



ateatro 101.13

20/09/2006

I switch on

Play di Beckett in Virtual Reality

di Lance Gharavi (traduzione di Anna Maria Monteverdi)

In esclusiva per ateatro.

Nel 1996, pochi mesi dopo il successo dell'allestimento della nostra prima produzione di realtà virtuale, *The Adding Machine* da Elmer Rice, Mark Reaney e io cominciamo a far progetti per possibili esperimenti futuri. La nostra produzione di *The Adding Machine* fu il primo frutto della nuova struttura creata con Ronald Willis: l'Institute for the Exploration of Virtual Realities (abbreviato: VR), un'organizzazione dedicata alla sperimentazione delle applicazioni dei nuovi media tecnologici a teatro. Sebbene non avessimo né il tempo né le risorse per produrre un progetto ambizioso come *The Adding Machine*, volevamo comunque cercare cose nuove, testare nuove tecnologie e interfacce, scoprire nuove modalità di applicazione delle nostre attuali abilità. Nello specifico volevamo fare una sperimentazione integrando video stereoscopico nei mondi virtuali 3D e permettere al pubblico di interagire con essi attraverso gli occhiali polarizzati da poco acquistati (Head Mounted Device). Questi HMD, creati da Virtual I-O, sono dotati di un paio di piccoli schermi video che aderiscono all'occhio di chi li indossa, oltre che di un paio di cuffie che permettono, oltre a una visione stereoscopica, anche un suono stereo.

Il pubblico indossa i visori per *Play*.

Inoltre questi occhiali hanno capacità immersive e parzialmente immersive: rimuovendo lo speciale schermo dall'esterno del minuscolo monitor video, hanno l'insolito vantaggio di permettere a chi li indossa di vedere un'immagine "stereoscopica mediata" - come un mondo virtuale o un video - e simultaneamente di osservare attraverso quell'immagine e vedere un attore sul palco. Tutto ciò che è richiesto a un oggetto o a un attore per essere visibile attraverso i visori HMD è che l'oggetto e l'attore siano sufficientemente illuminati.

Quando ho cominciato a cercare testi per un esperimento su piccola scala con questa tecnologia, Beckett mi è sembrato un autore particolarmente adatto. In primo luogo perché lo stile non realistico dei suoi drammi non avrebbe sofferto un trattamento con i nuovi media, e questo non tanto perché la brevità dei suoi lavori tardi fosse decisamente appropriata per questo progetto, ma soprattutto per il modo in cui il suo lavoro spesso giocava con l'idea di presenza, di assenza e di presenza apparente. Il dualismo presenza/assenza era stato - come notammo Reaney, Willis e io - un elemento chiave nel nostro lavoro con la realtà virtuale, e un aspetto significativo in quasi tutte le forme di cyber-teatro - come noi lo chiamavamo un tempo - più innovative. Collegare Beckett alla realtà virtuale e giustapporre la problematica originale della "presenza" che essa genera sembrava una direzione appropriata e avvincente per le nostre

sperimentazioni.

Dopo aver passato in rassegna diversi drammi brevi di Beckett, alla fine decisi per *Play*, un lavoro prodotto in Germania nel 1963. E' un testo a tre personaggi: un uomo e due donne. Ciascuno di questi personaggi è intrappolato in una delle tre urne, da cui fuoriesce solo la testa. Per tutto il dramma, i personaggi parlano come rispondendo a un riflettore abbagliante che li illumina uno alla volta, o talvolta tutti insieme. Nella produzione questa luce divenne una specie di quarto "agente", che interrogava i personaggi come fossero dei prigionieri, comandando loro di parlare, di confessare. Billie Whitelaw, commentando la sua esperienza nel rappresentare una di queste donne, ha detto: "Penso che *Play* sia un quartetto, non un trio. La luce è una parte molto attiva, una parte molto spaventosa, addirittura uno strumento di tortura" (James Knowlson, *An Interview with Billie Whitelaw*, "Journal of Beckett Studies", no. 3 summer (1978) 86).

Lo schermo su cui è proiettato un rozzo bozzetto del mondo virtuale della produzione i.e.V.R. di *Play*. Scena e regia di Lance Garavi. Foto di Mark Reaney.

Nelle produzioni tradizionali di questo testo, gli attori nelle urne sono vivi e il personaggio della luce è, ovviamente, rappresentato da una vera luce. Se anche ci fosse un "agente" umano dietro i movimenti del riflettore - come un operatore che segue la luce - questi non sarebbe affatto visibile al pubblico e non giocherebbe alcun ruolo nel mondo della finzione drammatica. Nel mio adattamento di *Play* ho invertito le funzioni. Il riflettore era l'unico "agente vivo" nella produzione. L'uomo e le due donne erano personaggi "tecnologicamente mediati". Questo approccio metteva in risalto il ruolo attivo della luce e rimodellava il dramma, ponendo al centro della produzione la tecnologia e il suo potere potenzialmente minaccioso. Attraverso gli schermi dei visori HMD il pubblico vedeva i personaggi nelle urne come immagini video stereoscopiche dentro un ambiente virtuale. Gli spettatori potevano guardare anche attraverso le immagini e scorgere le mie azioni, poiché io stesso assunsi il ruolo della Luce. Le immagini negli occhiali HMD apparivano sovrapposte al mio corpo; l'agente che manipolava l'ambiente virtuale e che comandava ai personaggi di parlare, divenne così una figura fantasmatica ma viva che prendeva posto in una porzione di luce fioca al centro del palco. L'operatore che normalmente manipola e guida il punto di vista del pubblico attraverso i mondi virtuali nelle produzioni di Virtual Reality - un ruolo che noi denominammo VED (Virtual Environment Driver) - occupava la posizione di "agente" in questa drammaturgia. Dal momento che il movimento attraverso gli ambienti virtuali non era preregistrato, ma manipolato in modo estemporaneo da un operatore che fa sì che l'ambiente interagisca liberamente con i performer in scena, l'ambiente stesso divenne in questo modo un "agente aggiunto".

In *The Adding Machine* come nella successiva produzione in realtà virtuale, il VED e il suo computer erano dietro la scena, nascosti alla vista del pubblico. Gli spettatori potevano vedere lo spettacolo della scena generata al computer direttamente sullo schermo, ma non avevano la possibilità di sapere che i mondi virtuali non erano semplicemente delle animazioni preregistrate.

Per il mio lavoro con *Play* mi sembrava giusto evitare di nascondere il VED e i meccanismi con cui operava. Facendo così, il VED e l'ambiente sarebbero stati un agente attivo in maniera più evidente, così come sarebbe stata chiara anche la natura *real time* dei media utilizzati. Inoltre, portando la persona (VED) sulla scena, questi diventava una parte concreta e visibile della drammaturgia, sebbene non necessariamente una parte del mondo fittizio del dramma. Come il direttore nella buca dell'orchestra o il *koken* nel teatro Kabuki, la presenza visibile del VED e la sua influenza sulla drammaturgia sarebbe stata evidente anche se non gli veniva necessariamente conferito lo status di agente fittizio.



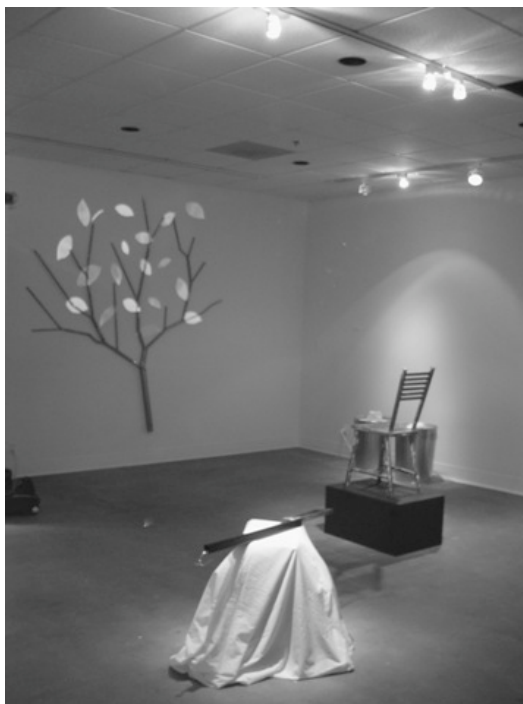
Da *The Beckett Project*. Foto di Patricia Clark.

Nel mio adattamento di *Play* feci un passo avanti, dando al VED il ruolo di agente fittizio, creando un manipolatore tecnologico come personaggio che il pubblico poteva vedere attraverso le lenti del mondo mediato tecnologicamente, dei personaggi di Beckett nelle loro urne.

Nella nostra produzione il pubblico in una piccola stanza di fronte a un lungo tavolo illuminato da riflettori. Un groviglio di computer e dispositivi video copriva quasi tutto lo spazio a disposizione sulla superficie del tavolo. Prima dell'inizio dello spettacolo, Reaney aveva l'insolito compito di aiutare il pubblico a indossare gli HMD. Dopo un lungo silenzio beckettiano, durante il quale gli spettatori ridevano nervosamente a causa dell'aspetto che avevano assunto indossando questi visori dall'apparenza futuristica, entravo nella stanza incarnando il personaggio della Luce. I miei capelli erano arruffati e grigi. Indossavo un abito inadatto alla taglia e di colore scuro, camminavo con passo strascicato e stanco; in alcuni momenti mi affaccendavo comicamente sulle attrezzature prima di sedermi e di cominciare a manipolare il video e i mondi virtuali.

Sovrapposto al tavolo, all'attrezzatura e al personaggio della Luce, il pubblico vedeva l'ambiente virtuale stereoscopico. Davanti a loro una enorme pianura deserta. Distante, si ergeva un'urna grigia gigantesca con i bordi superiori nascosti alla vista. All'orizzonte di questa scena surreale e apocalittica, un sole che tramontava suggeriva l'arrivo imminente della notte. Muovendo il mouse del computer il punto di vista del pubblico cominciò a cambiare, spostandosi lentamente verso la base dell'urna gigantesca. Prima di arrivare alla base, gli spettatori sembravano diventare leggeri, fluttuare lentamente nell'atmosfera fino a quando non rimanevano sospesi da terra, proprio sopra il bordo superiore dell'urna. Cominciavano a scendere dentro la cavità di quell'urna grande come un grattacielo, finché non si posavano sopra un piccolo ripiano quadrato, sempre fluttuando nel buio interno del recipiente. Tutto intorno centinaia di identici ripiani quadrati sospesi in una grata sembravano svanire in lontananza. Di fronte, su tre ripiani separati, stavano tre urne grigie, simili al contenitore in cui erano immerse ma più piccole.

Dopo pochi momenti di assoluto silenzio, non appena alzai la leva di un mixer video le teste dell'uomo e delle due donne apparvero all'imboccatura delle tre urne. Come il mondo virtuale tutto intorno, il video era stereoscopico, così che le teste apparivano tridimensionali, ed emergevano da urne ugualmente tridimensionali. Dopo un ulteriore momento di silenzio, i tre cominciarono a parlare. Come uno di loro iniziava a parlare, però, l'altro scompariva, per



riapparire subito dopo e ricominciare un monologo opprimente e sforzato.

Da *The Beckett Project*. Foto di Patricia Clark.

A ogni cambio di oratore, la Luce schiacciava un bottone sul mixer video, quasi a scacciare il personaggio dalla scena e a comandare a un altro di apparire e parlare. A un certo punto, nel corso di questo crudele rituale, le teste scomparivano, sebbene le loro voci continuassero a essere udibili, e il pubblico in quel momento veniva trascinato in alto, fuori dall'urna, e fatto fermare in un punto sopraelevato di fronte a una piramide a quattro lati. Poi giravano intorno alla piramide lentamente; su ciascun lato della piramide veniva proiettato un film in bianco e nero dei personaggi.

Ciascuno di questi video a loop mostrava i personaggi che distoglievano lo sguardo nervosamente e occasionalmente guardavano in camera. Inframmezzati a questi video c'erano alcune sequenze che mostravano i personaggi con i volti distorti elettronicamente e colti mentre scrivevano in una apparente sofferenza. Nel lato retrostante la piramide era proiettato un breve video del personaggio LUCE, inframmezzato da un breve segmento distorto e colorizzato elettronicamente, della sua faccia contorta dalle risate. Dopo questo breve "viaggio", il pubblico ritornava nella posizione di partenza di fronte alle tre urne. Le teste comparivano alla vista senza mai cessare la loro litania triste e dolorosa. Non appena i personaggi cominciavano a ripetere ancora una volta l'intera sequenza, le loro teste e le loro voci piano scomparivano fino a sparire del tutto. La Luce sedeva scomposta nella sedia, come fosse esausta della prova e fissava lo schermo del computer in silenzio. Dopo una pausa prolungata, si alzava e usciva lentamente dalla stanza.



Da *The Beckett Project*. Foto di Patricia Clark.

All'inizio del processo che mi ha condotto a creare queste immagini, mi sembrava vitale mantenere le urne come *immagine centrale*, un'immagine che suggeriva sia morte (le urne che contengono le ceneri dei morti) sia nascita (l'urna come utero che contiene la vita). Nel testo di Beckett era implicito che i personaggi di *Play* occupassero una specie di infernale *post mortem*.

Nel mio progetto volevo suggerire esattamente questo, il che implicava anche che le tre urne e i loro occupanti non fossero altro che una singola manifestazione di una formula ripetuta all'infinito. Si alludeva a questo attraverso la natura di matryoske delle urne. Il progetto richiedeva che ci fossero urne dentro urne dentro urne e una progressione infinita dello stesso rituale di domande. La griglia di ripiani quadrati e vuoti dentro l'urna gigantesca rinforzava questa idea. Questa serie infinita di ripiani che si estendeva per un lungo tratto non solo doveva suggerire l'idea di infinità ma anche l'esistenza di un numero infinito di posti vacanti in attesa di essere occupati da urne identiche, contenenti prigionieri riluttanti e timorosi.

Il processo di creazione delle immagini video delle due donne e dell'uomo fu piuttosto lungo e coinvolgente quanto quello di costruzione del mondo virtuale. Per registrare le loro azioni sedevano in una zona di fronte a un set in green screen. Di fronte a loro un grande piano verde mascherava i loro corpi dalle spalle in giù. Li ho ripresi con un paio di telecamere vicine, per ciascun lato. Il segnale da ciascuna di queste videocamere passava a un mixer che combinava i due segnali per registrare. Ciascun segnale sarebbe stato poi mandato al monitor appropriato così che le immagini sarebbero apparse tridimensionali.

Durante la proiezione usai un mixer video per bucare lo sfondo verde e piazzare le immagini degli attori sulle immagini del mondo virtuale in modo che le teste degli attori apparissero come emergere dall'imboccatura delle urne. Usando una leva sul mixer potevo farli apparire e scomparire a mio piacimento mentre le loro voci continuavano a recitare (*e a essere udibili*, ndc) attraverso le cuffie degli HMD. Al termine di questo esperimento ebbi l'opportunità di discutere con il pubblico.

Essendo solo la nostra seconda produzione teatrale che mescolava realtà virtuale e teatro e il primo sforzo di utilizzare i visori HMD come dispositivi di interfaccia, non eravamo sicuri se il pubblico sarebbe stato in grado di capire il senso di questa operazione che mescolava media elettronici e performance live. Dalle loro risposte fu chiaro che avevano estratto il significato dello spettacolo dall'interazione tra diversi linguaggi dal vivo e mediati.

Molti dei commenti puntavano ad alcune delle caratteristiche di questi nuovi dispositivi di interfaccia che per noi in precedenza non erano affatto chiari. Per esempio, gli spettatori potevano scegliere di rivolgere la loro attenzione dai personaggi nelle urne guardando attraverso le immagini elettroniche all'attore in scena di fronte a loro e viceversa. La facilità con cui potevano farlo dipendeva per lo più dalla quantità di luce sull'attore e dalla luminosità delle immagini dentro i display HMD. Inoltre scoprirono che, muovendo la testa, potevano controllare la relazione spaziale tra l'attore in scena e gli oggetti dentro al mondo virtuale. Infine discussero animatamente sulle possibilità di questa tecnologia e sulle sue applicazioni nel teatro. Reaney e io accogliamo con piacere il successo di questa produzione e usammo la conoscenza acquisita per dare forma alla successiva produzione: Arthur Kopit's *Wings*. www.ku.edu/~mreaney/

[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:

