

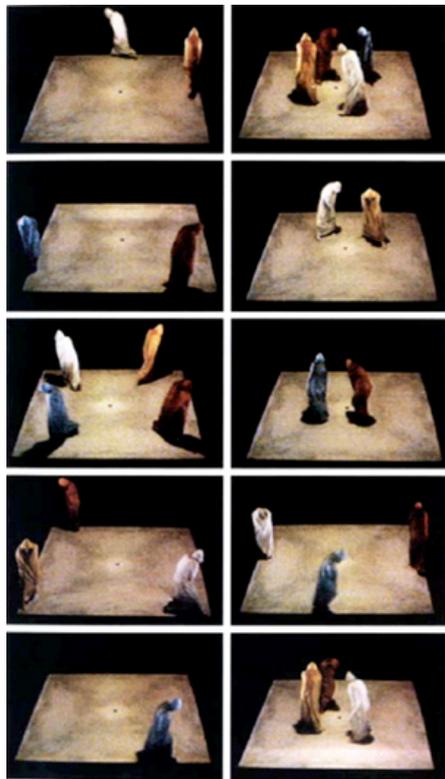


ateatro 99.20

25/05/2006

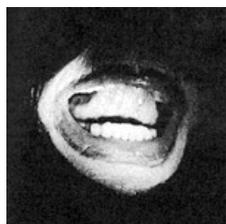
Beckett 100: Video Beckett

Installazioni, opere video, cortometraggi, animazioni e videoscenografie ispirate a Samuel Beckett
 di Anna Maria Monteverdi



Samuel Beckett, *Quad* (1981), regia televisiva di Reinhart Müller-Freienfels.

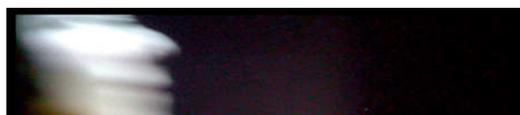
Come hanno trattato o interpretato la materia e le visioni beckettiane artisti multimediali nelle loro installazioni, videoperformance e spettacoli tecnologici? E' opinione comune che sia la stessa poetica di Beckett, così radicalmente altra rispetto ad una scrittura drammaturgica tradizionale, oscillante e sospesa in un tempo a-dimensionale, tra condizione soggettiva e oggettiva, personale e impersonale, nella negazione della possibilità di un raccontare, nell'inutilità di ogni agire, ad aprirsi ad apporti creativi altri, offerti dalla specificità del mezzo video e filmico. Ersilia D'Alessandro ha parlato di "vocazione cinematografica" del teatro di Beckett.



Samuel Beckett, *Non io* (1977), regia televisiva di Anthony Page con Billie Whitelaw.

Pensiamo a *Non io*, monologo torrentizio dell'unico personaggio Bocca immerso secondo la volontà dell'autore, nel buio assoluto della scena; o alla sperimentazione minimalista di *Quad* (definito da Beckett stesso "una follia televisiva"), ideato come una coreografia di personaggi incappucciati irradianti da e verso il centro con una esattezza geometrica tale da ricordare per analogia il calcolo di un computer (e non a caso definito "performance algoritmica" dallo studioso di media David Saltz).

A *Ghost Trio* e ad *Act without Words I* si ispira lo spettacolo tecnologico *It//*, una "pantomima per uomo e computer" ideato nel 1997 da Claudio Pinhanez quale parte di un progetto sviluppato al MIT di Boston (vedi scheda presente sul [Digital Performance Archive](#) on line ideato da Steve Dixon) mentre *Play* di Beckett è anche il titolo dello spettacolo con uso di immagini 3D e occhiali polarizzati per gli spettatori, di Lance Gharavi (1996; vedi oltre), collaboratore dello scenografo digitale e regista Mark Reaney al Dipartimento di Realtà Virtuali dell'Università di Kansas.





Breath.

A *Breath*, sorta di grado zero della rappresentazione, testo-lampo della durata obbligata di 35 secondi, con luce intermittente e null'altro in scena se non cumuli di spazzatura, si ispira l'artista Nikos Navridis per l'omonima installazione video esposta alla 51a Biennale di Venezia.



Catastrophe.

Mamet e Kentridge guardano a *Catastrophe* (dedicato al drammaturgo ceco Vaclav Havel) per il loro omaggio video a Beckett. Il corto di Mamet con l'interpretazione di Harold Pinter (Director) e Rebecca Pidgeon (Director's Assistant) e con l'ultima toccante apparizione di John Gielgud (Protagonist) fa parte del progetto [Beckett on Film](#) (2000) prodotto da RTE, Channel 4 e Irish Film Board, presentato al 57° Festival del Cinema di Venezia nella sezione Nuovi Territori.

Notizie su Beckett multimediale (ma non solo) all'interno del [database](#) aggiornatissimo di Federico Platania. Intanto sul fondamentale sito [www.ubu.com](#) la versione integrale di *Film* è scaricabile on line (179 mb).

Videoinstallazioni e videoperformance

1. Nel 1968 Bruce Nauman, esponente dell'area concettuale americana e tra i pionieri della videoarte statunitense insieme con Dan Graham e Peter Campus, crea *Beckett Walk* o *Slow Angle Walk*.



Si tratta di un'opera video-performativa che mostra il dispositivo video nella duplice funzione di processo e immagine spazializzata. In *Beckett walk* una telecamera fissa collegata a un monitor per ciascun lato di uno spazio architettonico quadrato che si sviluppa in altezza, riprende dall'alto la persona che ne percorre il perimetro. I suoi movimenti non sono naturali: Nauman realizza una sorta di happening o performance mediatica ripetitiva, a loop: il performer con le mani dietro la schiena alza una gamba a 45 gradi e la lascia poi ricadere a terra con grande rumore. Comportamenti bizzarri, rovesciamenti del corpo che vengono ritagliati nella scatola del monitor e che contrastano con quel geometrico percorso obbligato che regolamenta il suo tracciato nello spazio. Come ricorda Valentina Valentini: "Non è gratuito il riferimento a Beckett, che è stato un incontro importante per Nauman, perché in entrambi il linguaggio è un elemento che trova in se stesso il proprio fondamento, non sta al posto di..., non è uno strumento espressivo legato alla dimensione soggettiva e intersoggettiva di locutori e perlocutori" (V. Valentini, *Corridoi, labirinti, soglie: come mettere in gioco lo spettatore*, in *Dal vivo*, Roma, Graffiti, 1996)

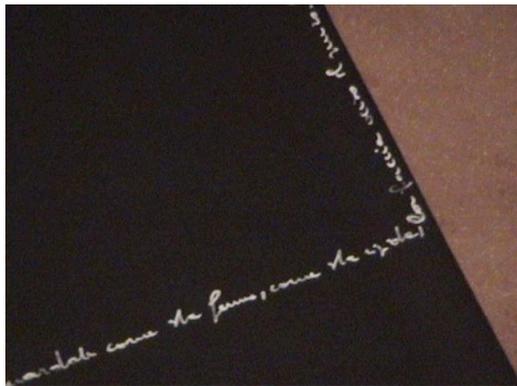
2. *Godot Space*

Nel 1997 David Saltz, artista e teorico inglese specialista di Interactive Media e Mediated Theatre, realizza *Beckett space* un ambiente che include varie installazioni, alcune automatizzate, e performance con video ispirate a 8 pièce di Beckett.

All'interno anche uno spazio interattivo, *Godot Space*: attraversandolo si attivava una sezione audio dal più famoso testo di Beckett. (Vedi anche il testo di Saltz scritto appositamente per ateatro)

3. Le videoinstallazioni beckettiane di Natalia Antonioli

Giovane regista teatrale con un background di studi filosofici e di pratica artistica di tutto rispetto, la Antonioli ha percorso per un'occasione specifica nel 1999 (il Premio Autore Donna) l'itinerario beckettiano con una serie di installazioni video e sonore che risultarono vincitrici della sezione Nuove Proposte. L'autrice nel catalogo curato da Marina Cognati, le definisce "microregie", concertazioni installative dalla durata minima, quasi istantanea, seguendo scrupolosamente le indicazioni beckettiane per i suoi *dramaticules*.



Passi.

Passi è realizzato come un tracciato di scritte bianche con correttore (frasi dal testo stesso di Beckett) su materiale plastico scuro posto a terra a formare gli otto numeri del gioco infantile della campana. Il gioco come è noto, non termina mai perché ricomincia sempre, e così è per la voce registrata associata all'installazione, un cadenzato ripetere delle parole beckettiane per bocca di bimba. *Winnie* ispirato a *Giorni felici*, è un'installazione video e sonora (voce di Alessandra Roselli) con due monitor sincronizzati e oggetti appartenenti alla protagonista della pièce. Tra le installazioni spicca senz'altro la resa video-letterale di *Ohio Impromptu*. Il tavolo con due sedie e due monitor propone un dialogo impossibile e infinito tra Ascoltatore e Lettore, tra Io e Non io: un interlocutore assente - simboleggiato dalla neve del televisore non sintonizzato - e un video-braccio che comanda ma dà regole non ascoltate. In tutte le installazioni i frammenti del testo originario sono sparsi in forma di sasso o cemento inciso (*Giorni felici III*), di carta ghiacciata (*Quella volta*), accartocciata, di ritagli di singole minuscole lettere ricomponibili a scelta da chiunque secondo il meccanismo della casualità. Il teatro è dietro un'unica immagine che condensa, "ghiaccia" quell'istante, "quella volta" e si concede ma per tracce fossili, all'archeologo-visitatore. Metronomi a battere il tempo per nessun strumento, voci inabissate che si disperdono dentro coni metallici, vetri che accolgono bocche afone, corpi smembrati dall'occhio della telecamera, dondoli dal movimento inarrestabile, giochi della morte e giochi dell'infanzia. I monitor isolati, gli oggetti casuali, le sequenze narrative monche sono lì a sostituire attori e trama e a testimoniare un'assenza imprecisata o un'attesa infinita. L'installazione è infatti, una scena provvisoriamente abbandonata, laddove una presenza umana si è dileguata e ha lasciato ombre elettroniche e guanti in lattice, borsetta, ombrellino e collana di perle. Nella dimensione irricostruibile e indecifrabile del luogo e della storia, nella negazione del tempo e contemporaneamente nella resa di "creature in fuga", il senso di un Beckett messo per una volta in mostra e non in scena: "Mi piace Beckett. Mi piace il suo universo composto da monadi senza porta e senza finestra in cui il visitatore disincantato è costretto ad osservare la vita nei suoi aspetti più depauperati... aspettando il silenzio" (N.A.)



Quelle braccia alla fine.

La Antonioli ha recuperato alcune delle sue più significative installazioni come itinerario "preparatorio" all'interno dello spettacolo *La voce nella testa* (da *Passi*) andato in scena nel gennaio 2006 in un teatrino nel cuore della Lunigiana (Bagnone-Massa). Le installazioni sono: *Quelle braccia alla fine* (da *Dondolo*)

con un piccolo dondolo automatizzato in movimento perpetuo, e *Winnie* (da *Giorni felici*).

Spettacoli tecnologici

1. Studio Azzurro, *Neither*.

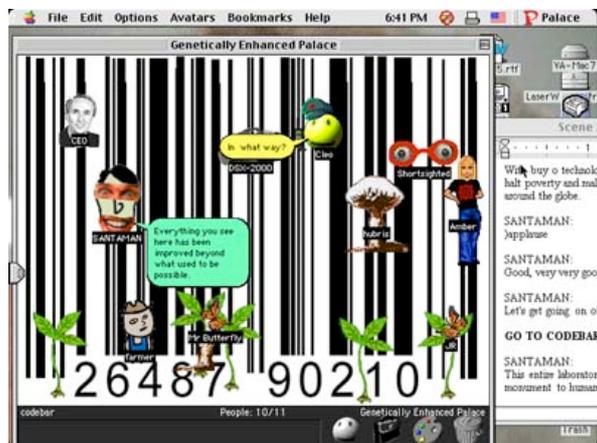




Neither.

Spettacolo di teatro musicale con scenografie digitali messo in scena da Studio azzurro nel 2004. All'opera musicale per soprano e orchestra concepita da Morton Feldman nel 1976, Beckett aggiunse su commissione, il libretto. Feldman chiese infatti a Beckett per l'opera, la "quintessenza" della sua poetica, che fu prontamente consegnata in forma di un pugno di righe come una sorta di suprema astrazione o distillato del suo pensiero intorno al tema universale dello stare al mondo in una condizione sempre oscillante tra l'io e il non io. Studio Azzurro sceglie una dimensione evocativa quasi surreale, sorretta da pochi oggetti, che rimandano al mondo beckettiano: un dondolo, l'ucello in gabbia, un uomo nel letto, l'albero, le scale, una porta semiaperta che non è retta da alcun muro, una lama di luce in un palcoscenico vuoto, quel teatro secondo le stesse parole di Paolo Rosa, simbolo di nessun luogo e insieme crogiuolo di tutti i luoghi possibili.

2. Desktop theater.



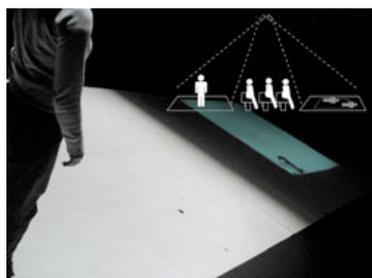
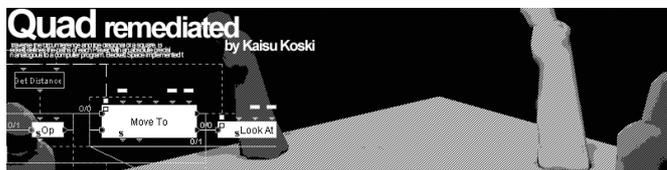
Desktop_Theatre.

Waiting for Godot sbarca su Internet nel 1997. Presentato al Digital Story Telling Festival. *Waiting for Go.com* è uno spettacolo di teatro on line con uso delle chat room e con personaggi interpretati da utenti collegati in quel momento; icone grafiche rappresentano non solo Didi e Gogo (Estragone e Vladimiro) ma anche altri personaggi improbabili come Mister Muscle, che si inseriscono ogni qual volta entra un nuovo utente; *Waiting for Go.com* ha un suo ambiente visivo offerto da palace.com che non sarebbe altro che il palcoscenico virtuale della rappresentazione. Il pubblico era costituito anche dagli spettatori reali del festival grazie a video-proiezioni. Rimandiamo al dettagliato resoconto on line *Clicking for Godot* in cui l'autore Scott Rosenberg esalta la nascita di un genere, il *digital puppet theatre* in un nuovo teatro on line, le cui modalità di (non) comunicazione rimanderebbero al tema dell'assenza in Beckett: "In *Aspettando Godot* nulla accade per due volte in ciascuno degli atti. Nelle chat rooms nulla accade la maggior parte delle volte, le persone si ritrovano ogni sera e aspettano per lo più che accada qualcosa, che qualcuno dica qualcosa di interessante, che un diversivo gli aiuti a passare il tempo".

3. Roberto Paci Dalò/Giardini Pensili si è dedicato a Beckett in un paio di occasioni: la prima volta con l'installazione visiva e sonora *Beck/ett* realizzata a Castel Sant'Elmo per la grande mostra dedicata al Living Theatre e curata dalla Fondazione Morra, con la voce campionata di Julian Beck. L'installazione è stata riproposta due anni fa per Riccione TTV 2004, a Villa Lodi Fé. Più recentemente ha dato vita a uno spettacolo videopoetico (altrimenti definito dall'autore "esecuzione scenica") di notevole valore a partire dall'ultima produzione poetica di Beckett e interpretato da Gabriele Frasca e Patrizia Valduga a loro volta poeti (e traduttori) molto noti nel panorama nazionale, in scena insieme a una giovane e talentuosa attrice francese, Caroline Michel. *Qual è la parola* si regge su atmosfere rarefatte, trasparenze, voci sussurrate o disperse, parole inanellate a suoni e immagini evocative, in una composizione fragilissima e intensa, sottoposta a un trattamento digitale in diretta. Proprio il *digital live* è quella modalità - più volte sperimentata da Giardini Pensili - che rende la tecnologia stessa significativo evento poetico in sé.

Progetti crossmediali

1. Jonas Hielscher dopo aver frequentato il corso di Design for Virtual Theatre and Games a Utrecht e terminato il Media Lab all'Università di Leiden in Olanda, fonda z25.org, un'ideale piattaforma informativa per giovani mediartisti. Esperto di installazioni *motion tracking*, creatore di videogames e appassionato di arte in rete collabora al progetto *Quad Remediated* (diventato in seguito 4:3) del giapponese Kaisu Koski ispirato a *Quad* di Samuel Beckett. Secondo le indicazioni tecniche forniteci da Jonas Hielscher e Koski, il progetto nasce con l'idea di offrire tre variazioni della stessa coreografia in tre diversi ambienti tecnologici (una danza all'interno di un quadrato secondo geometrie rigorosissime e con moti di attrazione e repulsione da e verso il centro).



Quad Remediated.

In questa ideale trilogia la prima parte è legata alla creazione di uno spazio narrativo in forma di installazione motion tracking, con sistema di captazione del movimento attivato dallo spettatore stesso nel suo muoversi all'interno dello spazio quadrato. La seconda parte del progetto consta di un'esplorazione del precedente spazio narrativo attraverso una danza, contemporanea a una sua riproposta in diretta video. Lo spettatore va a collocarsi, come postazione, in uno spazio intermedio tra la danza reale e quella video.

Da notare che questa danza è stata pensata per essere fruibile anche on line in video streaming. L'ultima parte è rappresentata dalla distruzione dello spazio narrativo visivo attraverso la creazione di un ambiente immerso nel buio e unicamente sonoro. Cambiano così le dinamiche di interazione, cambiano le interfacce, cambia anche la posizione dello spettatore in ciascuna delle diverse variazioni o step, di questo "mediated theatre" (secondo la stessa definizione degli autori).

Videopere e cortometraggi

1. Un originale omaggio in video ispirato a *Not I*, monologo del 1972 di Beckett, è quello di *Mald'è*, giovane compagnia campana video/teatrale di Matilde de Feo e Mario Savinio. Presentato quest'anno alla manifestazione *Il corpo immateriale* di Napoli.



Il video di 11' che segnaliamo per la pregnanza visiva, per l'aderenza alla poetica beckettiana e per l'ottima realizzazione tecnica, è una cascata ininterrotta di parole dallo strano personaggio di Bocca ("interpretato" dalla stessa De Feo, brava e bella attrice teatrale e televisiva). Bocca va a occupare un angolo di un ambiente elettronico caratterizzato da un biancore abbagliante e da cui emergono a tratti, segni grafici esplosi e frammentati, fonemi vomitati, risucchiati e poi sparsi ancora nel vuoto elettronico. Dalla bocca "reale" ma isolata dal contesto corporeo, si passa a quella digitale, una macchia rossa che mentre parla si sfalda, si sdoppia, si sovrappone in un'infinita metamorfosi elettronica. Riconoscibile sempre più a stento come un organo fisico scompare affogato nel bianco, quel bianco accecante che domina molta parte della produzione beckettiana.

2. *Monument* (3', 1990) è il secondo cortometraggio politico della serie *Soho Eckstein*; si tratta di un'opera ispirata a *Catastrophe* a firma di William Kentridge, il più importante artista visivo sudafricano, regista, disegnatore, incisore, creatore di *film animati* usati come fondali teatrali e realizzati a partire da disegni a carboncino definiti da lui stesso "drawings for projection".





La tecnica di animazione usata è quella tradizionale dello *stop motion*, ovvero una successione di immagini riprese cancellando o aggiungendo, fotogramma per fotogramma, elementi del disegno. In questa come in altre opere, la tematica affrontata è quella della storia postcoloniale del Sudafrica, degli orrori del capitalismo e dell'apartheid, complice la trama beckettiana della relazione di potere tra Director-Character-Assistent. *Monument* è stata esposta come installazione alla Tate Gallery; recentemente una personale su Kentridge è stata allestita a Modena e presso la Galleria Lia Rumma di Milano.

3. *Atto senza parole I* di Carlo Caprioli e regia di Enrico Maria Lamann è stato presentato a Film Maker di Milano e al Lodi Film Festival del 2005 diretto da Fabio Francione. Carlo, figlio di Vittorio Caprioli interpreta col video quell'invisibile potere che regge i fili, guida gli oggetti della sopravvivenza e quindi il destino dell'uomo nel deserto in cerca dell'acqua continuamente sottratta. E' un'entità lontana che governa gli eventi muovendoli virtualmente da un non meglio precisato mondo parallelo fantascientifico, indossando data glove e virtual eyes. I limiti spaziali non oltrepasabili dall'uomo sono dati dal campo stesso dell'inquadratura. L'uomo è prigioniero dentro il video, dentro la scatola quadrata del monitor. Da lì il protagonista non può uscire, prigioniero senza scampo in un deserto bianchissimo e in uno schermo al plasma...

[Condividi](#) |

© copyright ateatro 2001, 2010

Se cerchi (e se vuoi comprare) su ibs un libro o un autore di cui si parla in questa pagina

Titolo:

Autore:

Editore:

Argomento:

Esegui la ricerca:

