

PAGLIACCI REALI, PAGLIACCI VIRTUALI

L'opera lirica è una forma d'arte in continua evoluzione. Del resto non è un caso che la prima teoria sulla *gesamtkunstwerk* sia stata elaborata da Richard Wagner, creatore attento alla fusione tra il teatro e la musica ma già idealmente proiettato verso una concezione dell'arte che, nel corso del secolo successivo, sarebbe diventata sempre più multimediale e intermediale. Oggi le nuove tecnologie ci consentono ormai di entrare "nel centro del quadro", come recitava il manifesto tecnico della pittura futurista, lasciando allo spettatore stesso il compito di completare l'opera. Il teatro, in fondo, è sempre stata l'arte più immersiva che l'uomo abbia mai inventato, nel senso che fin dall'antichità si è posto l'obiettivo di coinvolgere il pubblico, avvolgendolo fisicamente, risucchiandolo all'interno della messa in scena tragica e delle sue dinamiche finzionali. Il teatro del '900 ha perfino rotto la distinzione tra scena e platea, ma soprattutto ha introdotto sistematicamente l'uso dell'immagine in movimento, fin da Erwin Piscator e, ancor prima, da Leopoldo Fregoli, sul palcoscenico, rendendola di fatto un elemento fondamentale della drammaturgia.

Il mondo della lirica tuttavia – probabilmente per un arcaico purismo difficile da smantellare – ha impiegato qualche decennio in più per svecchiarsi e per accogliere le fertili interferenze e le infinite possibilità tecnovisuali dei new media. Alla fine però è riuscita ad onorare quell'idea di opera d'arte totale wagneriana. Ne è una piena dimostrazione la messa in scena *Pagliacci* messa in scena al Carlo Felice di Genova da Cristian Taraborrelli, che ha deciso di lavorare sulla Realtà Aumentata. E' la prima volta che ciò accade in Italia e forse anche all'estero, se si eccettuano gli allestimenti di questo tipo alla Comische Oper di Berlino.

Tale dispositivo, che dal ventesimo minuto in poi della rappresentazione diventa prioritario, permette allo spettatore di vedere i cantanti recitare dal vivo sia nella realtà (ovvero sulla scena fisica, con un *green screen* che funziona da sfondo) sia virtualmente (grazie a uno schermo che, nella parte superiore del proscenio, restituisce le stesse azioni implementate scenograficamente). Questa doppia visione "aumenta" lo spettacolo, lo arricchisce, consente al regista di portare lo spettatore dall'interno del teatro agli ambienti esterni, in mondi realistici, che del resto rispondono al verismo dell'opera di Leoncavallo (il bosco dove il tendone del circo è accampato) ma anche totalmente visionari (la scena in cui Beppe nel ruolo di Arlecchino canta su una scala immerso nel firmamento mentre una gigantesca luna ruota intorno a lui).

Ciò che risulta più interessante in questo tipo di allestimento scenico – che sicuramente ha lasciato disorientati i melomani come del resto era prevedibile – è che il proscenio si trasforma anche in un teatro di posa, dove l'artificio stesso diventa parte della rappresentazione, secondo quello che possiamo considerare un meta-linguaggio, in cui la regia che ha un'impostazione volutamente televisiva si mescola alla videoarte e anche al cinema (pensiamo ad alcune citazioni nascoste, da David Lynch a Derek Jarman), concorrendo alla creazione di un immaginario raddoppiato, in cui la riproposizione della scena su schermo, attraverso immagini in movimento che sono frutto di un *compositing* in tempo reale, risultato della fusione tra performance dal vivo e immagini registrate, offrendo al pubblico il processo stesso della scrittura scenica nel suo farsi.

La realtà aumentata consente così di realizzare momenti spettacolarmente visionari come l'incendio che divampa durante l'aria più celebre, *Vesti la giubba* (conosciuta anche come *Ridi, pagliaccio!*): il fuoco diventa il simbolo della gelosia che arde nel cuore di Canio e invade la scena-schermo. Ma durante un'altra aria Taraborrelli gioca invece a scomporre a moltiplicare gli schermi, creando quasi un'installazione nell'installazione, con i volti affiancati e contrapposti di Canio/Pagliaccio e Nedda/Colombina che formano le tre pareti della stanza.

Taraborrelli da oltre vent'anni ci ha abituato a spettacoli in cui azione sulla scena e videoproiezione si integrano e si completano perfettamente. Il suo stesso rivestire il doppio ruolo di regista e scenografo gli consente di costruire una imponente macchina scenotecnica nel senso completo del termine, dove le immagini in movimento non siano solo semplici sfondi, ma elementi drammaturgici che aggiungono significati nuovi alla performance. In *Pagliacci*, invece, se si eccettua pochi elementi concreti di arredo (tra cui un carretto, un pozzo con l'acqua), il resto della scenografia è totalmente virtuale.

Certo, in altri momenti dell'opera lirica, dove non c'è *green screen* e realtà aumentata, Taraborrelli mette in gioco anche la scenografia fisica: la quinta realizzata con il fondale "tripolina" o l'enorme sfera che campeggia al centro del palcoscenico su cui vengono proiettate, oltre al volto di Canio, delle nuvole, elemento onirico ma anche in questo caso simbolico (le nubi oscure che si addensano minacciose sulla storia di Nedda e Canio). Ma nella quasi totalità dello spettacolo ciò che lo spettatore percepisce anche tattilmente è una scena nuda, spoglia, essenziale, mentre è nella dimensione virtuale, sullo schermo posto sopra il proscenio che si *realizza* davvero lo spettacolo, che prende forma in modo totale la vicenda de *I pagliacci*: una vicenda che, già nella struttura narrativa di Leoncavallo, è interamente giocata sull'ambiguità tra la realtà e la finzione, il tradimento che accade nella vita e quello che viene poi effettivamente vissuto nella finzione. Se cioè *Pagliacci* è già teatro nel teatro, con la AR i piani della rappresentazione si triplicano.

La voce dei cantanti risuona *hic et nunc* nello spazio fisico, ma i loro gesti acquistano senso solo nel multiverso della realtà aumentata. I pagliacci di Taraborrelli vivono, sdoppiati, su questo crinale, all'incrocio tra la lunga e gloriosa tradizione della lirica indicandoci al tempo stesso una nuova prospettiva futura, smaterializzata, la visione di un'opera d'arte totale che non ha paura di innovarsi tecnologicamente e di mettere sempre di più lo spettatore al centro della scena.

Bruno Di Marino



Bruno Di Marino

Bruno Di Marino (Salerno, 1966). Storico dell'immagine in movimento, dal 1989 si occupa in particolare di sperimentazione audiovisiva. Attualmente insegna Teoria e Metodo dei Mass Media presso l'Accademia di Belle Arti di Frosinone. Ha diretto festival, retrospettive e rassegne e curato numerose mostre. Tra i volumi da lui scritti o curati ricordiamo: *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d'animazione* (Il Castoro, 1998); *L'ultimo fotogramma. I finali del cinema* (Editori Riuniti, 2001); *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale* (Bulzoni, 2002); *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri* (Feltrinelli, 2007); *Pose in movimento. Fotografia e cinema* (Bollati Boringhieri, 2009); *Film Oggetto Design. La messa in scena delle cose* (PostmediaBooks, 2011); *Hard Media. La pornografia nelle arti visive, nel cinema e nel web* (Johan and Levi, 2013); *Il mouse e la matita. L'animazione italiana contemporanea* (Marsilio, 2014); *Segni sogni suoni. 40 anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga* (Meltemi, 2018); *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR* (Aesthetica, 2021).. I suoi saggi sono stati pubblicati in Francia, Belgio, Portogallo, Germania, Russia, Giappone, Cina e Ungheria.