

Nuove forme di teatro nel terzo millennio

Il periodo a cavallo dei millenni, contraddistinto sul piano generale da una sempre più capillare invasione di nuovi media – in particolare internet – nella vita quotidiana, fa da sfondo ad alcune significative trasformazioni in quel linguaggio artistico che maggiormente prevede un contatto immediato e un elevato grado di interazione con il pubblico, vale a dire il teatro.

Così come avveniva già negli anni Novanta il teatro, non solo quello di matrice postdrammatica, continua anche nel XXI secolo sia a fare largo uso di proiezioni video – che mirano ora soprattutto a problematizzare il rapporto tra rappresentazione e performance, nonché il sempre più delicato tema del consumo mediatico nella nostra società – sia a sfruttare tecniche di rappresentazione che riprendono l'arte filmica, fotografica e televisiva oltre a nuove forme di comunicazione digitale, rendendo così la performance non solo un artefatto multimediale, come fin dalle origini del teatro, ma anche una pratica performativa e ricettiva a più livelli di medialità. Un ulteriore tratto fondamentale del teatro di questi anni – anch'esso retaggio della tradizione novecentesca – è il forte accento posto sulla materialità della dimensione teatrale, vale a dire da una parte sulla presenza corporea degli attori in scena, con un'attenzione particolare a elementi coreografici e prossemici, dall'altra sulla negazione del valore mimetico della performance, che non si propone quale rappresentazione di altro ma piuttosto come evento autonomo. Proprio l'insistenza sulla materialità performativa porta l'arte drammatica a evadere sempre più spesso dai limiti fisici imposti dal palco nonché a travalicare i confini fra illusione artistica e realtà quotidiana, dando così vita a nuove forme di spettacolo che si svolgono in luoghi altri dai classici teatri – su basi, di nuovo, novecentesche e nel segno della *site specific performance* –, prevedono una diretta interazione con il pubblico, che spesso diventa vero e proprio protagonista della rappresentazione, sfruttano nuove tecnologie, come ad esempio l'interazione via nuovi mezzi di comunicazione o l'impiego della realtà aumentata, senza in ogni caso rinunciare alla possibilità di veicolare messaggi sociopolitici e a farsi interprete di istanze della attualità.

Esempio di unione fra uno spettacolo interattivo che trova spazio al di fuori del teatro propriamente inteso, coinvolgendo in prima persona gli spettatori e divenendo anche strumento di espressione di dissenso nei confronti della situazione politica – in questo caso quella austriaca di inizio millennio –, è *BITTE LIEBT ÖSTERREICH – ERSTE ÖSTERREICHISCHE KOALITION-SWOCHE* (Per favore amate l'Austria – prima settimana della coalizione austriaca) a cura di Christoph Schlingensiefel (1960-2010), *Dramaturg*, regista e uomo di spettacolo tedesco. Come protesta contro il partito di destra xenofobo FPÖ, Schlingensiefel fa installare di fronte al famoso edificio dell'Opera di Vienna una serie di container sormontati dalla scritta «AUSLÄNDER RAUS!» (Fuori gli stranieri!), nei quali per una settimana vivono, costantemente sotto gli occhi degli spettatori/passanti come in una sorta di Grande Fratello televisivo, dodici personaggi che interpretano altrettanti richiedenti asilo; ogni giorno attraverso sondaggi via telefono, SMS e internet il pubblico è chiamato a decidere quale coppia di ospiti debba abbandonare la casa/il container ed essere rimpatriata nel suo Paese d'origine; al vincitore è promesso un premio in denaro e – in caso si trovi un/una volontario/a – anche un matrimonio con un cittadino austriaco al fine di ottenere la cittadinanza.

Vicino al mondo della performance che unisce in sé differenti discorsi mediali è anche il progetto di nuovo 'teatro documentario' portato avanti da Helgard Haug, Stefan Kaegi e Daniel Wetzel, il trio tedesco-svizzero anima del collettivo Rimini Protokoll, nato nel 2002 e incentrato su un'idea di teatro come messa in scena interattiva e dinamica, non legata a luoghi specifici. Gli spettacoli prodotti trovano quindi spazio nelle strade delle grandi città, così come in setting appositamente creati, nel quale i protagonisti – quasi sempre persone comuni – e il pubblico vero e proprio si muovono, interagendo fra loro e con l'ambiente circostante. Durante la 'rappresentazione' di *Call Cutta. Mobile Phone Theater* (Call Cutta. Teatro di telefonia mobile, 2005) agli spettatori, inizialmente radunati davanti allo Hebbel Theater di Berlino, viene ad esempio fornito un telefono cellulare sul quale, pochi minuti dopo, ricevono una chiamata da un *call center* indiano. Essi vengono quindi guidati da una voce attraverso vari percorsi per le vie della capitale tedesca e invitati a svolgere varie azioni, esplorando l'ambiente cittadino in base alle direttive degli 'impiegati' del *call center*, che assumono così la funzione di registi. Simile nella struttura e nelle sue dinamiche è anche *Remote X*, spettacolo interattivo che dal 2013 è approdato in numerose città del mondo – fra cui anche Milano nel 2015: qui gli spettatori, muniti di cuffie, si muovono all'interno del paesaggio urbano accompagnati da un'audioguida, che inizialmente si comporta come un semplice e neutrale navigatore GPS e man mano, attraverso l'osservazione del comportamento dei partecipanti/protagonisti, diventa sempre più intima e specifica, simulando così il processo di apprendimento dei dati delle intelligenze artificiali. Accanto a performance dove il palcoscenico è rappresentato dalla metropoli, sono da ricordare anche progetti che prevedono ambientazioni specifiche, come ad esempio *Nachlass – Pièces sans personnes* (Lascito – Pièce senza persone, 2016), spettacolo che è in primo luogo un'installazione artistica: gli spettatori sono invitati a vagare per otto stanze nelle quali immagini, oggetti, suoni e voci evocano la presenza di altrettante figure – persone in carne e ossa ormai defunte che hanno collaborato negli ultimi momenti della loro vita con Stefan Kaegi all'allestimento dello spettacolo – e fanno riflettere il pubblico sulle modalità che il ricordo e la memoria hanno per esprimersi all'interno della società odierna nonché sul rapporto fra presenza e assenza. Facente invece leva sulle ultime innovazioni messe a disposizione dalla tecnologia è *Situation Room – A multiplayer video piece* (Sala operativa – Una pièce video multigiocatore, 2014) che, come evidenzia già il sottotitolo, unisce alla dimensione performativa anche elementi del videogioco, in particolare del genere dello 'sparatutto'. Anche in questo caso i protagonisti sono gli spettatori stessi che, muniti di tablet e cuffie, si muovono all'interno di un edificio, seguendo, grazie alla tecnologia della realtà aumentata, le azioni di persone legate in vario modo al mondo delle armi – campioni di tiro con il fucile, fotografi di guerra, impiegati del Ministero della difesa – e a loro volta entrano in contatto gli uni con gli altri, dando così vita a uno spettacolo che trasforma una dimensione 'digitale' in una realtà tangibile, mostrando così la funzione e il ruolo del teatro in una società che pare sempre più allontanarsi dalla materialità e corporeità delle interazioni e della comunicazione.

Obiettivo di collettivi come Rimini Protokoll o come anche andcompany&co, fondato nel 2003 a Francoforte sul Meno e organizzatore di spettacoli/progetti che uniscono in modo particolare performance e protesta sociale e politica – quale l'attualissimo *Café Casablanca: Everybody Comes To Stay!* (Café Casablanca: tutti vengono per restare!, 2018) sul tema dei rifugiati –, è da un lato quello di anteporre alla rilevanza estetica della rappresentazione l'esperienza dello spettatore, che da soggetto osservante diviene vuoi oggetto osservato, vuoi

vero o apparente protagonista dello spettacolo, dall'altro quello di abbattere i confini fra teatro, mondo reale e dimensione virtuale, inducendo così anche a una riflessione sulla compresenza di diversi media nella società contemporanea e sul loro influsso sulla nostra vita.

Alessandra Goggio