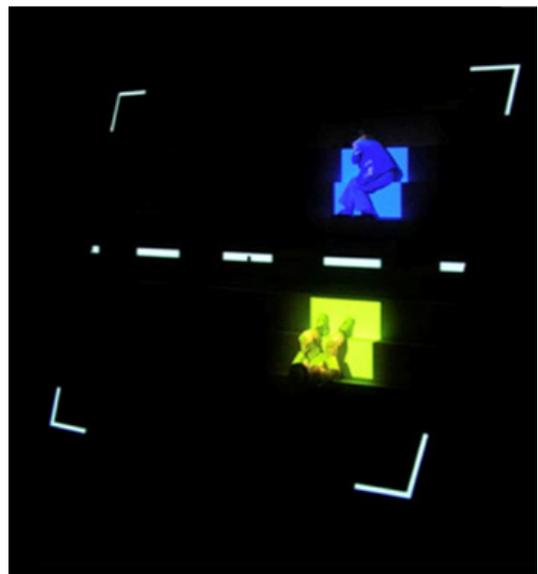


Fig. 5 Atto I di *Warten auf Godot*. Vladimir ed Estragon compaiono in scena attraverso due aperture scorrevoli ritagliate nella gradinata.

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-Chaterine, *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 roulure 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 Ulm, 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.