

Università di Pisa  
Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere

Corso di Laurea in  
“Discipline dello Spettacolo e della Comunicazione”  
Classe L-3

a.a. 2012-2013

L'OPERA DI ANDREA BALZOLA  
NEL CONTESTO DELL'ARTE MULTIMEDIALE

Candidato:  
Beatrice Schiaffino

Tutor:  
Prof.ssa Alessandra Lischi

*A mia Madre e mio Padre,  
che mi hanno insegnato ad amare,  
leggere e sentirmi libera,  
che mi hanno dato la fiducia  
di sentirmi sostenuta  
nel mio “navigare” per il mondo*

*«Per mettere in scena non solo la possibilità di nuovi linguaggi  
ma attraverso i nuovi linguaggi esprimere la possibilità di nuovi mondi»  
A. Balzola*

# Indice

- Introduzione.....	pag. 3
- CAPITOLO 1: AVANGUARDIE, VIDEOARTE E VIDEOTEATRO FINO ALL'IRROMPERE DELLA SCENA TECNOLOGICA MULTIMEDIALE.....	pag. 6
1.1 Dalle Avanguardie del primo Novecento alle esperienze degli anni Settanta.....	pag. 6
1.2 Le sperimentazioni della videoarte.....	pag. 11
1.3 La nascita e lo sviluppo del videoteatro.....	pag. 14
1.4 L'irrompere della scena tecnologica multimediale e le sue trasformazioni.....	pag. 21
- CAPITOLO 2: ANDREA BALZOLA.....	pag. 33
- CAPITOLO 3: INTERVISTA AD ANDREA BALZOLA.....	pag. 42
- Conclusioni.....	pag. 55
- Bibliografia.....	pag. 61
- Sitografia di approfondimento.....	pag. 63
- Ringraziamenti.....	pag. 65

# Introduzione

Il desiderio di approfondire la mia conoscenza riguardo alla videoarte e al modo in cui essa possa essere utilizzata in un contesto teatrale è nato a partire dallo studio di determinati testi e manuali che ho affrontato per alcuni esami previsti nel mio percorso universitario – come Storia della Tv e delle Arti Elettroniche, Storia del Teatro e dello Spettacolo, Storia e Critica del Cinema, Montaggio Video – e da una curiosità personale che ho sempre nutrito verso il mondo del video e del teatro.

Accanto al mio percorso di studi, infatti, da anni porto avanti con entusiasmo la mia passione per la recitazione e il teatro, col fine di creare progetti che prevedano il contaminarsi delle arti, attraverso originali accostamenti di musica e parola, video e movimento.

L'opera di Andrea Balzola, sceneggiatore, drammaturgo e regista multimediale, nonché teorico del rapporto tra nuovi media, arte e spettacolo è per me, in tal senso, molto significativa.

Balzola si presenta oggi nel panorama italiano come una figura molto interessante, non solo per la sua creatività in ambito drammaturgico e registico, ma anche per la sua poliedricità come teorico e studioso in tale campo: mentre i linguaggi scenici cambiano e si modificano e cercano di stare al passo con il nuovo mondo digitalizzato in cui viviamo, pur sempre in costante lotta e contatto coi linguaggi tradizionali, egli si pone dentro tale trasformazione, con la sua attività di drammaturgo e regista, e allo stesso tempo al di fuori di essa, nel suo lavoro di analisi e comprensione dei mezzi in sperimentazione.

Fra i primi in Italia a portare il mondo del video all'interno di un contesto teatrale, ha collaborato con Studio Azzurro, Theo Eshetu, Marisa Fabbri, Francesca Della Monica, Dario Fo, Memé Perlini, Luca Ronconi, Jole Rosa e molti altri. Le sperimentazioni e contaminazioni che Balzola propone vanno al di là del semplice accostamento di differenti linguaggi, ma anzi ricercano proprio nel multimediale la possibilità di creazione di un nuovo tipo di teatro, non più un

teatro-spettacolo, ma uno spettacolo-laboratorio, interattivo, un evento scenico multisensoriale, concepito con una drammaturgia ipertestuale e per questo sempre cangiante.

Ho avuto la fortuna di conoscere Andrea Balzola personalmente, in occasione dei recital multimediali *Oltre la vista del mondo-A message in a bottle* e *Specchio delle mie trame*, di cui ha curato la parte drammaturgica e registica e che ha portato in scena nel territorio della Spezia. A coinvolgermi particolarmente in questi spettacoli sono stati la drammaturgia, che sembrava essere “cucita” sugli attori ed era ricca di riferimenti al contesto territoriale, e l'uso originale del video e della luce, usati come strumenti scenografici, ma anche simbolici e portatori di significati altri.

L'argomento della mia relazione verte su tale figura ed il suo operato. Nel capitolo “Avanguardie, videoarte e videoteatro fino all’irrompere della scena tecnologica multimediale” ho fornito una panoramica, in modo breve, ma esaustivo, rispetto a quelle che sono state le grandi avanguardie novecentesche, le sperimentazioni della videoarte e del videoteatro. Mi sono soffermata in particolare sul contesto italiano dagli anni '70 in poi.

Nel capitolo “Andrea Balzola”, ho concentrato l'attenzione sull'opera di Balzola, sulla sua ideazione della drammaturgia ipertestuale e sulle sue riflessioni rispetto al mondo dell’arte multimediale digitale. Ho voluto poi ricordare alcuni suoi spettacoli e collaborazioni importanti, in particolare *Storie Mandaliche*, la prima messinscena mai realizzata che preveda l’utilizzo di una drammaturgia ipertestuale – scritta da Balzola – nonché originale esempio di spettacolo interattivo.

Nel capitolo seguente, “Intervista ad Andrea Balzola”, che ho particolarmente a cuore, ho tracciato memoria dell’intervista che ho avuto occasione di realizzare con l’Autore, che si è reso molto disponibile a rispondere alle mie domande riguardo alla sua personale visione sul mondo del teatro multimediale, le modalità di preparazione per la messinscena di uno spettacolo multimediale, l'importanza del linguaggio del video in tale scenario e vari aspetti della messinscena di alcuni dei suoi più celebri lavori.

La metodologia che ho seguito per costruire il mio elaborato è stata: ricercare e raccogliere “materiale” – da fonti eterogenee come libri, manuali, articoli, siti web, registrazioni video – utile ai fini del mio studio; selezionare e analizzare il “materiale” raccolto; rielaborare criticamente lo stesso ed infine passare alla stesura della prima parte della mia relazione; intervistare personalmente Andrea Balzola e tracciare una memoria della nostra conversazione nella seconda parte dello scritto.

Ho desiderato concludere annotando nel capitolo “Conclusioni” qualche considerazione personale sia riguardo alla presente Tesi sia alla mia esperienza all’interno del percorso svolto in questi anni di formazione universitaria, che è stato fondamentale nella mia vita da più punti di vista e che mi ha accompagnata in un cammino di crescita e maturazione per me molto significativo.

# **Capitolo 1**

## **Avanguardie, videoarte e videoteatro fino all'irrompere della scena tecnologica multimediale**

Con l'intento di fornire un adeguato contesto in cui inserire l'opera innovativa di Andrea Balzola, desidero proporre qui di seguito una breve storia di quelle che sono state le sperimentazioni nell'ambito della scena teatrale in rapporto alle nuove tecnologie, soffermandomi rispettivamente sulle novità esperite nel mondo della videoarte, del videoteatro e dell'arte multimediale digitale, fiorita negli ultimi anni. Concentrerò l'attenzione sulle trasformazioni e i mutamenti che hanno caratterizzato la scena italiana, in particolare dagli anni Settanta in poi, consapevole di poter citare, per motivi di sintesi, solo una parte delle straordinarie esperienze che hanno reso significativo questo periodo.

### **1.1 Dalle Avanguardie del primo Novecento alle esperienze degli anni Settanta**

Il Novecento è stato un secolo particolarmente vivace dal punto di vista artistico e della sperimentazione e vale la pena di spendere qualche riga per ricordare le grandi avanguardie che lo hanno percorso e che hanno reso il terreno fertile per le esperienze più recenti.

Durante il secolo scorso, la cultura tradizionale è stata spesso messa in discussione e ritenuta inadeguata di fronte alle grandi stragi e agli orrori della guerra, alle nascenti possibilità dettate dall'incredibile progresso tecnologico e agli stravolgimenti geografici e sociali.

Fra i primi a minare una concezione di arte tradizionale vi sono i movimenti del Futurismo e del Dadaismo, che, seppur in modo diverso, irrompono con urgenza

nel panorama culturale del primo Novecento con le loro “serate” ed esibizioni a carattere altamente provocatorio e anticonvenzionale e con la ricerca di un “teatro sintetico”, volto a creare un evento in cui le varie discipline della modernità, compreso il “giovane” cinematografo, si compenetrino e si plasmino vicendevolmente.

Allo stesso tempo, Simbolismo, Espressionismo e Surrealismo, percorrendo differenti strade, cercano di riscoprire in una “scena” più “silenziosa”, essenziale, inusuale, talvolta emblematica, una visione del mondo più soggettiva e carica di significato.

Antonin Artaud, con il suo “teatro della crudeltà” porta in scena spettacoli di estremo impatto emotivo, cercando di scuotere le coscienze assopite degli spettatori.

Parallelamente, Erwin Piscator e Bertolt Brecht, si muovono nello stesso intento, ma con finalità politiche ed educative più decise, attraverso il “teatro epico”, che inserisce sulla scena anche materiali documentari, come proiezioni e filmati.

In America, a partire dagli anni Cinquanta, nascono una serie di realtà diverse, in aperta opposizione all'arte commerciale imperante e con finalità politiche e innovative: ai teatri indipendenti Off-Broadway e, dagli anni '60, Off-Off-Broadway, si aggiungono esperienze come il Living Theatre di Julian Beck e Judith Malina, il “teatro ambientale” di Richard Schechner, gli “happenings” ideati da Allan Kaprow. Queste molteplici realtà sperimentali stravolgono lo spazio e il tempo della scena, creando eventi unici, irripetibili, improvvisazioni realizzate in luoghi inusitati, caratterizzate dalla contaminazione di più forme artistiche, compreso l'impiego di nuove tecnologie, e dalla quasi totale abolizione della distinzione fra attore e spettatore.

In Europa, altrettanto innovativi sono stati i contributi di Jerzy Grotowsky, che nell'epoca dei mass media elabora il concetto di “teatro povero”, auspicando per il teatro una rinnovata attenzione al pubblico e all'attore, e di Eugenio Barba, allievo di Grotowsky, che nel suo laboratorio teatrale sperimentale, l'Odin Teatret, porta avanti una ricerca costante.

Desidero, infine, citare figure di rottura e rinnovamento culturale come: Tadeusz Kantor, che elabora una sua concezione del “teatro della memoria”, dove è dalla

fissità di una immagine, dalla morte, che paradossalmente si vede la possibilità della rinascita, della vita; Pina Bausch nel mondo del teatro-danza; Ariane Mnouchkine con il Théâtre du Soleil; e Josef Svoboda, che nelle sue scenografie sperimenta varie tecnologie, come proiezioni multimediali o piattaforme mobili, e materiali plastici innovativi, all'insegna del dinamismo e della fluidità.

Negli anni Sessanta, la tecnologia entra sempre più a far parte delle nuove vie sondate dalle avanguardie proprio a partire dall'allestimento scenico realizzato da Svoboda per *Intolleranza 60*, opera del musicista Luigi Nono, rappresentata al Teatro La Fenice durante il XXIV Festival Internazionale di Musica Contemporanea di Venezia, considerata il primo esperimento multimediale compiuto in teatro.

Il regista americano Bob Wilson, con il suo "teatro immagine", è un altro dei primi a muoversi nella direzione del multimediale: egli pone l'apparato visivo in rapporto con il testo drammatico e i diversi dispositivi della visione – pittura, cinema, fotografia, video, luci, ecc. – con la teatralità, nell'ottica della costruzione di una performance visuale.

Altrettanto innovativo per l'impiego delle nuove tecnologie audiovisive e digitali nella creazione di grandi eventi spettacolari, spesso estremi e provocatori, è il lavoro portato avanti da La Fura dels Baus, gruppo nato nel 1979 a Barcellona. In Italia, negli anni Sessanta sorgono nuovi gruppi che portano avanti un progetto di rinnovamento radicale del teatro, sulla falsariga dell'esperienza del Living Theatre, decidendo di portare il teatro fuori dal teatro, negli spazi urbani, in mezzo alla gente e di rompere tutti i possibili modelli culturali, proponendone di alternativi: ecco la nascita delle prime "cantine romane", dove le compagnie, a struttura comunitaria, portano avanti le più ardite sperimentazioni. Tra le figure di maggiore rilievo del periodo non si possono non citare Carlo Quartucci, con la sua compagnia itinerante Camion, Giuliano Scabia, Leo De Bernardinis e Perla Peragallo, Carmelo Bene con le sue ardite sperimentazioni in teatro, cinema e televisione, e Pier Paolo Pasolini.

Negli anni Settanta si verifica un momento di forte fermento e vitalità, che vede un'avanguardia attiva su due fronti diversi: il "terzo teatro" e la "nuova avanguardia". Il "terzo teatro" è quello auspicato dal già citato Eugenio Barba ed

è un teatro che si pone al di fuori sia della scena ufficiale sia dei movimenti d'avanguardia, tracciando una terza via, fondata su un lungo e faticoso training attoriale, all'interno di un progetto di convivenza e creazione collettiva. La "nuova avanguardia" o "postavanguardia", invece, si muove in modo originale, sperimentando interessanti contaminazioni e sinestesie di teatro e arti visive.

Nel Manifesto per il convegno di Ivrea nel 1967 molti artisti come Carmelo Bene, Luca Ronconi, Leo De Bernardinis, e critici come Quadri e Giuseppe Bartolucci affermano la loro volontà e intenzione di andare incontro a un nuovo teatro. Con queste parole si esprime Bartolucci a riguardo: «I segni di un nuovo teatro sono ormai abbastanza evidenti (...). Questi segni sono lo spazio, l'immagine, il movimento, che sono però contaminati e frantumati al tempo stesso: frantumati, in quanto all'interno di ogni singola rappresentazione appaiono e scompaiono, e contaminati, perché provengono da altre arti e se ne arricchiscono»<sup>1</sup>.

All'interno dell'ambiente della nuova avanguardia e in particolare all'insegna del nuovo "teatro immagine", dove – come appena visto – accade che l'immagine assuma un maggiore rilievo e prevalga sulla parola, si muovono personalità come Giuliano Vasilicò e Memé Perlini, che, sulla scia della concezione di Wilson, nei loro spettacoli lasciano che teatro e arti visive si contagino e fondano insieme, in una prospettiva visiva dove si ridefinisce lo spazio scenico, l'uso della parola diventa frammentato, quasi solo evocativo, e l'impianto illuministico assume il compito di una comunicazione più profonda e diretta a colpire la percezione dello spettatore. Uno dei più chiari esempi del "teatro immagine", tanto da esserne ritenuto il manifesto, è lo spettacolo *Pirandello: chi?* (1973) di Memé Perlini, che rifacendosi all'opera *I sei personaggi in cerca d'autore* di Pirandello propone una «composizione onirica e visionaria di immagini evocative, citazioni dal cinema surrealista e in genere dal cinema e dall'arte d'avanguardia (Legér, Moholy-Nagy): squarci di immagini (*frammenti-immagine*, come li chiama lo stesso regista), oggetti poveri, corpi-manichini, che sembrano emergere dal buio della scena grazie alle luci di taglio»<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Giuseppe Bartolucci, *Per un nuovo senso dello spettacolo*, «Quindici», n. 11, 15 giugno 1968,

<sup>2</sup> Anna Maria Monteverdi, *Per un teatro tecnologico*, in Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004, pag. 323

Tra i gruppi più energici della post-avanguardia negli anni Settanta e Ottanta è d'obbligo nominare la Societas Raffaello Sanzio, fondata nel 1981 da Romeo Castellucci, i Krypton di Giancarlo Cauteruccio, nati nel 1982 come gruppo di ricerca teatrale multimediale, i Magazzini Criminali, che esordiscono nel 1972 con Federico Tiezzi, Sandro Lombardi e Marion d'Amburgo, il Falso movimento, attivo dal 1979 con Mario Martone, il Teatro Studio con Carlo Quartucci insieme a Toni Servillo, e la Gaia Scienza presente dal 1975 con Giorgio Barberio Corsetti, Marco Solari e Alessandra Vanzi.

Negli anni Sessanta e Settanta, come stiamo vedendo, sono numerosi i tentativi di creare contaminazioni e contatti fra teatro d'avanguardia e arti visive, in particolare con il cinema. D'altra parte, proprio negli stessi anni, quest'ultimo si muove nell'ambito del cosiddetto cinema indipendente, definito anche underground o sperimentale, teso alla ricerca di nuovi linguaggi ed esperienze e in aperta opposizione rispetto al cinema dell'industria produttiva dominante. Ciò che è importante cogliere, a questo punto, è che i diversi movimenti, correnti e personalità d'avanguardia fin qui nominate hanno in generale l'intenzione di creare un'opera d'arte che contenga più stimoli sensoriali, più forme d'arte fuse in un *unicum*, nella tensione verso un'opera di forte impatto emotivo, unica, vera, libera dagli schemi, creativa nel vero senso del termine. E se alcuni movimenti sembrano proprio muoversi nelle loro sperimentazioni secondo una concezione dell'opera d'arte molto simile a quella di "opera totale" wagneriana, è possibile affermare che la maggior parte di loro vedano i nuovi mezzi audiovisivi non più solo come strumenti utili da usare in scena, ma piuttosto come dei portatori di significati artistici e creativi altri, come dispositivi con cui mettere in moto l'immaginazione e giocare a sperimentare, al fine di realizzare una nuova opera d'arte. Tale opera d'arte, occorre precisare, è sempre meno intesa nel suo essere oggetto artistico in sé, e sempre più pensata come processo, come laboratorio *in itinere*, come evento in evoluzione.

## 1.2 Le sperimentazioni della videoarte

Contemporaneamente, nel clima di fermento di questi anni, si pongono i primi esperimenti effettuati col video, prima inteso in senso documentario, di indagine e di denuncia rispetto al contesto sociale e poi via via utilizzato sempre di più come strumento di ricerca artistica, concettuale, innovativa: «il video si è così distinto ed emancipato dalla *televisione*, innescando un movimento politico di controinformazione e generando un fenomeno, quello della *videoarte*, che si è poi esteso a tutte le arti: *videomusica*, *videoteatro*, *videodanza*, *videopoesia*»<sup>3</sup>. Tra i primi a sondare le nuove modalità espressive della videoarte troviamo gli artisti del movimento Fluxus, in particolare Nam June Paik e Wolf Vostell, che nel 1963 nella galleria tedesca Parnass a Wuppertal aprono la mostra *Exposition of Music-Electronic Tv* ed espongono, tra le altre opere, *13 distorted Tv sets*, dove tredici televisori scoperti, con tubo catodico a vista, trasmettono immagini deformate e decomposte in seguito ad una serie di interferenze magnetiche, diverse modulazioni e manipolazioni.

A distanza di due anni, Paik sperimenta anche la ripresa con telecamera: *Café Gogò* è il primo *ready-made-video* realizzato, in cui l'artista riprende con la portapack della Sony (il primo modello di telecamera portatile) un momento del traffico di New York durante il giorno della visita di Papa Paolo VI e, subito dopo, lo rielabora e modifica elettronicamente in senso artistico. Il *videotape*, da ora in avanti, sarà assunto dagli artisti come un prezioso strumento capace di penetrare la realtà e rielaborarla in uno spettro infinito di possibilità.

Paik nelle sue opere successive continua a lavorare sul processo di manipolazione e metamorfosi del segnale elettronico, delle trasmissioni e delle registrazioni, portando avanti un procedimento tecnologico duttile e immaginoso che lo porta a entrare in contatto con i più differenti campi artistici<sup>4</sup>. Come spiega Sandra Lischi, le «connessioni fra video e performance teatrale sono evidenti, dai primi spettacoli videoartistici di Paik-Moorman, fra musica-teatro-

---

<sup>3</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, Roma, Dino Audino, 2011, pag. 7

<sup>4</sup> Cfr. Silvia Bordini, *Arte elettronica*, Firenze – Milano, Giunti, 2004, pagg. 16-19 (circa il lavoro di Paik)

arte elettronica. (...) L'idea di Paik, di "umanizzazione della tecnologia", passa anche attraverso una incorporazione dello strumento, una intimità e una vicinanza fra performatività dell'attore e performatività dell'immagine»<sup>5</sup>. Nel 1965 "approdano" a New York gli artisti praguesi Steina e Woody Vasulka, che attivano il laboratorio di sperimentazione tecnologica The Kitchen e da lì in poi «cominciano a sciorinare una serie impressionante di esperimenti, dal punto di vista tecnologico anche più interessanti di quelli di Paik, che si basano sulla generazione, o autogenerazione, di immagini in diretta, andando negli anni a compilare un vero e proprio "alfabeto dell'immagine elettronica"»<sup>6</sup>, come spiega bene Amaducci.

È con l'opera di Jean-Cristophe Averty che la videoarte nasce in Francia, e lo fa con modalità differenti da quelle americane. Averty, infatti, è un regista che appartiene al mondo della televisione e, sperimentando il linguaggio dell'elettronica – in certe scoperte anticipa addirittura i suoi "colleghi" americani – non tenta di fare arte, bensì di creare dei programmi televisivi qualitativamente migliori. Ad esempio, nella sua versione televisiva di *Ubu Roi* (1965) di Alfred Jarry egli utilizza una originalissima *mise en page* – espressione coniata dallo stesso Averty – dell'immagine, attraverso l'uso di finestre, *lumakey*, elementi grafici derivanti anche dal linguaggio fumettistico, riquadri e colorizzazioni. Curioso è il suo interesse per i codici e i linguaggi di altre arti, in particolare della danza e del teatro, che tenta di integrare a più livelli nei suoi elaborati con fini espressivi e comunicativi.

Le sperimentazioni di Averty all'interno dell'ambito televisivo testimoniano l'apertura della televisione francese verso il nuovo: in questi anni sono numerosi i contatti fra artisti – videoartisti, in particolare – e le varie emittenti televisive e i centri di sperimentazione paratelevisivi, nonché le messe in onda di video e programmi sperimentali. Ricordo a questo proposito l'attività di Robert Cahen, *filmmaker* e musicista, allievo di Pierre Schaeffer, spesso in contatto o finanziato da centri come l'ORTF – ente radiotelevisivo francese – o l'INA – Istituto Nazionale

---

<sup>5</sup> Sandra Lischi, *Teatralità e video*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 178

<sup>6</sup> Alessandro Amaducci, *Prime luci elettroniche – Le tante origini della videoarte*, in Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, op. cit., pag. 164

dell'Audiovisivo – o, ancora, il Centre Pierre Schaeffer di Montbéliard<sup>7</sup>. La videoarte, su suggestione delle sperimentazioni in ambito americano, entra nel panorama italiano fin dai primi anni Settanta, seguendo un percorso che – per citare ancora Amaducci – segue «tappe ormai consolidate: l'impegno politico, la controinformazione prima, la performance poi, e infine la sperimentazione»<sup>8</sup>. Il primo evento ritenuto rilevante agli esordi della videoarte in Italia è la mostra *Gennaio '70*, organizzata da Renato Barilli, Maurizio Calvesi, Andrea Emiliani e Tommaso Trini al Museo Civico di Bologna: essa prevede una rassegna di registrazioni di azioni di vari artisti, concepite per essere riprese su nastro magnetico e trasmesse in vari monitor attraverso un sistema di trasmissione a circuito chiuso. Tale rassegna dimostra l'interesse e la curiosità che gli artisti italiani iniziano a nutrire verso la videoarte, sebbene l'intento di tali video sia ancora in senso di documentazione, di registrazione della realtà e dell'azione umana, e non di sperimentazione vera e propria sull'immagine. Durante la stessa occasione sono proiettati anche *Land Art* (1969) di Gerry Schum e *Eurasienstab* (1968) di Josef Beuys, due film scelti per testimoniare il fermento culturale creatosi intorno alla videoarte in ambito internazionale. In Italia sorgono in questo periodo alcuni centri di promozione e produzione video, che collaborano a più riprese con artisti di fama internazionale. Tra i più interessanti, troviamo: a Firenze Art-Tapes-22 creato da Maria Gloria Bicocchi, che produce, tra gli altri, alcuni video di Bill Viola – altro grande videoartista americano, tra i pionieri del linguaggio elettronico; a Ferrara il Centro videoarte a Palazzo Diamanti, ideato da Lola Bonora, molto attivo nella produzione di opere di Marina Abramovic, Paik, Gianni Toti, i Vasulka e molti altri – Fabrizio Plessi, ad esempio, muove qui i suoi primi passi nel campo videoartistico con le opere *Segare l'acqua* e *Travel*; a Varese lo Studio 970-02 avviato da Luciano Giaccari; a Venezia, infine, la Galleria del Cavallino inaugurata da Paolo Cardazzo, che lavora a lungo con l'artista Michele Sambin e avvia una serie di interessanti collaborazioni con artisti slavi e austriaci.

Tirando un po' le fila del discorso tracciato fino ad ora, in questi anni il panorama artistico italiano presenta, accanto alla forte presenza del cinema d'animazione e

---

<sup>7</sup> *Ivi*, pag. 168

<sup>8</sup> *Ivi*, pag. 170

commerciale e a un teatro di regia ancora fortemente legato alla tradizione, una serie di esperienze e di occasioni in cui gli artisti dell'avanguardia cercano di sondare il territorio della sperimentazione con grande curiosità e interesse. Le opere innovative che nascono in questi anni nel campo del teatro, dell'audiovisivo, della musica, della danza, ecc., vedono la partecipazione e lo sconfinamento delle varie discipline artistiche le une nelle altre. La tecnologia a disposizione in questo periodo viene colta dagli artisti come luogo della possibilità e della libera creazione di nuovi immaginari e significati, dove i linguaggi usati dalle varie arti possono compenetrarsi vicendevolmente. Il teatro d'avanguardia, di "rottura", ricerca nuove forme di scardinamento e sconfinamento dei vari piani di significazione, a partire dalle coordinate di spazio e di tempo, e la messinscena viene concepita come evento, *happening*, processo. Nel campo della musica nasce l'elettronica, che in questo momento esercita una forte attrazione specialmente sui videoartisti. Nel contempo si modificano i codici usati da certa arte grafica e fumettistica, così come quelli usati dalla radio, che diventa anch'essa uno strumento fondamentale di ricerca e sperimentazione. La radio viene individuata dagli artisti come mezzo peculiare di diffusione delle loro opere al grande pubblico. Basti pensare al ruolo che hanno avuto gli enti radiofonici, accanto a quelli televisivi, nella produzione delle prime opere sperimentali di videoarte. Il cinema sperimentale e la danza indagano a loro volta nuove modalità espressive. Le differenti discipline artistiche che in questi anni pongono al centro della loro attenzione la ricerca e l'innovazione dei linguaggi che utilizzano, cercando un contatto reciproco, si scoprono e riconoscono, si "invadono" e spesso si fondono insieme dando vita, come già accennato, a numerosi e fruttuosi scambi e contaminazioni.

### **1.3 La nascita e lo sviluppo del videoteatro**

Concentrando l'attenzione sulla scena teatrale, vorrei ripercorrere ora le tappe principali della stagione del video-teatro in Italia.

Diversi studiosi e critici come Bettini, Grande, Belloni, Ponte di Pino, Valentini, Monteverdi e Balzola hanno cercato di creare una classificazione dei numerosi e

differenti contatti che video e teatro intrecciano in questi anni. Balzola propone a mio avviso una sintesi efficace delle diverse ipotesi avanzate anche dagli altri studiosi e delle esperienze che hanno luogo nell'ambito del videoteatro. Per questo, mi riferisco qui di seguito principalmente alla sua analisi<sup>9</sup>. Ci sono essenzialmente cinque tipologie di interazione tra il mondo del video e del teatro:

- La documentazione dello spettacolo teatrale: è la ripresa dello spettacolo teatrale effettuata inizialmente con una telecamera fissa e frontale e, dopo, attraverso l'uso di più telecamere, che permette di realizzare riprese anche in primo piano e da diverse angolature. Se dapprima la trasmissione del video in televisione era solo in diretta e dunque gli attori recitavano dal vivo l'opera e venivano ripresi simultaneamente, con l'andare del tempo e dell'evoluzione della strumentazione, si è passati alla trasmissione in differita e, infine, all'utilizzo del montaggio. Il fine della documentazione video è quello della diffusione di uno spettacolo teatrale all'ampio pubblico televisivo o, in altri casi, quello di registrare una memoria dello spettacolo.

Il primo spettacolo teatrale mandato in onda dalla RAI nel 1954 è *L'Osteria della Posta* di Carlo Goldoni. Per diversi anni la televisione italiana, rispettando il forte intento pedagogico ed educativo che la caratterizza, trasmette sui suoi canali molte opere teatrali: d'obbligo citare a proposito la serie settimanale *La prosa del venerdì*. I modi di documentare l'evento teatrale possono essere diversi: audio, ripresa dalle quinte o da diverse angolazioni, la registrazione di più giornate, durante le prove o lo spettacolo, ecc. e possono servire agli attori e ai registi o ai promotori dell'evento in ottica divulgativa e promozionale (vedi poco più avanti la parte dedicata alla "sintesi promozionale"). Per fare un esempio, «Fo e Rame, nella lunga carriera artistica, hanno cominciato a usare le registrazioni audio dei loro spettacoli, per meglio studiare l'andamento in rapporto alla platea, ogni volta ripresa, e quindi

---

<sup>9</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., *passim*

poter misurare l'efficacia dei passaggi di battute e situazioni. La registrazione audio è stata usata da Rame anche come auto-suggeritore, in casi di brani di testo modificati da Fo a poche ore dall'ingresso in scena»<sup>10</sup>;

- La trascrizione, integrale o parziale, o adattamento: essa richiede l'interazione fra il regista teatrale e quello televisivo, che, combinando i loro diversi linguaggi, riproducono l'opera teatrale all'interno dello studio televisivo.

Tra i grandi personaggi, per lo più di origine teatrale, che si sono cimentati in questa "sfida", troviamo *in primis* Eduardo De Filippo che approccia all'adattamento televisivo con un'impronta volutamente e vistosamente teatrale, impiegando persino gli stessi attori della sua compagnia teatrale, piuttosto che professionisti della televisione. De Filippo, tuttavia, dimostra anche una forte curiosità rispetto alle nuove possibilità permesse dal *medium* televisivo e in particolare si interessa agli effetti antinaturalistici e alle rese coloristiche che si possono ottenere modificando l'immagine televisiva.

Luigi Squarzina, Giorgio Strehler e Carlo Quartucci, in modo differente l'uno dall'altro, approcciano al tele-teatro in più occasioni della loro carriera, rifiutando anche loro un uso convenzionale del mezzo televisivo e cercando di farne uno strumento di ricerca.

Carmelo Bene approccia alla televisione sperimentando, distruggendo e ricreando l'immagine e il suono consueti, muovendosi in linea col suo modo dissacratorio e totalmente anticonvenzionale di relazionarsi all'arte. Bene nei suoi adattamenti televisivi riduce le scenografie a sfondi elettronici in bianco e nero, impiega come inquadrature campi lunghi alternati a insistenti primissimi piani, che quasi distorcono le figure, e sceglie effetti cromatici e audio assolutamente inusuali. A proposito dell'audio, ricordo che è il primo attore della storia ad usare il microfono in scena, scardinando ogni dettame teatrale e suscitando aspre critiche.

---

<sup>10</sup> Marisa Pizza, *Scena allo specchio*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 235

Luca Ronconi sperimenta a sua volta modalità di ripresa innovative, volte a svelare i meccanismi della finzione, ad esempio sostituendo i classici campo e controcampo con dei piani sequenza circolari. Menziono a proposito il suo televisivo *Orlando furioso*, trasmesso nel 1975, in cinque puntate, ogni domenica in prima serata, che provoca numerose critiche e apre ampi dibattiti.

Negli anni Ottanta, con le ultime regie dell'allora esordiente Mario Martone, si conclude la stagione delle sperimentazioni in televisione e si apre la nuova fase della produzione video indipendente, che si avvale dunque di una circuitazione extra-televisiva, e che di fatto dà l'avvio a forme di videoteatro, inteso non più o non solo come teatro in video, ma anche e soprattutto come video in teatro: come spiega Balzola, «da una parte il video riflette la scena, dall'altra entra in scena e la “raddoppia” con i monitor, introducendo scenografie e presenze virtuali. Ed è a questo punto che, paradossalmente, proprio nel momento di massimo incrocio tra i due linguaggi, la programmazione televisiva abbandona il teatro»<sup>11</sup>. È necessario aspettare la fine degli anni Novanta per rivedere il teatro in televisione: *Il racconto del Vajont* (1997) di Marco Paolini viene accolto con un enorme quanto inaspettato successo e apre la stagione del cosiddetto “teatro di narrazione”. Nel “teatro di narrazione”, l'attore si pone in scena non più come personaggio, ma come persona, vestendo i panni della sua stessa identità, ed espone storie e racconti – generalmente in forma di monologo o lettura pubblica con spunti comico-satirici – su tematiche universali e spesso attuali, denunciando così il suo impegno civile, politico e sociale – tanto che in alcuni casi si è potuto parlare di “teatro civile”. Tra gli artisti di maggiore rilievo che si muovono su tali coordinate è d'obbligo citare, oltre a Marco Paolini, Dario Fo, Marco Baliani, Laura Curino, Gabriele Vacis, Ascanio Celestini, David Enia e Giulio Cavalli<sup>12</sup>;

---

<sup>11</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 10

<sup>12</sup> Cfr. Edwin Wilson e Alvin Goldfarb, *Storia del teatro*, Milano, McGraw-Hill, 2010, pag. 432

- La sintesi promozionale: nasce negli anni Ottanta, all'indomani dell'esaurimento della produzione teatrale in RAI.

Inizialmente si traduce in filmati degli spettacoli in chiave promozionale, seguendo lo stile del trailer cinematografico e del videoclip musicale – che nasce in questi anni insieme ai primi canali dedicati, MTV e Videomusic. Ben presto, tuttavia, la sintesi promozionale comincia a tracciare percorsi autonomi, diventando il campo privilegiato per sperimentazioni ed elaborazioni via via più complesse e originali.

I principali nomi dei protagonisti di queste esperienze sono i già citati Martone, Corsetti, Tiezzi, Studio Azzurro, Castellucci e Sambin;

- L'elaborazione di un'opera video di impianto teatrale, ma autonoma: all'interno di questa cornice si pone la “drammaturgia televisiva”, cioè la creazione di una drammaturgia creata appositamente per la televisione – e non dunque un adattamento – pur conservando uno stile teatrale. Il primo autore e regista che si cimenta in questo nuovo tipo di drammaturgia è Martone, che nel 1985 scrive e realizza *Perfidi incanti*, tre racconti televisivi, per la RAI;

- L'impiego del video in scena: con esso si giunge all'espressione più matura del video-teatro, fonte delle esperienze più creative e feconde realizzate a partire dai primi anni Ottanta all'interno della scena teatrale. «L'irruzione del video in scena non può essere letta soltanto come un mutamento tecnologico, né come una “complicazione” dello stage. Accade, piuttosto, che il “fatto” teatrale sia incastrato nella realtà come in un *continuum* e non come un segmento testuale, o anche spazio/temporale, segnato da un inizio e una fine»<sup>13</sup>.

Ripercorrendo qui di seguito le tappe fondamentali del suo percorso, vediamo come la «prima generazione multimediale»<sup>14</sup> si muova in tale

---

<sup>13</sup> Marisa Pizza, *Scena allo specchio*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 234

<sup>14</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 11

contesto sperimentale.

Con l'opera *Punto di rottura* (1978) Federico Tiezzi, regista dei Magazzini Criminali, pone in scena quattro monitor col fine di sezionare e isolare diverse azioni e micro avvenimenti in un flusso discontinuo che richiama l'opera pittorica di Mario Schifano. In *Crollo nervoso* (1980), Tiezzi arriva a conferire al video il ruolo di co-protagonista, trasmutandolo in parte terminale del computer di un'astronave, e in *Come è e Artaud* (1987) va ancora oltre, portando in scena direttamente l'oggetto telecamera, che l'attore Lombardi impiega per auto-riprendersi. Anche il pubblico viene inquadrato durante le riprese dell'attore e, insieme a lui, può dunque riscoprirsi nelle immagini riflesse dai monitor posizionati in scena. Mario Martone nel suo *Tango glaciale* (1982), portato in scena con la compagnia Falso Movimento, appiattisce lo spazio teatrale e crea una scena virtuale composta da diapositive proiettate, mentre lascia gli attori con poche battute in bocca e nel buio quasi totale. Per *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985) Giorgio Barberio Corsetti collabora con Studio Azzurro e le loro differenti esperienze teatrali, video e di video ambientazioni danno origine ad uno spettacolo unico: inizialmente il pubblico può scorgere solo l'immagine degli attori, che, intrappolati in un set televisivo nascosto, sono ripresi da una serie di telecamere che trasmettono in diretta le immagini ai monitor posti sulla scena. È solo quando gli attori riescono a liberarsi dalla loro prigionia-set che fanno irruzione sul palco, rivelandosi nella loro corporeità. L'innovazione di una tale messinscena è colta da Balzola con queste parole: «dall'evento dell'interazione diretta e *indiretta* tra il corpo dell'attore e lo spazio virtuale del video, come dire tra l'immagine del corpo e dello spazio e il corpo e lo spazio dell'immagine, scaturisce non solo l'inedita idea della “doppia scena” ma una nuova esperienza percettiva per lo spettatore»<sup>15</sup>.

Infatti fino ad ora il video era stato utilizzato in scena come contorno scenografico o di supporto alla narrazione, ma non integrato e inserito

---

<sup>15</sup> *Ivi*, pag. 13

dall'interno, insieme alle azioni degli attori.

Sempre conservando l'idea di un set televisivo nascosto al pubblico, Corsetti e Studio Azzurro raggiungono la massima interazione tra spazio reale e spazio virtuale ne *La camera astratta* (1987): qui i monitor sono posizionati su dei binari e delle strutture che ne permettono il movimento e che li elevano a ruolo di interpreti, tanto quanto gli attori in scena. Successivamente Corsetti e Studio Azzurro sciogliono la collaborazione per continuare i loro percorsi autonomamente.

Corsetti negli anni successivi si dedica alle sperimentazioni e limita l'incursione del video sulla scena, utilizzandolo solo per l'aspetto scenografico – impiega ad esempio il *chromakey*, “giocando” con scene in blue screen dove gli attori si muovono dal vivo e contemporaneamente sono proiettati nelle immagini che gli schermi posti sul palco trasmettono, dove il meccanismo dell'intarsio si svela.

Studio Azzurro, invece, torna alle videoinstallazioni e ai suoi “ambienti sensibili” sperimentando vari meccanismi per modificare la scena attraverso il video e per usare quest'ultimo in senso interattivo. Ad esempio nel 2000, in collaborazione con Stefano Roveda, il gruppo realizza uno spettacolo di danza, dove fa indossare a un danzatore il dispositivo Data Glove, in modo che governi le immagini proiettate in 3D sullo schermo, mentre nel 2006 in *Galileo all'Inferno*, il viaggio di Galileo attraverso gli inferi diventa occasione per attraversare un mondo virtuale totalmente interattivo.

Il percorso del video-teatro si interrompe per qualche anno, per poi ricominciare a riprendere vita a fine degli anni Novanta, con il già citato “teatro di narrazione”. Le sperimentazioni procedono invece nel campo del multimediale e del digitale – come accennato poco sopra – nella direzione di una scena tecnologica, che non preveda più o non solo l'impiego del video in scena, ma che lo “inglobi” in una concezione altra dello spazio e del tempo teatrale. Il discorso sulla scena tecnologica multimediale merita un “a capo”, o meglio, l'inizio di un nuovo paragrafo.

#### **1.4 L'irrompere della scena tecnologica multimediale e le sue trasformazioni**

L'innovazione tecnologica che attraversa il secolo del Novecento – cinema, radio, telefono, televisione, computer, rete informatica, Internet – ha portato con sé una serie di significati e di nuove modalità espressive che penetrano e modificano profondamente tutta la realtà in cui viviamo, le relazioni, le comunicazioni, le possibilità di produzione e creazione, le stesse coordinate di spazio e tempo, gli schemi e le categorie mentali, il mondo sensoriale ed emotivo, il sistema di valori, l'etica, la capacità di pensiero e azione e tutto ciò che ne consegue. In quest'ottica è facile comprendere come al mondo dell'arte si siano aperte infinite nuove occasioni di crescita, sviluppo, espansione, integrazione e maturazione.

Grazie ad una tecnologia sempre più avanzata, il teatro "tecnologico" può permettersi di allargare i confini non solo del palcoscenico tradizionale, ma anche quelli immaginativi, progettuali, visionari, poiché si è reso possibile proprio quello sconfinare in un mondo altro, virtuale, immaginifico, plurisensoriale, "totale", sognato dagli artisti già decine di anni fa, e che, oggi, non più utopia fantasiosa, si può declinare in "presenza" e, finalmente, "è". Sul palco ciò si declina nell'uso di tecnologie che permettono l'interazione tra soggetto, oggetto e spazio reale e virtuale in "tempo reale". In questo modo l'evento teatrale nel mondo del multimediale e intermediale, un po' paradossalmente, recupera così quella connotazione di unicità e irripetibilità – *l'hic et nunc* – che caratterizza l'evento scenico fin dal teatro greco e romano. L'elemento di congiunzione, come sottolineano gli studiosi, è l'atto del guardare, il pubblico che assiste allo spettacolo nel momento in cui gli artisti lo "creano" ed il suo essere chiamato in causa in qualità di spettatore-attore, e quindi nel suo ruolo di figura attiva, fondamentale, "al centro" della rappresentazione. Concludo questa riflessione con le parole che Balzola afferma in proposito al rapporto tecnologia digitale-spettatore: «le caratteristiche fondamentali delle tecnologie digitali, *ipertestualità*, *interattività* e *connettività*, non solo rendono possibile ma pretendono un'attivazione dello spettatore, un superamento definitivo delle barriere tra pubblico e platea»<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> *Ivi*, pag. 26

Un precursore nella sperimentazione delle nuove tecnologie e in particolare della luce laser è Giancarlo Cauteruccio, che col suo gruppo Krypton fin dagli anni Settanta realizza installazioni e spettacoli di “teatro elettronico”, dove è la luce a creare le coordinate della drammaturgia, entro la quale tutti i linguaggi e strumenti impiegati si unificano nella concezione di un «*opera d’arte totale tecnologica*»<sup>17</sup>. Cauteruccio spiega a proposito del suo impiego della luce laser: «nello sperimentare l’applicazione [laser], ho capito che (...) si poteva raggiungere una reale sintesi linguistica e immaginare quella drammaturgia della luce che è diventata uno dei miei punti di forza. La luce poteva essere manipolata, modellata e di conseguenza assumere una forte possibilità narrativa»<sup>18</sup>. Rispetto all’utilizzo del video in scena chiarisce: «la questione del video è più complessa. (...) Se il linguaggio video deve essere messo in relazione con quello del teatro, il risultato deve essere la sintesi di un processo prima che estetico, linguistico. Non il video come nuova possibilità narrativa all’interno del teatro, questo lo fa già il cinema. La grande innovazione del video nella scena risiede nella capacità di produrre una nuova luce, una grande possibilità illuminotecnica ma soprattutto poetica. (...) Non ho mai pensato all’immagine video come strumento di decorazione, bensì come strumento di espansione percettiva»<sup>19</sup>.

L’assunto di base che l’impiego del video e in generale del multimediale sia, prima che un problema estetico, un processo linguistico è simile al pensiero che Balzola struttura rispetto alla creazione della scena tecnologica – mi riferisco alla necessità evidenziata dall’Autore di una drammaturgia multimediale, di uno spettacolo che già a livello di ideazione, scrittura e progettazione tenga conto dell’utilizzo dei media. Riprenderò questo discorso più avanti, quando concentrerò l’attenzione sull’opera di Balzola.

La Società Raffaello Sanzio è un altro importante gruppo di produzione video e sperimentazioni teatrali: il video sulla scena è da loro usato con una precisa funzione drammaturgica, attraverso la proiezione di un montaggio di immagini suggestive e ipnotiche, tendenti all’astratto, come in *Voyage au bout de la nuit*

---

<sup>17</sup> *Ivi*, pag. 15

<sup>18</sup> Giancarlo Cauteruccio, *La multimedialità realizza tecnologicamente la sintesi delle arti*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 67

<sup>19</sup> *Ibidem*

(1999), dove per giunta lo schermo diventa circolare e il ritmo musicale scandisce l'azione.

Michele Sambin, altro nome fondamentale, che istituisce il Tam Teatromusica nel 1979, proviene dal mondo della pittura e della videoarte e nella sua ricerca approda alla scena teatrale con una poetica dove musica e immagine si intrecciano in una nuova dimensione spazio-tempo: «Il video (...) è usato da Sambin per provocare cortocircuiti con lo spazio-tempo reale, mutando e destabilizzando la percezione dello spettatore e l'azione del performer attore»<sup>20</sup>.

I linguaggi e temi che più sembrano attrarre Sambin sono dunque il suono, la pittura e il tempo, che attraversano con varie modalità la sua opera dagli anni Settanta ad oggi. Nel video *Il tempo consuma* (1978) egli impiega la tecnica del *videoloop* – da lui elaborata – con cui evidenzia lo scorrere del tempo attraverso il ciclico formarsi e deteriorarsi delle immagini, continuamente registrate e cancellate. Nel recente *deForma* (2007/08/09) recupera la colonna sonora del video appena citato e la “deforma”, trattandola con le nuove tecnologie audio a disposizione, e introduce sul palco la pittura digitale, realizzando così il suo «desiderio di suonare dipingendo, di agire musicalmente con l'immagine, di dare cioè un tempo musicale al segno pittorico»<sup>21</sup>. Per fare questo utilizza mezzi relativamente semplici come Photoshop, tavola grafica e videoproiettore, ma l'idea più interessante – come sottolinea lui stesso – è quella di porre la finestra di Photoshop sul boccascena. Questa operazione gli permette di disegnare sullo schermo nello stesso momento in cui la scena si svolge – ad esempio, traccia le sagome degli attori in scena, che poi «escono dal segno che li contorna lasciando sulla scena la loro traccia»<sup>22</sup> – e di creare in tal modo singolari sfalsamenti tra l'immagine reale e quella disegnata, che, congiuntamente alla scenografia, lasciano interdetto lo spettatore circa la natura dei movimenti: «Si gioca un'ambiguità percettiva: chi produce il movimento, la forma superiore [la scenografia] o gli stessi performer? Sono guidati o guidano il movimento? La

---

<sup>20</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 16

<sup>21</sup> Michele Sambin, *La tecnologia al servizio delle idee*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 89

<sup>22</sup> *Ibidem*

metafora lascia aperta la domanda»<sup>23</sup>.

Un'altra figura essenziale nel campo delle sperimentazioni col video e con la nuova tecnologia è il video-tecno-artista Giacomo Verde, attivo fin dagli anni Ottanta. Inventore del “tele-racconto” (1989), grazie alla sua personalità eclettica compie le esperienze più diverse nel mondo dell'arte: *videoclip*, videoinstallazioni, *Street tv* interattiva, teatro di strada, *webcam-theater* fino al tecnoteatro e alla *cyber*-narrazione (le definizioni sono sue). Nel suo tecnoteatro video, narrazione e *computer art* si fondono insieme a creare un unico, nuovo linguaggio: in *Storie Mandaliche*, progettato tra il 1998 e il 2005 col gruppo ZoneGemma, porta in scena il primo spettacolo realizzato in Italia con una drammaturgia ipertestuale – scritta da Andrea Balzola – totalmente interattiva grazie all'uso di una serie di *software* speciali. Per una trattazione più dettagliata dello spettacolo, rimando al capitolo dedicato a Balzola.

Roberto Paci Dalò è l'ultimo artista – performer, regista, compositore – che è d'obbligo citare all'interno di questa prima generazione di artisti multimediali. Attivo dal 1985 con la compagnia Giardini Pensili, concentra la sua ricerca sulla progettazione di dispositivi tecnologici, al fine di creare nei suoi spettacoli dei veri e propri ambienti immersivi, dove suoni e immagini si intrecciano interattivamente. Il testo, se c'è, è rarefatto, storpiato, modificato con gli strumenti tecnologici, scarnificato fino all'osso oppure utilizzato in modo sproporzionato, sfiorando la saturazione testuale. In spettacoli come *Metamorfosi* (2001) e *Animalie* (2002), come spiega bene Balzola, vediamo il risultato di «questa prospettiva di “drammaturgia mediale” e di un “teatro dell'ascolto” [dove] convergono i linguaggi dell'arte e gli strumenti della scienza: intelligenza artificiale e robotica, sistemi interattivi, interaction e social design, radiofonia, reti telematiche e progetti web, psicoacustica, live electronics, progettazione di spazi urbani»<sup>24</sup> si fondono insieme in un grande evento tecnologico multimediale. Il risvolto particolarmente interessante dell'opera di Dalò è il fine, come espone lui stesso: «voglio riflettere sui dispositivi che utilizzano la macchina scenica e tutti i suoi elementi per creare degli stati di alterazione. (...) Contro la routine

---

<sup>23</sup> *Ivi*, pag. 88

<sup>24</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 17

della quotidianità mi interessa costruire degli accadimenti, piccoli o grandi che siano, in grado di provocare scarti percettivi su più livelli»<sup>25</sup>. Negli anni Novanta nel campo del video e del teatro si fa avanti una nuova generazione di artisti che, avendo vissuto il rapporto con gli strumenti tecnologici non come novità, ma come un qualcosa di assodato e già “dato” nella loro realtà quotidiana, conoscono e si muovono all’interno del mondo multimediale con estrema naturalezza e immediatezza. Le possibilità espressive offerte dai mezzi tecnologici sono sempre più ampie: si compiono in pochi anni dei veri e propri passi da gigante nella realizzazione di realtà artificiali e virtuali, *software* interattivi e robotica, che, sommandosi alla presenza sempre più forte della Rete e del digitale, impongono un nuovo modo di approcciarsi alla scena tecnologica. Si realizza pienamente il «passaggio dal video in scena alla scena-video interattiva e sinestesica»<sup>26</sup>: le varie discipline artistiche possono unirsi in modo creativo e simultaneo grazie alla tecnica che le supporta nel loro interagire, facendo così impatto su diversi piani sensoriali e dando origine alla sinestesia. Il soggetto reale e virtuale possono ora comunicare interattivamente – in *L’ala dei Sensi* (1999), per esempio, realizzato dal regista Ezio Cuoghi e il coreografo Virgilio Sieni, un robot dialoga e balla con il danzatore – e l’attore, se vuole, ha la nuova facoltà di interferire sulla sua voce, sui suoni, le luci, la scenografia, ecc. usando particolari *software*, o di lasciarsi guidare nelle sue azioni da questi strumenti.

A proposito di tale nuova modalità di “montaggio” scenico dei vari elementi e discipline, si potrebbe ricordare che Ejzenstein – regista che negli anni Trenta formula l’innovativa teoria del “montaggio delle attrazioni” – afferma che il “montaggio” «non è semplice convergenza o collegamento tra i componenti: ma una “creazione” nuova, una “attrazione sensoriale”, un vero e proprio salto di qualità rispetto alla somma delle parti»<sup>27</sup>.

In questi anni il territorio dell’Emilia-Romagna si rivela particolarmente vivace e fecondo in ambito artistico e vede la presenza di numerosi nuovi gruppi e

---

<sup>25</sup> Roberto Paci Dalò, *Lo spettacolo come partitura sensoriale*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 92

<sup>26</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 21

<sup>27</sup> Marco Maria Gazzano, *La scena e la videoarte: due o tre cose che so di lei*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 199

compagnie, come i Motus, Fanny & Alexander, Teatro Clandestino e Masque Teatro, e di festival importanti e innovativi come quello di Ravenna e di Santarcangelo.

A partire dalle diverse sperimentazioni messe in atto da questi gruppi la «scena si trasforma in un dispositivo vivente in cui la posizione dello spettatore è precisamente studiata e orientata da cornici, diaframmi, schermi che giocano con la dialettica distanza-prossimità e da suoni spazializzati che “immergono” lo spettatore nell’ambiente scenico»<sup>28</sup>.

Nel 1991 Daniela Nicolò ed Enrico Casagrande fondano il gruppo, appena citato, Motus, che si muove nell’ambito del teatro di ricerca: in molti lavori – come *L’ospite* (2003) e *Rumore rosa* (2006) – la compagnia riprende elementi di alcune grandi pellicole cinematografiche – un motivo, una tematica, dei luoghi o personaggi o situazioni, l’audio o stralci della sceneggiatura – e li rielabora e stravolge, mettendoli in relazione agli strumenti tecnologici e alle grandi macchinazioni sceniche che progetta *ad hoc* per ogni allestimento. In *Crac*, che s’inserisce nel più ampio progetto *X(ics) Racconti crudeli della giovinezza* – in corso dal 2007, segmentato in più episodi e ideato al fine di indagare il mondo dei giovani di questi anni – il video abbandona ogni richiamo naturalistico e giunge ad essere una «sintesi visiva di pixel, punti geometrici che si incrociano, si muovono e creano un mondo completamente astratto non più fatto di immagini riconoscibili»<sup>29</sup>.

La compagnia Fanny & Alexander, fondata a Ravenna nel 1992 da Luigi de Angelis e Chiara Lagani, si occupa di progetti teatrali che partono, generalmente, da una suggestione letteraria o poetica e che si articolano poi in più spettacoli, come *Ada. Una cronaca familiare* (2003-2005) e *O-Z* (2007-2010), entrambi composti da sei rappresentazioni ciascuno. Al video viene dato un ruolo centrale all’interno della rappresentazione, con un forte senso di necessità ed è la stessa Lagani a evidenziarlo in un suo scritto: «tutte le volte che noi abbiamo usato il video in uno spettacolo è stato perché ce n’era una precisa esigenza

---

<sup>28</sup> Erica Magris, *Teatri in espansione: pratiche attuali tra oralità e multimedialità*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 231

<sup>29</sup> Enrico Casagrande e Daniela Nicolò, *Una drammaturgia del montaggio*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pagg. 104-105

drammaturgica: nel progetto veniva richiesto qualcosa che solo il video come medium era in grado di darci e non c'era un altro modo, un'altra forma di linguaggio che poteva avere la stessa efficacia. (...) Il video è uno strumento grammaticale potente per soddisfare delle esigenze drammaturgiche»<sup>30</sup>. Teatro Clandestino è la compagnia fondata nel 1989 a Bologna da Fiorenza Menni e Pietro Babina. Da fine anni Novanta sperimenta l'uso del video sulla scena e arriva nel 2004 a proporre uno spettacolo che, come sottolinea acutamente Balzola, sembra concludere il percorso avviato vent'anni prima da Studio Azzurro e Corsetti con l'invenzione della "doppia scena" teatrale e virtuale<sup>31</sup>. *Madre Assassina*, infatti, prevede una doppia proiezione video: una sul fondo del palco, dove non c'è traccia di uno schermo e i confini non sono visibili, le cui immagini si confondono con la presenza fisica degli attori in scena, a creare un primo sfalsamento percettivo; e l'altra su un tulle semitrasparente che "copre" la prima proiezione con un montaggio di spezzoni di film e produce così una straniante sovrapposizione delle diverse immagini virtuali. Si esprime così Pietro Babina a riguardo: «In questo spettacolo il frame esplode (...). Scomparendo i confini dell'immagine proiettata le figure che si trovano dentro entrano nella realtà, si ha una percezione di tridimensionalità (...) Di fronte alle proiezioni mettevo un tulle su cui proiettavo dei video (...), in questo modo si realizzava un raddoppiamento, una sovrapposizione di questi video, che confondeva molto lo spettatore nella lettura della macchina scenica. (...) Ero andato alla radice del sistema tecnologico»<sup>32</sup>.

Le sperimentazioni sulla scena tecnologica sono varie e comprendono, come accennavo prima, anche l'impiego di *software* speciali, che, applicati sugli attori, permettono loro di interagire attivamente con le animazioni, i video, le luci e tutto l'apparato scenografico – a seconda dell'impostazione dello spettacolo. L'apice di tale sperimentazione viene raggiunto con due messinscena davvero innovative: *L'Ubu incatenato* (2006) di Roberto Latini e *I racconti del Mandala*

---

<sup>30</sup> Chiara Lagani, *Le figure migliori sono quelle che non dimostrano di essere una figura*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit. pagg. 113-114

<sup>31</sup> Cfr. Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 20

<sup>32</sup> Pietro Babina, *La macchina dell'illusione*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pagg. 120-121

(2007) portato in scena da Xlabfactory – fondata da Andrea Balzola, Mauro Lupone, Anna Maria Monteverdi nel 2005.

Ne *L'Ubu incatenato* Roberto Latini, fondatore negli anni Novanta di Fortebraccio Teatro in collaborazione con Gianluca Misiti e Max Mugnai, raggiunge l'apice della sua esperienza intorno all'applicazione della tecnologia alla scena: l'attore – lo stesso Latini – ha a disposizione un microfono e dei guanti in fibra ottica e indossa un esoscheletro con dispositivo *motion capture* – dalla schiena partono dei cavi che lo collegano fisicamente ai computer posti in rete e governati da un informatico – che gli permette di muoversi e interagire all'interno dell'ambiente digitale creato dalle immagini di computer grafica che lo “avvolgono” sulla scena; nel video, poi, è utilizzato il *chromakey* per ottenere un ulteriore sfalsamento e permettere i numerosi travestimenti di Ubu. Ne *I racconti del Mandala* – di cui ho accennato già in precedenza e su cui tornerò ancora – l'attrice-performer Francesca Della Monica indossa una tuta esoscheletro interattiva, generatrice di segnali digitali – grazie al dispositivo Data Suit: «la tuta è dotata di sensori di movimento nella zona delle articolazioni superiori del corpo che traducono il gesto della performer in segnali MIDI wireless e permettono l'esecuzione, il controllo e il processamento in tempo reale di texture audio e video digitali da HD, oltre alla generazione realtime di strutture sonore virtuali e il processamento di mutazione formantica della voce della stessa performer diffusa dal sistema di spazializzazione audio finale»<sup>33</sup>. L'utilizzo di tali tecnologie sulla scena può sembrare a primo impatto una invasione di campo, una usurpazione nei confronti del lavoro dell'attore in scena, mentre – come sottolinea Mauro Lupone – «paradossalmente è proprio il computer nella sua interazione live con la scena a lasciar un margine inedito di variabilità e di libertà di azione al performer, in una versione *extended* delle proprie potenzialità espressive funzionali alla messa in scena»<sup>34</sup>. Alla luce delle differenti sperimentazioni che stanno avendo luogo in questi ultimi anni, di cui ho ricordato alcune esperienze chiave, e viste le molteplici possibilità che si sono aperte grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie digitali, diventa chiaro

---

<sup>33</sup> Mauro Lupone, *Risimbolizzare un immaginario saturo di segni*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 145

<sup>34</sup> *Ibidem*

come sia cambiato ulteriormente il modo di progettare, produrre e realizzare uno spettacolo teatrale che implichi la compenetrazione di più livelli semantici, narrativi, linguistici e strumentali.

Infatti, fin dalla fase di progettazione e scrittura dello spettacolo, si rende necessario pensare in modo “allargato”, onnicomprensivo, immaginando già l’interazione dei diversi linguaggi e strumenti che avrà luogo sul palco. Il drammaturgo, in questo contesto, trasforma il suo ruolo di mero “autore” in “progettista” dallo sguardo più ampio, creando testi che assomigliano, come nota Balzola, più a partiture musicali o a *storyboard* cinematografici, in cui l’impianto scenico viene considerato e strutturato fin dagli albori della scrittura nel suo insieme di elementi scenografici, luci, suoni, azioni attoriali, macchinari scenici, *media* impiegati, ecc.: «questi “copioni crossmediali” sono sempre aperti e in progress (...) si trasformano nel corso delle prove e del lavoro di messinscena, integrando di volta in volta le indicazioni e le esigenze del regista e di tutto il team artistico-tecnico»<sup>35</sup>.

Per comprendere la portata di tale trasformazione porto ancora l’attenzione sull’analisi di Balzola<sup>36</sup>, che vede in tre passaggi fondamentali la strutturazione di un nuovo modo di affrontare la scrittura drammaturgica:

- Il passaggio dal testo all’ipertesto. Dalla macro-narrazione lineare tipica della drammaturgia tradizionale si passa alla micro-narrazione non sequenziale, ipertestuale, nel senso che comprende una serie di elementi testuali, sonori e visivi tra loro collegati indissolubilmente, in modo “fluidico” e multiforme. Questo perché con l’avvento della televisione, e della conseguente possibilità dello *zapping*, dei nuovi *media* digitali e di Internet è radicalmente cambiato il modo di fruire dei programmi e dei contenuti. Oggi utilizzare tali dispositivi significa disporre di una “lettura” – e “visione” – non sequenziale, frammentaria, che può passare con un *click* da un contesto all’altro, da un contenuto a quello precedente e successivo, di frammento in frammento, ecc. Tutto l’apparato produttivo

---

<sup>35</sup> Andrea Balzola, *La scena tecnologica mutante*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pagg. 23-24

<sup>36</sup> Cfr. *ivi*, pagg. 24-25

dei *mass media* si muove ormai da anni su tale schema, a “colpi” di *sound bites*, titoli e narrazioni “a pezzi”, e anche il teatro sembra essersi accostato a tale necessità. Il testo in sé diventa ipertestuale e comprende una serie di unità narrative più brevi, “linkate” fra loro, in un flusso narrativo cangiante e interattivo, che nel suo accostarsi agli altri linguaggi e strumenti impiegati nella messinscena va a costituire la nuova drammaturgia multimediale o ipermediale, crossmediale, intermediale, a seconda delle definizioni;

- Il passaggio dall'autore singolo all'autore collettivo. È un passaggio naturale e in un certo senso obbligato, viste le molteplicità di elementi coinvolti nello spettacolo multimediale. Come ho scritto poco sopra, l'autore, il *team* artistico e tecnico lavorano in sinergia alla creazione della partitura scenica, che necessita di una molteplicità vasta e articolata di conoscenze e competenze, e che si cala in un processo di costante riscrittura e ristrutturazione durante tutto il periodo di produzione. Una figura di riferimento, che unisca tutti i processi e le relazioni tra i vari agenti, chiaramente c'è, ma contempla la possibilità di queste interazioni vitali e fruttuose che hanno luogo e tempo nell'organizzazione dell'allestimento scenico. Ciò viene spesso testimoniato anche nelle parole degli autori-registi-drammaturghi-progettisti dei vari *team*, che quando parlano di una loro opera, sottolineano il valore delle dinamiche di scambio reciproco e di condivisione all'interno del gruppo di lavoro;
- Il passaggio dal testo scritto e dalla scrittura scenica alla scrittura sinestetica. Come scrive Balzola, è un momento di «rianimazione e rilancio delle differenti utopie dell'opera d'arte totale, delle corrispondenze sinestetiche e dell'accostamento/contrasto tra i linguaggi espressivi che avevano acceso molte generazioni di artisti dal romanticismo alle avanguardie del Novecento. (...) la “sintesi delle arti” secondo Appia deve essere il frutto di una “necessità organica”, e quindi governata da un *principio regolatore*. Il principio regolatore, che nella

versione di Appia era il *ritmo*, nell'ambito della sintesi multimediale delle arti è l'*idea drammaturgica*»<sup>37</sup>. La drammaturgia diventa quindi il luogo dove la pluralità dei livelli semantici, degli elementi strutturali e dei linguaggi non solo si incontrano e si accostano, ma si uniscono sotto un unico nucleo, l'idea: «la scrittura drammaturgica [in tal modo] non precede più l'evento, ma procede con esso, lo pilota e ne è pilotato»<sup>38</sup>. La scrittura sinestetica nella sua forma “totale” prevede un tipo di percezione sinestetica che nel contesto del mondo digitale è intesa, non più come obiettivo, ma come presupposto, come punto di partenza, come inizio di un processo.

Alla luce dei cambiamenti che avvengono con la nuova drammaturgia ipertestuale e lo spettacolo multimediale va da sé che la concezione del teatro come “spettacolo” si modifichi profondamente: il “nuovo” modo di fare teatro intende l'evento/messinscena solo come un momento – certo importante, di verifica del lavoro eseguito, ma non più sentito come unico obiettivo – del più ampio processo che si innesca intorno alla creazione dell'opera.

Il passaggio è cruciale: dal teatro-spettacolo al teatro-laboratorio. La nuova messinscena è intesa proprio come un laboratorio, un *work in progress*, dove tutto il *team* artistico-tecnico partecipa e, insieme a lui, anche il pubblico, che è invitato ad interagire attivamente.

In questi ultimissimi anni, infatti, il «teatro fa esplodere la scena in amplificazioni di spazi virtuali che avvolgono anche la platea»<sup>39</sup>. «Non più destinatario scontato di una pratica sociale assodata di rappresentazione, lo spettatore diviene un'entità altrettanto instabile, che può esistere solo nell'incontro, nella condivisione e nella complicità con gli artisti, e a cui è affidato il completamento della creazione»<sup>40</sup>. A cambiare, come stiamo vedendo, è la nozione stessa di spazio: il palco si allarga a dismisura, abbattendo i suoi confini, e contamina la platea, ora avvolta nello spazio, reale e virtuale allo stesso tempo, della rappresentazione.

---

<sup>37</sup> *Ivi*, pagg. 24-25

<sup>38</sup> *Ibidem*

<sup>39</sup> Marisa Pizza, *Scena allo specchio*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 235

<sup>40</sup> Erica Magris, *Teatri in espansione: pratiche attuali tra oralità e multimedialità*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 233

Attore e spett-attore, immersi negli stessi ambienti virtuali e “sensibili”, possono ora interagire e creare qualcosa di nuovo insieme. Il performer può entrare in questo spazio altro, virtuale, e permettersi – attraverso determinati *software*, come già segnalato – di abitarlo, proprio come fosse suo, muovendosi, parlando, interagendo, ecc. con l’ambiente, gli oggetti e “soggetti” virtuali che lo circondano: è l’avvento del cosiddetto “tecnoattore”, l’attore-performer che sta, interagisce e vive la scena tecnologica multimediale. Come sottolinea Oliviero di Pino, «il gesto attoriale assume dunque al tempo stesso un valore fisico (la danza del corpo nello spazio); un valore psicologico (l’espressione di un sentimento); un valore di didascalia; un valore registico, con effetto immediato e “reale” (la gestione dello spazio e dei segni visivi e sonori che lo abitano); un valore di segno (il codice che si crea mentre l’attore gestisce l’apparato). (...) È anche ovvio che questo apparato richiede una superiore abilità (e un gigantesco sforzo d’attenzione) da parte dell’interprete, e al tempo stesso gli affida responsabilità ancora maggiori: non gestisce più solo e soltanto il proprio corpo e la propria voce (e i pochi oggetti con cui entra in contatto) ma l’intero spazio fisico e sonoro»<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Oliviero Ponte di Pino, *La parola rimediata*, in Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, Roma, Editoria & Spettacolo, 2009, pag. 25

## Capitolo 2

### Andrea Balzola



*Andrea Balzola*

Andrea Balzola si presenta oggi nel panorama italiano come una figura estremamente interessante, non solo per la sua creatività e raffinatezza in ambito drammaturgico e registico, ma anche per la sua poliedricità come teorico e studioso di tale mondo: mentre i linguaggi scenici cambiano e si modificano e cercano di stare al passo con il nuovo mondo digitalizzato, pur sempre in costante lotta e contatto coi linguaggi tradizionali, egli si pone dentro tale trasformazione, con la sua attività di drammaturgo, sceneggiatore e regista multimediale, e allo stesso tempo al di fuori di essa, col suo lavoro di analisi e comprensione dei mezzi in sperimentazione.

Balzola nasce a Torino nel 1961 e cresce in un ambiente culturalmente molto fertile: grazie al padre pittore Gino Balzola frequenta fin dall'adolescenza cinema e teatri, conosce personalità come Dario Fo e, dopo aver scritto una lettera a Carmelo Bene, assiste alle riprese televisive del suo *Otello*. Laureatosi all'Università di Torino in Lettere moderne con una tesi di ricerca – *L'innovazione televisiva*, (1987) – inizia presto a collaborare con l'università tenendo conferenze e lezioni, per poi continuare la sua carriera accademica principalmente a Milano. Oggi è Direttore della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Brera, dove è docente di ruolo di Drammaturgia Multimediale e Progettazione Multimediale.

Ha alle spalle numerose pubblicazioni teoriche e artistiche: in qualità di studioso dei nuovi media e critico pubblica articoli su svariate riviste di arte, cinema, teatro – come *Mosaico*, *Piemonte vivo*, *Gazzetta del Popolo*, *Sipario*, *Il castello di Elsinore* – realizza cataloghi e monografie su vari artisti, collaborando con enti pubblici, musei e fondazioni, e pubblica volumi che trattano di arte multimediale per editori importanti, come Feltrinelli, Garzanti, Dino Audino. Nel contempo, realizza cortometraggi, video, documentari e reportage. Balzola è fra i primi in Italia a immaginare e realizzare un nuovo tipo di teatro, realmente interattivo, multisensoriale, multimediale, sinestetico, tecnologico. In ambito teatrale collabora infatti con alcuni fra i più interessanti personaggi e gruppi di ricerca di questi anni, come Studio Azzurro, Dario Fo, Memé Perlini, Luca Ronconi, Theo Eshetu, Marisa Fabbri, Francesca Della Monica, Mauro Lupone e Giacomo Verde.

Uno dei primi testi drammaturgici scritti da Balzola è *Democrazia (Lia e Rachele)*, datato 1995 e portato in scena nel 1999. Il dialogo per voce sola è ideato dall'Autore per l'attrice Marisa Fabbri, che interpreta sulla scena entrambi i ruoli delle due sorelle, Lia e Rachele, una in carne ed ossa, l'altra "racchiusa" nello schermo del video. Le sorelle rappresentano i due volti dell'Italia, in un periodo di passaggio delicato dalla società agricola, patriarcale alla società industriale e post-industriale, dalla guerra a una democrazia ancora debole per certi aspetti. L'artificio della "scena doppia", dal vivo e in video, raddoppia lo spazio scenico e permette la creazione di una scena nuova. In un saggio Nico Garrone evidenzia che «Andrea, con l'aiuto delle soluzioni scenografiche suggerite dallo stesso Ronconi, riesce per la prima volta a fare un uso drammaturgico del trompe-l'oeil elettronico». E continua: «nel toccante incontro finale di riconciliazione (...) le due sorelle (...) dialogano stando sul braccio di un piano girevole e basculante che le fa roteare a diversi livelli come nella giostra di un luna park, in campo e controcampo cinematografico»<sup>42</sup>. A proposito dell'ideazione drammaturgica e scenica, Balzola scrive: «ho concepito questo dialogo come un "tecno-dialogo" tra personaggio reale e

---

<sup>42</sup> Nico Garrone, *Dal teatro di postavanguardia al tecnoteatro*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 208

virtuale, tra loro interscambiabili, una scelta che funziona sia come artificio necessario a una rappresentazione dialogica sia come metafore della comunicazione contemporanea, sempre più potente e onnipresente ma anche sempre più astratta e mediata dal filtro tecnologico»<sup>43</sup>.

Nel 1998 a Lucca, Balzola costituisce l'associazione di tecno-teatro ZoneGemma, insieme a Giacomo Verde, Massimo Cittadini e Anna Maria Monteverdi, con cui inizia a produrre spettacoli multimediali muovendosi con l'intento di "gemmare", cioè di promuovere un nuovo tipo di cultura e di dibattito intorno al teatro tecnologico.

Il progetto *Storie Mandaliche* nasce in questi anni e accompagna in vario modo l'esperienza di Balzola per più di dieci. Scritta nel 1997, *I Racconti del Mandala* è la prima drammaturgia ipertestuale in Italia: lo spettacolo multimediale interattivo è portato in scena nel 1998, con la regia di Giacomo Verde, che è anche il personaggio narratore, e il sound design di Mauro Lupone. *Storie mandaliche* propone la "visualizzazione-narrazione" di sette storie collegate fra loro attraverso una serie di corrispondenze mandaliche, dove ogni narrazione e ogni personaggio sono collegati a un colore, a un elemento e a un punto cardinale, più i due punti Nord-Est e Sud-Ovest, che nella simbologia mandalica corrispondono al sole e alla luna, e il centro. La narrazione si svolge all'interno di tale struttura "concentrica", ma aperta, che permette una lettura su più livelli simultanei, da parte del pubblico e del regista/attore. Quest'ultimo, il "cyber-cantastorie" interagisce in tempo reale con le sequenze sonore digitali e le sequenze visive in 2D e 3D.

Andrea Balzola, in una email a Oliviero di Pino spiega che per scrivere il testo ha «preso a modello il senso tradizionale del mandala buddhista (...) e l'interpretazione junghiana, dove il Mandala ha radici archetipiche universali (...) ed è veicolo simbolico e strumento della trasformazione (...), orienta la frammentazione della psiche e dell'identità verso un centro. Questo centro per Jung è il Sé (...), per i Buddhisti è la consapevolezza (...) del Vuoto. Sulla base di

---

<sup>43</sup> Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, op. cit., pag. 49

questa struttura ho creato l'ipertesto narrativo, si entra nel Mandala da sei punti cardinali o porte (est, nord, ovest, sud, nadir, zenith) e si giunge a un centro unico. I punti cardinali corrispondono anche agli elementi e ai quattro regni: minerale, vegetale, animale, umano maschile e femminile, il centro è il regno divino. In questo centro dove tutte le storie confluiscono, si sciolgono e si trasformano si apre la porta dell'irrapresentabile, ecco perché l'ermafrodito, sintesi dei contrari e di tutti i regni. Il linguaggio qui deve cambiare registro, non più narrativo ma poetico, non più descrittivo ma dichiaratamente simbolico ed ermetico»<sup>44</sup>.

Le storie hanno tra loro dei *link*, delle connessioni che permettono di volta in volta di cambiare il modo di raccontarle: la narrazione diventa un momento creativo dove l'attore, già in interazione con gli elementi audio-visivi che lo circondano sulla scena, è in costante relazione anche col pubblico, che decide *in itinere* il percorso narrativo da seguire.

Nel 2005 l'associazione ZoneGemma si scioglie e Balzola concepisce insieme a nuovi collaboratori l'associazione Xlabfactory, con cui continua la sua attività di drammaturgo e regista.

Con *La fattoria degli anormali* (produzione Xlabfactory) nel 2005 Balzola decide di dare vita a un progetto crossmediale, che preveda l'accostamento di vari



prodotti artistici realizzati da alcuni esponenti di spicco, come Riccardo Pesce, che realizza la sceneggiatura, Onofrio Catacchio, che disegna il fumetto e Mauro Lupone, che coordina gli aspetti teatrali.

*La fattoria degli anormali – foto di scena con E. Villagrossi*

---

<sup>44</sup> Andrea Balzola, *L'ipertesto mandalico: Un mail a Oliviero Ponte di Pino*, 14 Settembre 2003, <http://www.trax.it/olivieropdp/tmnnew.asp?num=57&ord=51>

Il progetto drammaturgico è dunque di ampio respiro e prevede un *comic book*, un video con animazioni digitali in grafica 3D, un sito *web* con intenti informativi e laboratoriali e lo spettacolo multimediale, con protagonista l'attrice Emanuela Villagrossi. I testi creati per lo spettacolo, scritti da Balzola, sono ispirati liberamente alla *Fattoria degli animali* di George Orwell, e si declinano in un'ironica, ma feroce critica all'esasperazione dei risultati della scienza e della biogenetica, alle folli sperimentazioni che ne derivano, che stravolgono il mondo vegetale e animale a vantaggio delle grandi multinazionali e degli azionisti. L'ambientazione orwelliana muta da fattoria in grande azienda biotecnologica multinazionale dove, come spiega lo stesso Balzola, «la rivolta degli animali (...) è motivata e aggiornata dai più recenti e sofisticati abusi che il genere umano infligge al mondo animale. I leader di questa rivolta sono i più “evoluti animali transgenici” e in particolare i maiali che, geneticamente dotati di organi umani per i trapianti, sono i più prossimi all'intelligenza e alla psico-fisiologia umana»<sup>45</sup>.

Nel 2007 Balzola insieme sempre a Xlabfactory decide di rimettere mano allo spettacolo *Storie Mandaliche*, che è ripreso e ripensato per crearne una versione totalmente nuova, questa volta con la regia di Mauro Lupone.



*Racconti del Mandala – foto di scena con F. Della Monica*

---

<sup>45</sup> Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, op. cit., pag. 93

Il copione mantiene la sua struttura ipertestuale con le differenti storie tra loro *linkate*, ma prevede un percorso a ipertesto chiuso, dove la variabile di interattività narrativa si sposta dal pubblico all'attrice-performer in scena.

L'interprete Francesca Della Monica nei *Racconti del Mandala* – come ho segnalato nel capitolo precedente – indossa una tuta con dispositivo DataSuit, ricoperta di sensori che le permettono attraverso il movimento del corpo di interagire con il video – a cura di Theo Eshetu – la musica e le tonalità della sua stessa voce: «grazie a questi comandi, l'intera scena diventa una sorta di maschera per l'attrice (...) La scena nel suo insieme spaziale e sonoro diventa dunque una sorta di prolungamento del corpo, e lo spettacolo un'opera d'arte totale dove gesto, suono e spazio-tempo vengono gestiti unitariamente dall'attore»<sup>46</sup>.

Durante i primi anni del Duemila Balzola collabora a più riprese con Studio Azzurro per la realizzazione di progetti, videoinstallazioni e spettacoli interattivi. In particolare, nel 2006 realizza insieme al gruppo milanese e al Balletto dell'Open Haus di Norimberga lo spettacolo *Galileo all'Inferno* – di cui ho già accennato nel precedente capitolo. Galileo Galilei intraprende un viaggio attraverso i gironi infernali descritti nei versi di Dante Alighieri, tentando di coniugare il suo rigore di scienziato e matematico con l'ambiente poetico e fantasioso in cui si ritrova a girovagare.



*Galileo all'Inferno – foto di scena*

<sup>46</sup> Oliviero Ponte di Pino, *La parola rimediata*, in Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, op. cit., pag. 25

La scena prevede attori e danzatori che, grazie a una serie di dispositivi, possono interagire con i video proiettati sulla scena, «superando la tradizionale separazione tra corpo e scenografia»<sup>47</sup>.

Dal 2004 Balzola sviluppa anche progetti insieme alla regista Alessandra Pannelli e all'associazione Diverse Abilità di Roma, che si occupa di programmi terapeutico-riabilitativi a favore di soggetti con disagio mentale. È nata così la compagnia teatrale integrata "I Gulliver". Con la compagnia e il supporto della regista ha scritto e portato in scena *I viaggi di Gulliver* e *L'isola che c'è*, in doppia versione di documentario e spettacolo teatrale.

Balzola nel 2009 compone la drammaturgia di *Le voci del vulcano (La torre di Hoelderlin)*, realizzato in collaborazione con Xlabfactory e la compagnia Verdastro-Della Monica, nell'ambito della Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte dell'Accademia di Brera a Milano. Lo spettacolo, multimediale e interattivo, ripercorre in forma poetica e simbolica gli ultimi anni di vita del poeta tedesco Friedrich Hoelderlin, rinchiusosi in totale solitudine in una torre per evadere dal mondo: «mentre il poeta, nel corso dello spettacolo, si trasforma nei suoi personaggi (...), intorno a lui, sulle pareti virtuali della sua torre, appaiono luoghi (...), e personaggi (alcuni in video, o come animazioni, altri solo in voce) che appaiono e scompaiono interattivamente come sue visioni e testimoniano in modo anche contraddittorio frammenti della vita, delle idee, dell'arte e dei sentimenti di Hoelderlin»<sup>48</sup>.

Lo spazio scenico-teatrale ne *Le voci del vulcano* è controllato dal *software* Fidelio, realizzato *ad hoc* per il progetto da Tullio Brunone. Il sistema si integra «con la struttura tecnologica allestita per la produzione e la gestione dell'audio in scena e nella sonorizzazione installativa progettata e coordinata da Mauro Lupone (...) Il Progetto si sviluppa in 3 fasi fra loro complementari: 1) un video con animazioni; 2) un'installazione interattiva con performance; 3) uno spettacolo teatrale-musicale interattivo»<sup>49</sup>.

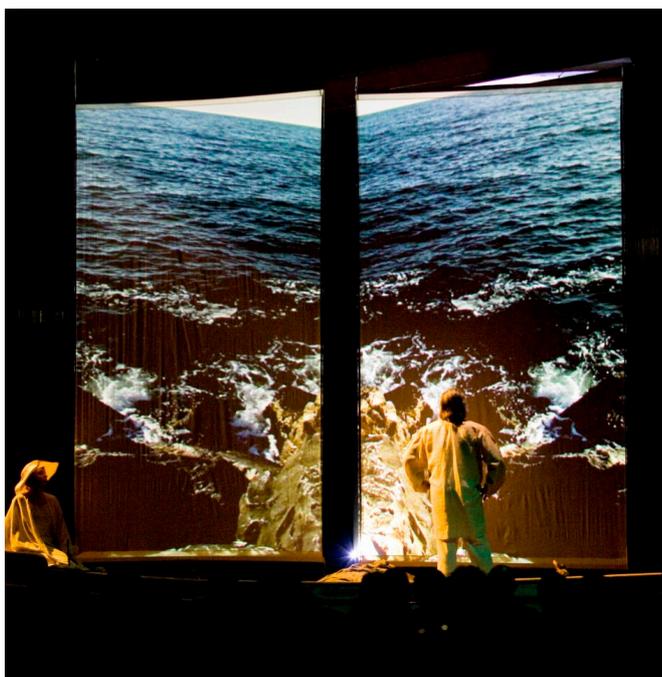
---

<sup>47</sup> Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, op. cit., pag. 143

<sup>48</sup> *Ivi*, pag. 180

<sup>49</sup> *Ibidem*

Sempre nel 2009, Balzola cura la regia del recital multimediale *Oltre la vista del mondo-A message in a bottle*, dove il testo, sempre scritto da Balzola, narra della storia dei poeti romantici inglesi Byron e Shelley durante la loro permanenza nel Golfo dei poeti. Il video proiettato è ancora di Theo Eshetu, che con queste parole illustra la scena: «nel video dello spettacolo (...) c'è l'idea di un tempo sospeso.



*Oltre la vista del mondo – foto di scena*

Gli attori sono immagini quasi del tutto statiche, fermi su vere imbarcazioni, dei tableaux vivant. Dietro di loro, su schermi verticali che evocano le vele, il video ripropone i luoghi del golfo di La Spezia dove si consuma il dramma finale della vita di Shelley, con immagini ossessive del mare, che ha dato l'ispirazione poetica e tolto la vita»<sup>50</sup>.

Nel 2011, per i 150 anni dell'Unità d'Italia, Balzola realizza per il Festival Arcipelago Teatro di Porto Venere un altro recital multimediale, *Specchio delle mie trame*. Questa volta il testo verte sulla controversa e irriverente figura della Contessa di Castiglione, interpretata da Jole Rosa, e ripercorre le tappe fondamentali della vita della "Divina" fra pagine di diari, documenti, rievocazioni storiche, confidenze, voci off, musiche evocative e le immagini video – sempre realizzate da Eshetu – di forte impatto.

---

<sup>50</sup> Theo Eshetu, *Canto il corpo elettrico*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pagg. 152-153

Nel 2012, al Teatro Officina di Milano, Balzola propone alle scene una nuova versione del testo *Democrazia*, ripresentato con l'attrice Emanuela Villagrossi, per la regia di Maria Arena.



*Democrazia – foto di scena con E. Villagrossi*

Qui l'*escamotage* del “doppio” attraverso l'uso del video è conservato, ma le tecnologie si sono aggiornate negli ultimi dieci anni e le chiamate fra le due sorelle Lia e Rachele, per esempio, possono ora svolgersi comodamente via Skype.

## Capitolo 3

### Intervista ad Andrea Balzola

Caro Andrea, innanzitutto grazie per aver accettato il mio invito. Vorrei porti qualche domanda rispetto al tuo lavoro come drammaturgo e regista e come studioso dell'arte multimediale digitale.

**D:** Quando, ma soprattutto com'è nata per te l'esigenza di sondare gli strumenti tecnologici e avvalerti di essi nella costruzione dei tuoi spettacoli? Quali sono i motivi che ti hanno spinto in tale direzione operativa?

**R:** Tutto è cominciato dall'incrocio di due passioni, quella per il teatro e quella per il cinema, cominciate molto presto. Mio padre, Gino Balzola (1927-1983), artista di professione, mi ha iniziato al mondo delle arti fin da molto piccolo e oltre a trasmettermi la vocazione per il disegno, mi ha introdotto al Teatro, grazie soprattutto alla sua amicizia con Dario Fo – andavamo a vedere tutti i suoi spettacoli, spesso anche le prove e si cenava insieme – poi si andava molto spesso al cinema, in particolare i film d'autore che si vedevano nei cinema d'essai, commentando a lungo ogni pellicola. A 16 anni, insieme ad alcuni amici del liceo, ho cominciato a scrivere e girare cortometraggi in pellicola 16mm, poi video su artisti – come per la rivista Mosaico, con Natalia Casorati. Ventenne ho girato una serie di reportage in Super8mm poi riversati in video, sulle esperienze politiche, ecologiste alternative in Europa, insieme a Renato Sala per la trasmissione televisiva Rai Mixer di Giovanni Minoli. Parallelamente, mi occupavo di critica d'arte, cinematografica – collaborando con la rivista Cinema Nuovo – e teatrale – per le riviste Sipario, Il Castello di Elsinore – e frequentavo la Facoltà di Lettere dell'Università di Torino, orientando i miei studi soprattutto su cinema, teatro e media. Mi ricordo in particolare di aver frequentato uno straordinario seminario sulla Sceneggiatura condotto da Cesare Zavattini. Lì ho conosciuto e avuto come

docenti Guido Aristarco, Liborio Termine, Roberto Alonge, Gianni Vattimo, Gian Paolo Caprettini, e con Franco Prono, Marco Maria Gazzano e Piero Bodrato abbiamo organizzato archivi elettronici, seminari universitari, rassegne video e documentari in collaborazione con il Museo del Cinema e il Teatro Stabile di Torino sul rapporto fra teatro, televisione e video. Ho conosciuto Carmelo Bene che mi ha invitato a vedere le riprese dell'*Otello* televisivo negli studi Rai di Torino, Marisa Fabbri che è diventata un'amica carissima e con la quale ho collaborato in due spettacoli – scrivendo per lei l'adattamento del *Dolore* della Duras per il Teatro Stabile di Torino, e poi il testo originale *Democrazia*, prodotto da Luca Ronconi al Teatro di Roma. Ronconi è stato un altro incontro fondamentale che mi ha spinto verso la scrittura teatrale, ho avuto da lui pazienti letture dei miei testi e utilissimi consigli. Il suo teatro televisivo, insieme a quello di Bene, Quartucci e Gregoretti, è stato in particolare un modello di riferimento per capire le potenzialità espressive dell'intreccio tra i nuovi linguaggi dei media e la ricerca teatrale. E proprio a questo tema ho dedicato il libro, curato con Franco Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia* (1994), che raccoglie gli studi di un decennio sul teatro televisivo e sul video-teatro. Le sperimentazioni degli anni Ottanta della "Nuova spettacolarità" con l'introduzione del video in scena da parte di Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti, Magazzini Criminali (Lombardi-D'Amburgo-Tiezzi), Falso Movimento (Mario Martone), e altri, rappresentano una svolta epocale nel linguaggio teatrale che culmina negli anni Novanta con l'interattività digitale. Il contatto e la relazione diretta da me stabilita con i protagonisti di questa svolta, piuttosto misconosciuta o comunque sottovalutata in Italia, mi hanno convinto ad elaborare sia un percorso teorico sia un progetto artistico nell'ambito di quella che ho chiamato la "Drammaturgia multimediale" – una definizione che poi è stata acquisita dal Ministero per le declaratorie delle nuove discipline insegnate nelle Accademie di Belle Arti.

**D:** Che cosa s'intende per drammaturgia multimediale?

**R:** Il drammaturgo multimediale si differenzia dal drammaturgo classico, che è l'autore dei testi teatrali, o del drammaturgo figura di autore "a servizio" del regista e degli attori, che si occupa della traduzione, dell'adattamento e della ricerca filologica su testi già esistenti, perché non si limita a scrivere un copione ma realizza una scrittura scenica che comprende oltre ai testi scritti, l'ideazione del dispositivo tecnologico e dell'intreccio dei linguaggi (azioni, luci, suoni, scene e costumi) che costituiscono la messinscena multimediale. Per questo scrive testi non solo lineari ma narrazioni sinestetiche ed ipertesti – come nel mio caso è *Storie Mandaliche* – la sua tipologia di scrittura è più simile alla sceneggiatura cinematografica che al testo teatrale classico – vedi i progetti drammaturgici di gruppi come i Motus – realizza anche una partitura visiva mediante lo storyboard, una sceneggiatura visiva fatta con disegni e immagini, che è fondamentale per creare la macchina tecnologica scenica, la quale non ha semplicemente un valore scenografico, ma incarna l'idea drammaturgica – come ad esempio il dialogo tra un personaggio reale e un personaggio virtuale, o l'uso di un ambiente virtuale interattivo nel quale agiscono attori e danzatori in carne ed ossa.

**D:** Il tuo iter nel mondo del teatro e del multimediale sembra conservare in qualche modo una doppia visuale: da "dentro" – mi riferisco alla tua attività come regista e drammaturgo – e da "fuori" – attraverso il tuo lavoro come professore, studioso e scrittore. L'esigenza di scrivere libri e volumi sull'arte multimediale è per te qualcosa che sta sempre al di "dentro" della tua attività come artista e drammaturgo o è un qualcosa che si muove parallelamente, su un sentiero altro? In definitiva mi chiedo se tu percepisca un po' di "scissione" rispetto ai tuoi molteplici e diversi interventi nel campo dell'arte multimediale o un senso di unità...

**R:** La tua domanda mi piace perché mi offre l'occasione per rispondere a un luogo comune e a un pregiudizio che caratterizza un ampio settore sia della critica sia

dello spettacolo, e mi è capitato anche in diversi dibattiti pubblici di sentir ribadire il concetto che l'attività critico-teorica sarebbe incompatibile con quella artistica. Forse perché sia i teorici sia gli artisti talvolta aspirano a invertire i loro ruoli e non sempre ci riescono o trovano il coraggio di farlo. In realtà nella mia esperienza i due approcci sono complementari e uno rafforza l'altro, se noi guardiamo a tutta la storia delle arti, della letteratura, del cinema e dello spettacolo – senza far confronti ovviamente – troviamo che i testi teorici più interessanti, profondi e meno datati, sono stati scritti da artisti, da Leonardo da Vinci a Leon Battista Alberti, da Baudelaire a Rilke, da Wagner a Schonberg, da Kandinsky a Paul Klee, da Ejzenstein a Godard, da Tarkovsky a Peter Brook, da Pasolini a Jodorowsky, nello stesso tempo è capitato spesso che dei teorici puri siano diventati narratori di prestigio e di successo, come Umberto Eco, o autori di opere visive, come Jung, che intere correnti delle avanguardie, come i Situazionisti o Fluxus hanno visto uno scambio costante di ruoli. Per la precisione, io credo che soprattutto nelle arti tecnologiche sperimentare in prima persona le tecniche e i linguaggi espressivi sia una condizione non solo utile ma necessaria per comprenderli. Spesso un approccio puramente teorico a questi temi produce fraintendimenti, imprecisioni e approssimazioni che finiscono per indebolire notevolmente o anche invalidare l'impianto teorico. Questo spiega perché in certi casi i teorici o i critici puri non riescono a cogliere tutte le potenzialità e le implicazioni di un'evoluzione tecnologica accelerata e complessa come quella che stiamo vivendo.

**D:** Parte della tua ricerca si è concentrata sulla creazione di quello che hai definito uno «spettacolo-laboratorio», non più dunque un teatro-spettacolo, ma un evento scenico multisensoriale, interattivo. In quest'ottica l'autore da singolo diventa collettivo, la scrittura scenica muta in sinestesica, diventa ipertestuale e quindi, per sua natura, cangiante, in continua e istantanea rielaborazione. Cosa comporta questo mutamento a livello di significato?

**R:** Come ho scritto più volte, per me il teatro di ricerca è un “laboratorio antropologico”, nel senso che è uno spazio libero in cui è possibile immaginare e mettere in scena, simulare, un uomo diverso, più evoluto, deviante dai conformismi e dalle trappole ideologiche che ingabbiano il mondo cosiddetto reale. Questo non significa che il teatro debba fuggire dalla realtà o negarla, al contrario è uno spazio in cui la realtà – come appunto in un laboratorio – può essere analizzata con spirito critico e trasformata con spirito creativo. Tutta l’esperienza delle avanguardie novecentesche nei diversi ambiti espressivi testimonia il superamento dell’opera come oggetto compiuto e concluso e afferma invece il primato della processualità, vale a dire che l’esperienza della ricerca e della sperimentazione è più importante del risultato, il quale in ogni caso è comunque provvisorio, parziale. L’opera è necessaria come tappa e come verifica di un percorso, può essere più o meno riuscita, ma resta il frammento di un insieme. La scrittura scenica del teatro è già un’opera aperta e in progress, e gli spettacoli più intensi sono spesso quelli che si evolvono attraverso molteplici rielaborazioni. Questa dimensione processuale diventa tanto più importante con i nuovi linguaggi tecnologici e interattivi, dove gli artefici dell’opera si moltiplicano nelle differenti e complementari competenze di un’autorialità collettiva e dove lo spettatore entra nel processo creativo, scegliendo i differenti percorsi ipertestuali e scoprendo nuove identità possibili dell’opera.

**D:** *Storie Mandaliche* è il primo spettacolo che si avvale di una drammaturgia ipertestuale. In entrambe le versioni, ciò che si coglie è la duttilità a cui si presta un testo elaborato in tal nuovo modo. Com’è nata l’idea di passare da un testo lineare a un ipertesto, com’è avvenuto il *link*?

**R:** L’idea dello spettacolo è nata dall’incontro tra me e Giacomo Verde nel 1998. Lui voleva realizzare un progetto tecno-performativo utilizzando il software Mandala System (con hardware Amiga), in quegli anni sperimentato in Italia dal computer artista Massimo Cittadini. Ci piaceva l’idea di creare una narrazione che unisse il modo più antico, semplice e popolare di fare teatro, quello appunto del

cantastorie, con un dispositivo tecnologico contemporaneo interattivo che incrociasse la narrazione vocale del performer con la narrazione visiva e musicale generata dal computer e gestita in diretta dal performer stesso, che diventa così una specie di sciamano di un nuovo rituale sinestetico collettivo. Io, prendendo spunto dal nome del software, gli ho proposto di scrivere 7 racconti sul tema del Mandala – in sanscrito “cerchio sacro”, in uso nella tradizione induista e poi sviluppato nelle pratiche spirituali del Buddhismo tibetano, in Occidente studiato particolarmente da Jung, che ne ha compreso e spiegato la natura archetipica e universale. In un Mandala tutti gli elementi presenti, figure, oggetti, colori, forme, hanno un significato simbolico e sono tra loro correlati e interdipendenti, proprio come accade in un ipertesto digitale, che è costellato di link che aprono altri percorsi possibili di navigazione ed approfondimento. Così come accade in un ipertesto, nel Mandala non c’è una lettura univoca e lineare. Quindi ho costruito 7 storie con sette protagonisti diversi – femminile e maschile del mondo umano, mondo animale, mondo vegetale, mondo minerale, e mondo divino – che in diversi momenti si incrociano, e quindi il narratore con la partecipazione del pubblico e anche affidandosi al caso, può ogni volta decidere quale frammento di storia raccontare, quale percorso prendere, lo spettacolo risulta così sempre diverso e ha migliaia di combinazioni possibili – come dimostra la flow chart che visualizza i link delle 7 storie.

**D:** Com’è nata l’idea di vestire l’attrice Francesca Della Monica con la tuta DataSuit? E come funziona questo “abbigliamento elettronico con sensori”?

**R:** Nella seconda versione dello spettacolo, intitolata *I racconti del Mandala*, realizzata con la collaborazione del sound designer Mauro Lupone e dei videoartisti Theo Eshetu e Samuele Malfatti, la performer – la soprano e attrice – Francesca Della Monica indossava una tuta DataSuit collegata al computer con dei sensori, che le consentiva di gestire e modulare con i movimenti di un braccio le sequenze sonore e con l’altro braccio le sequenze visive generate dal computer. Un processore vocale trasformava la sua voce, creando un doppio maschile.

In questo modo – come accadeva anche in alcuni spettacoli di Antunez Roca e nell’Ubu incatenato di Roberto Latini – il performer diventa anche regista del dispositivo tecnologico scenico, può modulare tempi e varianti del linguaggio espressivo sinestetico, cambiando anche le caratteristiche della recitazione tradizionale. Infatti qui il gesto del performer ha un doppio aspetto, uno simbolico espressivo e uno funzionale al dispositivo tecnologico.

**D:** In *Democrazia (Lia e Rachele)* la compianta Marisa Fabbri si sdoppia sulla linea del tuo testo drammaturgico per interpretare due personaggi, due sorelle. In quest’ottica, con che funzione è utilizzato il video?

**R:** Per me, come per molti autori-registi della scena tecnologica – vedi le loro testimonianze nel libro *La scena tecnologica*, 2011 – l’uso del video e dei dispositivi interattivi deve avere sempre un preciso e motivato scopo drammaturgico, non mi interessa l’esibizione della tecnologia fine a se stessa. Nel caso di *Democrazia*, un testo scritto nel 1995 e rappresentato per la prima volta nel 1999, io avevo previsto l’uso del video fin dal momento dell’ideazione e della scrittura del testo, perché volevo far interpretare ad un’unica attrice, la straordinaria Marisa Fabbri, i due personaggi Lia e Rachele, due sorelle simili nell’aspetto ma opposte nel carattere e nelle idee. Il video dava quindi la possibilità di creare questo sdoppiamento, che culmina poi in modo molto suggestivo nella scena in cui le due sorelle s’incontrano dopo molti anni e dialogano attorno al tavolo di un ristorante: una dal vero e l’altra in video, preregistrata. Nello spettacolo curato da Claudio Longhi, con la supervisione di Luca Ronconi, lo stesso Luca aveva ideato una pedana rotante, che faceva muovere a 360° l’attrice seduta al tavolino e di fronte a lei c’era uno schermo a doppia vista – cioè che poteva essere visto da davanti e da dietro – su cui era videoproiettata l’attrice virtuale, il risultato era molto forte e originale perché si creava un effetto cinematografico di campo e controcampo. Naturalmente la parte del leone la faceva la bravura di Marisa che riusciva, incastrando perfettamente le battute dal vivo con quelle registrate e differenziando i registri vocali e

interpretativi dei due personaggi a rendere verosimile il dialogo, facendo persino dimenticare al pubblico che l'attrice era la stessa. Poi lo spettacolo è tornato in scena nel 2012, con l'attrice Emanuela Villagrossi e la regia di Maria Arena, in una versione molto diversa dalla precedente, dove però le soluzioni video e tecnologiche si sono aggiornate con efficacia: ad esempio i dialoghi telefonici tra le 2 sorelle della prima versione, nella seconda sono diventati dialoghi via computer su Skype.

**D:** *Oltre la vista del mondo – Message in a bottle.* Recital multimediale per il golfo dei poeti vede gli attori Jole Rosa e Massimo Verdastro immersi in componenti visivo-sonore di forte impatto, proiezioni video cangianti orientate su un antico veliero, che fa parte della scenografia, e musiche e suoni avvolgenti – Francesca Della Monica accompagna con la sua bella voce il passaggio dalla prima alla seconda parte dello spettacolo – in continuo richiamo con il territorio spezzino. E ancora *Specchio delle mie trame*, un altro recital multimediale molto interessante sulla figura della Contessa di Castiglione dove ritroviamo protagonista Jole Rosa. Com'è nato e si è evoluto il tuo rapporto con la Liguria, con il suo territorio e le sue suggestioni? Che cosa di questa terra ti ha colpito e ti porti dentro?

**R:** Sia nel primo spettacolo sui poeti romantici inglesi Byron e i coniugi Shelley, sia nel secondo sulla Contessa di Castiglione, mi sono avvalso della collaborazione di Theo Eshetu, che ha realizzato delle bellissime sequenze video, e con lui abbiamo anche realizzato il video *Ars&Navis*, commissionato dalla Marina per l'anniversario dell'Arsenale di La Spezia. Il Golfo dei Poeti è un luogo che mi è caro perché si sono sviluppati molti progetti in quella zona, grazie a Anna Maria Monteverdi e Jole Rosa. In particolare l'Arsenale è uno spazio straordinario che ci ha dato l'occasione di inventare delle soluzioni sceniche e multimediali molto stimolanti. Nello spettacolo sui poeti ho ambientato la vicenda utilizzando come palcoscenico due imbarcazioni in restauro – un Leudo e una barca a vela – all'interno di un capannone, i video erano proiettati sulla chiglia del

Leudo e sulla barca a vela, dove abbiamo montato due schermi verticali che sono diventate vele dell'albero maestro su cui si proiettava il mondo immaginario dei poeti. L'Arsenale, ora quasi completamente inutilizzato, sarebbe un luogo ideale per le sperimentazioni artistiche e iniziative culturali di largo respiro, basterebbe un po' di coraggio e di lungimiranza sia delle Istituzioni sia degli Sponsor privati e sono convinto che ci sarebbe anche un ritorno turistico. In Italia si vive di rendita sull'arte del passato, ma non si vuole capire che dobbiamo pensare e sostenere anche l'arte e la cultura del presente e del futuro, altrimenti cosa lasceremo ai nostri figli?

**D:** In che modo il digitale e l'umano si integrano sulla scena tecnologica? Immagini e video, dispositivi tecnologici e digitali di ultima generazione, attori in carne ed ossa o "proiettati", registrazioni e live, disegni luci, voci dentro e fuori campo... tutto questo come diventa un *unicum* artistico?

**R:** Il tema del rapporto tra corpo e dispositivi tecnologici è un tema molto importante e molto vasto, che conosce già una nutrita bibliografia e che meriterebbe una tesi dedicata solo a questo. In estrema sintesi posso dire che il dialogo tra il corpo e la macchina è diventato un elemento ineludibile della nostra epoca, l'interattività e le interfacce naturali restituiscono all'esperienza fisica e sensoriale una centralità che invece veniva ridotta ai minimi termini dai media passivi come il cinema, il video e il computer tradizionali. Nello spettacolo questo si traduce in un aumento delle possibilità espressive, che intreccia in infinite combinazioni il mondo virtuale dei suoni e delle immagini di sintesi con la presenza viva del corpo, un danzatore che con i suoi movimenti modella – grazie a dei sensori – un'onda sonora o trasforma in tempo reale la scena virtuale – come nello spettacolo *Galileo all'Inferno*, che ho realizzato con Studio Azzurro – ci proietta in una dimensione di passaggio molto più fluida tra materiale e immateriale, tra concreto ed astratto, tra presenza e simulazione. Tutto questo sarebbe piaciuto a Shakespeare perché sembra realizzare la frase messa in bocca

al personaggio di Prospero ne *La tempesta*: “Noi siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni”.

**D:** A livello tecnico ed operativo, come si organizza e sviluppa la produzione di uno spettacolo multimediale? Immagino ci siano sostanziali differenze rispetto ad uno spettacolo tradizionale, a livello di progetto, budget e team operativo...

**R:** Uno spettacolo multimediale richiede indubbiamente una preparazione più complessa, tempi più lunghi e soprattutto un *surplus* di costo rispetto alle rappresentazioni tradizionali, e questo è uno dei motivi per cui in Italia ci sono possibilità molto limitate di produzione e vendita. Nonostante il fatto che proprio in Italia si sia manifestata dagli anni Sessanta ad oggi una varietà e una qualità notevolissima di ricerche creative e di sperimentazioni innovative, la mentalità dei responsabili dei centri di produzione è ancora molto ristretta, a parte il solito principio nepotistico che prevale su quello di merito, i teatri – anche quelli più ricchi e prestigiosi – non sono sufficientemente attrezzati ed aggiornati sui dispositivi tecnologici e non hanno tecnici specializzati, quindi diventa molto oneroso progettare e collocare questa tipologia di spettacolo. Poiché la tecnologia è complessa, bisogna coinvolgere diverse figure artistiche e professionali che hanno competenze specifiche e qualificate, come *sound designer*, *light designer*, programmatori, *videomaker*, etc. Anche l'attore tradizionale è di solito poco propenso a misurarsi con dispositivi che li costringono a rimettersi in gioco, a trovare nuove modalità espressive. Dal mio punto di vista, la multimedialità digitale è una grande opportunità di rinnovamento e arricchimento espressivo, ma nella mia esperienza non ho trovato in Italia molta attenzione e disponibilità nelle istituzioni e negli organizzatori teatrali.

**D:** Secondo te come cambia, se cambia, la recitazione di un attore/attrice quando entra in contatto con la tecnologia? Come interagisce con essa? E come un giovane attore può entrare in contatto col mondo del teatro e dell'arte

multimediale, come si diventa tecnoattore? Voglio dire, nelle accademie e nelle scuole di recitazione in Italia si parla ancora troppo poco spesso di questo... Non sarebbe interessante iniziare l'attore anche a un tipo di contatto più ravvicinato con la tecnologia, non più intesa soltanto come medium pubblicitario, dispositivo "alla moda", ricettacolo di tanti successi transitori, ma proprio come strumento, come entità nuova con la quale entrare in rapporto, nell'ottica di una compresenza fertile ed innovativa sulla scena?

**R:** In qualche misura ho già risposto a questa domanda, però mi sento di aggiungere che è proprio dalla formazione che bisognerebbe partire, come suggerisci giustamente tu. Le scuole degli attori in Italia sono tantissime e sicuramente alcune sono prestigiose, ma ignorano il tema tecnologico, non creano le condizioni per sperimentare i nuovi media e verificare come possono incidere sull'esperienza performativa. Si fa un gran parlare da decenni e dappertutto di multimedialità ma sempre in chiave commerciale o molto esteriore, raramente si cerca di approfondire il senso e le caratteristiche di questi strumenti, soprattutto non si è ancora capito abbastanza che non si tratta soltanto di nuove tecniche ma anche di nuovi linguaggi, e che la funzione dell'artista – lo dimostrano tutte le avanguardie novecentesche – è quella di trasformare una tecnica in un linguaggio, era già successo con la fotografia, il cinema, il video e lo stesso vale ora per la multimedialità digitale.

**D:** Come accennavi tu stesso poco fa, negli anni hai stretto contatti e collaborato con grandi personalità ed artisti visivi e sonori, come Theo Eshetu, Mauro Lupone, Giacomo Verde, Paolo Rosa di Studio azzurro, Francesca Della Monica, Marisa Fabbri e Jole Rosa, Carmelo Bene, Dario Fo, Memé Perlini, Luca Ronconi e molti altri... Che cosa ti hanno lasciato queste esperienze in termini di crescita artistica e personale?

**R:** Anche qui sarebbe necessario un discorso troppo lungo, di questi incontri e collaborazioni ne ho parlato più diffusamente nell'introduzione al libro che

raccoglie i miei testi teatrali rappresentati (*Una drammaturgia multimediale*, 2009). Si tratta di persone molto diverse, con esperienze e visioni distinte, nemmeno paragonabili fra loro, ma un denominatore comune esiste ed è il coraggio e la capacità di muoversi al di fuori delle strade battute, di sperimentare in prima persona nuovi linguaggi e nuove modalità espressive, senza mai rinchiudersi negli stereotipi, nelle mode e nelle soluzioni facili e senza mai rinunciare al progetto interiore. Oltre al contenuto specifico di ciascuna di queste preziose esperienze, l'essenza che questi incontri mi hanno trasmesso è questa necessità di mantenere sempre una visione aperta e di trovare con determinazione una poetica personale.

**D:** Qual è la tua personale visione del teatro multimediale ad oggi? In quale direzione credi stia andando la scena elettronica? Il mondo di Internet, della Rete sta mutando la scena in versione *cyber*?

**R:** La Rete è la scena virtuale globale dove si incrociano le persone, i linguaggi e le arti, e ci sono stati già molti tentativi a livello internazionale di collegare eventi performativi ed eventi virtuali on line, anche perché la Rete consente un'interazione in diretta tra performer e spettatore, come avviene a Teatro. Non c'è la compresenza materiale e lo spazio d'azione è molto limitato e limitante nella pagina web, il qui e ora del teatro qui diventa una condizione ibrida di un tempo presente condiviso in una moltiplicazione di accessi spaziali dislocati e lontani fra loro. Così come il videoteatro era un terzo linguaggio, né teatro puro né video puro, il webteatro o cyberteatro è un'ibridazione tecnologica del linguaggio performativo, una dimensione virtuale che però connette frammenti di realtà.

**D:** Nei tuoi scritti parli dell'«interattività consapevole e creativa» come il «luogo» capace di contenere oggi la vera creazione artistica. Che significato ha questo per te, anche dal punto di vista etico?

**R:** L'interattività può essere un procedimento puramente funzionale e può anche generare una pericolosa automatizzazione dei comportamenti, noi ogni giorno siamo indotti dai dispositivi tecnologici a questo tipo di interazione. L'interattività consapevole e creativa invece cerca di coinvolgere attivamente lo spettatore in un processo espressivo, che innanzitutto svela il funzionamento del dispositivo e poi affida alla sua sensibilità e ai suoi comportamenti il compimento, e lo sviluppo, talvolta imprevedibile, dell'idea creativa. Lo spettatore diventa quindi "spett-attore". E questo credo che abbia importanti risvolti etici, perché il rischio di una società tecnologicamente avanzata dove c'è una costante innovazione fondata sulle esigenze del mercato piuttosto che sui reali bisogni delle persone, e dove la tecnologia tende a omologare e programmare i comportamenti, diventa essenziale indicare, almeno a livello simbolico come può fare l'arte, delle modalità alternative, aperte, consapevoli e partecipative di dialogo tra l'uomo e la macchina, per aprire e non ingabbiare ulteriormente le prospettive di vita. E' una sfida difficile, forse utopica, ma che vale la pena di affrontare.

**D:** Un'ultima domanda: quali sono i tuoi progetti in corso o futuri di messinscena multimediali?

**R:** Attualmente, ed anche in conseguenza di tutte le difficoltà produttive che mi hanno logorato in questi ultimi anni, mi sto dedicando alla scrittura narrativa e cinematografica.

Grazie infinite Andrea per avermi generosamente dedicato questo spazio e aver risposto alle mie domande dimostrandomi tutto il tuo interesse e partecipazione.

## Conclusioni

In questo mio elaborato ho cercato di ripercorrere le tappe fondamentali delle sperimentazioni realizzate nel campo del videoteatro negli ultimi quarant'anni, pur consapevole che a causa della vastità del tema avrei rischiato di trascurare alcune esperienze significative, che mi riprometto di esplorare comunque con più accuratezza nel mio prossimo futuro. Proseguendo nella mia trattazione, ho deciso poi di mettere in rilievo l'opera di Andrea Balzola e quindi di fare *focus* sulle sue riflessioni rispetto alla nuova scena tecnologica multimediale e sui progetti più significativi che ha creato. In collaborazione con molti artisti, infatti, ha realizzato importanti eventi scenici, che hanno cambiato radicalmente il modo di concepire la scena teatrale.

Oggi il teatro ha a disposizione una serie di strumenti audiovisivi e digitali, che fino a pochi anni fa erano ancora vicini all'utopia: grazie ai nuovi *software* e alla Rete, l'arte può espandere ulteriormente i suoi già vasti confini, le idee possono prendere forma anche in questo spazio altro. Lo spazio virtuale può diventare in questo modo "reale" e riempirsi dell'immaginazione, della fantasia e, perché no, della corporeità dell'artista. Mentre scrivo, mi sovviene una riflessione di Michele Sambin, che ho incontrato durante la lettura dei testi che ho utilizzato come fonti: egli sottolinea quanto la tecnologia debba essere al servizio delle idee dicendo che «le innovazioni offerte dai nuovi mezzi hanno aperto possibilità che solo le idee hanno reso indispensabili»<sup>51</sup>.

I progetti curati da Balzola si pongono su tale linea: l'idea di fondo è sempre quella di proporre un teatro aperto a livello concettuale, libero di sondare nuovi orizzonti, un tipo di teatro audace, che non ha paura di rischiare, di andare oltre, di graffiare, di rompere e invadere. È il teatro che secondo me ha più senso oggi, ed è uno dei motivi per cui ho scelto tale argomento.

Questo teatro è guidato dalle idee, dalla libertà mentale e dall'urgenza di

---

<sup>51</sup> Michele Sambin, *La tecnologia al servizio delle idee*, in Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, op. cit., pag. 89

coinvolgere il pubblico in una riflessione più ampia sulla società dei nostri tempi e, dunque, si serve di tutti gli strumenti a disposizione, tecnologici e non, per esplorare e mostrare sulla scena l'uomo e il suo mondo.

L'evento spettacolare è ora concepito come laboratorio antropologico. Uno spettacolo creato da un autore collettivo, formato dall'insieme del *team* artistico e tecnico e dal pubblico, e si svolge in forma laboratoriale: c'è una reale interazione, uno scambio reciproco, *peer-to-peer*, all'interno di questa rete di persone, ed è da tale processo che l'atto creativo prende forma, si anima e si costituisce. Laboratorio antropologico, nel senso che nasce, vive, tratta, studia l'uomo, lo definisce e con lui muta, si sgretola e si ricrea in un processo in continua mutazione e divenire.

Balzola ricorda spesso come il compito dell'arte oggi sia proprio quello di immergersi nel flusso innovativo che circonda la nostra esistenza, senza indugiare troppo nella volontà di comprendere o sistematizzare le mutazioni in atto, ma vivendole, cavalcandole in tempo reale. Questo è il commento di un grande studioso dei media e dell'arte multimediale, che ha analizzato a fondo i cambiamenti avvenuti nell'era digitale, e proprio per questo fanno riflettere le sue parole: Balzola vuole dire che è inutile studiare e analizzare e basta, perché si rischia di “restare indietro” rispetto ad una realtà – la nostra – che si modifica così velocemente. Egli vuole suggerire che proporre uno spettacolo che non utilizzi un certo tipo di linguaggio comprensibile al pubblico – soprattutto quello giovane, che va sempre meno a teatro perché non si sente coinvolto e riflesso in ciò che vede – non ha più molto significato. E ancora, vuole sottolineare che l'arte che si chiude nella sua illusoria realtà senza prendere posizione rispetto all'esterno, alla vita e alla società, diventa fine a se stessa, qualcosa di sentito come lontano. Per studiare il mondo del Duemila bisogna ancora più che in passato immergersi in esso, “sporcarsi le mani” per usare un'espressione che renda l'idea, capire, riflettere, ma mentre si fa, mentre ci si è dentro.

L'arte oggi vuole recuperare la sua dignità e funzione sociale e per fare questo sceglie un linguaggio simile a quello che si usa quotidianamente, impregnato di ipertesti, frammenti, micro-narrazioni, visioni rapide e fulminee, immagini coinvolgenti, comunicazioni digitali. Dialogare con il mondo reale diventa

paradossalmente possibile attraverso l'uso – critico e accorto, s'intende – del mondo virtuale. Le nuove tecnologie vengono impiegate in questo tipo di teatro non col fine di dimostrare l'eccellenza della tecnica o per suscitare un rapporto idolatrico (di suggestione e adesione acritica) o, ancora, cercare di generare l'effetto di meraviglia nel pubblico<sup>52</sup>. Qui la tecnica è usata per cercare «una partecipazione consapevole, stimolando la dimensione simbolica»<sup>53</sup> del pubblico. Le nuove tecnologie, rispetto alle precedenti, sono collettive, ma non generaliste e l'individuo può in questo modo avvalersi di esse, renderle sue, manipolarle, creare e ricreare una sua identità attraverso questo scambio dialettico fra dentro e fuori, *input* e *output*, reale e virtuale, presenza e assenza. Come osserva acutamente Balzola, «le identità individuali e collettive non hanno più modelli stabili, tendono a s-definirsi e ridefinirsi in continuazione, sono perciò identità mutanti, che vivono di e nei mutamenti, con oscillazioni spesso radicali del livello di consapevolezza e anche delle condizioni reali di vita. Sono identità che si individuano quindi, soprattutto, in una dimensione virtuale, cioè nel progetto di un'identità, dove il presente slitta sul futuro, e ci si ritrova dentro senza preavviso. In questa prospettiva, il virtuale inteso come orizzonte tecnologico delle relazioni, delle comunicazioni e delle esperienze, svolge una funzione simbolicamente rilevante nell'immaginario collettivo, soprattutto giovanile»<sup>54</sup>.

Se da una parte lo stravolgimento che l'era tecnologica ha comportato a tutti i livelli, da quello personale a quello sociale, può spaventare, dall'altra è innegabile che abbia aperto un nuovo mondo di possibilità pressoché infinite. Si pensi al modo in cui nel cosiddetto techno-teatro lo spettatore è coinvolto attivamente, grazie alle nuove tecnologie, in un ambiente immersivo, sinestetico, dove può compiere un'esperienza multisensoriale e interagire con lo spazio scenico. Ciò comporta la messa in discussione di tutto l'apparato scenografico, dei linguaggi impiegati in scena, del messaggio che si desidera trasmettere insieme alla rappresentazione. È un messaggio che, a prescindere dai contenuti peculiari delle messinscene, vuole comunicare la sua creatività, la sua energia e presenza, la

---

<sup>52</sup> Cfr. Andrea Balzola, *Principi etici delle arti multimediali*, in Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, op. cit., pagg. 433-434

<sup>53</sup> *Ivi*, pag. 434

<sup>54</sup> *Ivi*, pag. 427

sua necessità di essere un *work in progress* che nasce in tempo reale proprio nell'incontro fra artisti e pubblico, fra mondo reale e virtuale, fra questi ambienti così diversi eppure, oggi, così vicini. L'essenza dell'evento scenico multimediale si concentra nel contatto, nell'interazione, nella compenetrazione di linguaggi, espressioni, corpi, idee, spazi, tempi, fantasie e immaginari. È in questo centro, un po' "mandalico", che secondo me si concentra il fascino di tale procedimento artistico.

Con le avanguardie storiche l'arte ha dimostrato di potersi esprimere e dare vita ad un linguaggio artistico sempre diverso e creativo, attraverso l'uso di qualsiasi materiale, formula, azione, corpo, movimento, ecc. sconfinando in orizzonti sempre più ampi e forieri di nuove possibilità. Tuttavia, la percezione e l'esperienza multisensoriale simultanea, tanto agognata dagli artisti passati, era ancora solo un miraggio. Grazie al digitale, tale possibilità si è fatta realtà e non è più concepita come meta o punto di arrivo, bensì come situazione di partenza, come base da cui è necessario prendere avvio e inventare, sviluppare un ulteriore nuovo tipo di linguaggio, adeguato a tale esperienza che immerge e coinvolge su più parametri psico-emotivi e sensoriali<sup>55</sup>.

Desidero concludere queste riflessioni usando un'ultima volta le parole di Balzola, che con la sua profondità riesce a scorgere nel panorama del Duemila quale sia la nuova prospettiva d'azione dell'arte: «in un'epoca dominata da una progressiva estetizzazione dei modelli sociali – tutto si gioca sul piano dell' "immagine", dall'immagine del prodotto a quella del personaggio, delle sue relazioni e dello stile di vita – e dove la tecnologia è il medium prioritario di tale estetizzazione, l'arte, il cui compito è stato di dare forme al pensiero, ha forse la possibilità di ridare pensiero alle forme»<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> Cfr. *ivi*, pag. 437

<sup>56</sup> *Ivi*, pag. 435

Ancora qualche riflessione personale...

Quando ho scelto come argomento di Tesi finale l'approfondimento dell'opera di Andrea Balzola nel contesto dell'arte multimediale non ero ancora consapevole fino in fondo della portata di tale lavoro, sia a livello spettacolare, sia a livello di significato. Approcciando alla lettura dei vari manuali di arte multimediale, mi sono resa conto fin da subito della vastità e delicatezza del tema che andavo a toccare.

Immergermi in tale studio è stato faticoso, illuminante e appassionante allo stesso tempo. Faticoso nel senso che, essendo un campo di studio ancora poco sondato e analizzato, è stato necessario di volta in volta verificare con accuratezza ogni informazione di cui prendevo possesso e ampliare le riflessioni che leggevo attraverso un lavoro di ricerca e approfondimento, talvolta veramente impegnativo e laborioso.

Ho poi usato il termine illuminante un po' istintivamente, ma trovo che abbia un grande significato all'interno del campo artistico in questione. Studiare e scrivere questo elaborato ha significato per me conoscere più a fondo un campo di azione dell'arte e del teatro che si è rivelato ancora più interessante di quanto potessi immaginare. La "luce" che ho incontrato in tali messinscene multimediali mi ha aperto un mondo di conoscenza e fantasia che ho il desiderio di esplorare ancora più a fondo.

Infine, ho scelto l'aggettivo appassionante proprio per descrivere l'umore di fondo che mi ha sostenuta nella stesura del mio elaborato e che continua a sussistere in me anche dopo averlo concluso. Il lavoro portato avanti da Balzola in questi anni e le esperienze che hanno compiuto gli altri artisti che ho nominato in tale studio sono davvero notevoli e innovativi. Ho conosciuto Balzola grazie ai suoi spettacoli multimediali e ho approfondito e compreso la sua opera attraverso la lettura dei suoi volumi e saggi. È curioso come questo elaborato sia frutto della mia "doppia" conoscenza e lettura dell'Autore, quasi a ripercorrere congiuntamente le due strade parallele che egli stesso percorre come studioso e come drammaturgo e regista.

Mi commuove un po' scrivere le conclusioni di questa Tesi e, forse, è il motivo per cui mi sto dilungando oltre il dovuto. Tale percorso universitario non è stato

importante per me solo dal punto di vista della formazione, di cui sono molto soddisfatta e che intendo ampliare ancora nel mio futuro, ma anche e soprattutto sul fronte personale. I miei ultimi anni sono stati pieni di eventi che hanno lasciato il segno e che mi hanno in parte costretta, in parte dato la possibilità di maturare rapidamente a più livelli e di interfacciarmi con le grandi tematiche della vita. L'università mi ha accompagnato in questi anni densi, dandomi un senso di stabilità e continuità, permettendomi di migliorarmi in più aree e di ampliare le mie conoscenze. Il rilievo di tali studi per me è stato dunque trasversale. Frequentare le lezioni di docenti così preparati e studiare per gli esami, inoltre, mi ha sempre dato qualche spunto per riflettere sulla mia vita e mi ha tante volte aiutata a completare gli studi che stavo compiendo anche in altri settori, come il Counseling e la recitazione – percorsi professionali che ho compiuto parallelamente a quello universitario. Nonostante siano stati anni di sofferenza a livello personale e di grande impegno nello studio, oggi mi accorgo di quanto io sia stata fortunata ad avere la possibilità di percorrere questo percorso professionalizzante e di crescita. Termina una fase della mia vita e se ne apre una nuova, che mi auguro sarà altrettanto edificante e stimolante come questa.

# Bibliografia

Andrea Balzola (a cura di), *Una drammaturgia multimediale*, Roma, Editoria & Spettacolo, 2009

Andrea Balzola (a cura di), *La scena tecnologica*, Roma, Dino Audino, 2011

Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004

Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, *Storie mandaliche*, Pisa, Nistri Lischi, 2005

Andrea Balzola e Franco Prono (a cura di), *La nuova scena elettronica*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1994

Andrea Balzola e Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé*, Milano, Feltrinelli, 2011

Anna Barsotti e Carlo Titomanlio (a cura di), *Teatro e media*, Ghezzano (PI), Felici, 2012

Giuseppe Bartolucci, *Per un nuovo senso dello spettacolo*, «Quindici», n. 11, 15 giugno 1968

Silvia Bordini, *Arte elettronica*, Firenze – Milano, Giunti, 2004

Sandra Lischi, *Il linguaggio del video*, Roma, Carocci, 2005

Eva Marinai, *Teorie sull'attore*, Ghezzano (PI), Felici, 2010

Enrico Menduni, *I linguaggi della radio e della televisione*, Roma – Bari, Laterza, 2010

Edwin Wilson e Alvin Goldfarb, *Storia del teatro*, Milano, McGraw-Hill, 2010

## Sitografia di approfondimento

[www.andreabalzola.it](http://www.andreabalzola.it) (Sito di Andrea Balzola)

[www.ateatro.it](http://www.ateatro.it) (Sito di informazione e divulgazione sul teatro)

[www.digicult.it](http://www.digicult.it) (Sito di informazione e divulgazione sul teatro)

[www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com) (Sito del gruppo Studio Azzurro)

<http://www.trax.it/olivieropdp/tnmnew.asp?num=57&ord=51> (Andrea Balzola, L'ipertesto mandalico: Un mail a Oliviero Ponte di Pino, 14 Settembre 2003)

[www.torinocittadelcinema.it](http://www.torinocittadelcinema.it) (Sito di cinema e teatro della città di Torino)

[https://www.youtube.com/watch?v=INvyDQ\\_jEhs](https://www.youtube.com/watch?v=INvyDQ_jEhs) (Il teatro tecnologico di Andrea Balzola)

<https://www.youtube.com/watch?v=FulRdajh58E> (L'arte fuori di sé. Andrea Balzola: la funzione dell'arte)

<https://www.youtube.com/watch?v=k4a0H5ly0R4> (Fattoria degli Anormali – Trailer)

<https://www.youtube.com/watch?v=VTa4EqO2RTk> (Democrazia (2012) – Trailer)

<https://www.youtube.com/watch?v=JWa7ZPcPimU> (Specchio delle mie trame – Trailer)

<https://www.youtube.com/watch?v=uZ2pQhTBvOE> (da Oltre la vista del mondo – Message in a bottle)

<https://www.youtube.com/watch?v=KA14GYUK41A> (da Racconti del Mandala)

[https://www.youtube.com/watch?v=rxan29oMB\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=rxan29oMB_U) (Galileo all'inferno – Trailer)

<http://www.x-8x8-x.net/zonegemma/xear/storiemandaliche/mandaliche3.htm>  
(Storie mandaliche 3.0 – dal sito di Giacomo Verde)

# Ringraziamenti

Desidero ringraziare tutti coloro che mi hanno aiutata nella realizzazione e stesura della mia Tesi.

Ringrazio anzitutto la Prof.ssa Lischi, relatrice di questa Tesi, per la disponibilità e cortesia che mi ha dimostrato, per la sua partecipazione e per il tempo che mi ha dedicato, nonostante i suoi numerosi impegni accademici.

Un ringraziamento di cuore va ad Andrea Balzola per la sua gentilezza e cordialità, per il vivace interesse che ha manifestato nei confronti del mio elaborato e per avermi rilasciato una preziosa intervista, che ha aggiunto grande valore ad esso.

Un grazie speciale va a mia madre Daniela, per il sostegno morale, spirituale ed economico che mi ha dato, in particolar modo in questo periodo impegnativo della mia vita. Una donna meravigliosa che con la sua presenza mi dimostra ogni giorno il suo amore e la sua fiducia in “razione doppia”, facendo anche le veci di mio padre Roberto, che non è più con noi.

Mi sento di ringraziare infinitamente Silvia, una sorella più che un’amica, che mi è stata vicinissima col suo affetto e la sua comprensione ed ha speso parte del suo tempo per leggere e discutere con me le bozze dell’elaborato.

Un grazie particolare alla mia amica Ambra, che con la sua delicatezza e generosità mi ha dimostrato la sua amicizia in tante occasioni e con la quale ho condiviso importanti momenti di confronto reciproco sui rispettivi argomenti di Tesi.

Ringrazio tutte le persone che in vario modo mi hanno incoraggiata, ascoltata e accolta, al di là delle sfumature del mio umore, e che sono state presenti nei momenti felici così come in quelli più difficili. In particolare ringrazio Michele, un amico dal cuore grande, che mi ha capita, aiutata, stimolata e sostenuta nel mio cammino, soprattutto in questi ultimi mesi.

Ringrazio, infine, anche tutti coloro che sono stati presenti nella mia vita in questi

anni e che per motivi diversi non ci sono più, ma che hanno avuto comunque una grande rilevanza durante il mio percorso universitario e di crescita personale.