

Laboratorio teatrale in assenza di teatro

Carlo Presotto

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design – Note, giugno 2023</i></p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
Laboratorio teatrale in assenza di teatro	
Autore	Ente di appartenenza
Carlo Presotto	<i>Università degli Studi di Venezia</i>
Pagine 43-48	Pubblicato on-line il 20 giugno 2023
Cita così l'articolo	
Presotto, C. (2023). Laboratorio teatrale in assenza di teatro. In <i>Narrare i gruppi</i> , Note giugno 2023, pp. 43-48 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

note

Laboratorio teatrale in assenza di teatro

Carlo Presotto

1. *Premessa*

Nella tavola rotonda di oggi ho compreso ancora più a fondo come l'esperienza della pandemia abbia permesso di sperimentare su larga scala intuizioni e ipotesi su come muta la dimensione performativa del laboratorio teatrale quando si sposta nei contesti digitali. Allo stesso tempo credo che indichi anche alcune strade possibili per agire nella realtà contemporanea caratterizzata da una crescente ibridazione tra reale e virtuale della nostra esperienza del mondo.

2. *Tre laboratori teatrali in contesto digitale*

Chiederci quali aspetti rimangono attivi e quali vengono a mancare nell'esperienza con il digitale, a mio parere, ci permette di approfondire la conoscenza di come l'esperienza performativa agisce con le identità delle persone e dei gruppi anche nella vita di tutti i giorni.

2.1. Teatro e connessione remota

Giugno 2001 museo Pecci di Prato, il videoartista Giacomo Verde indossa uno dei primi visori della Sony e propone delle brevi azioni performative muovendo piccoli oggetti inquadrati da una *webcam*. Sulla pagina *web* dell'evento si vede il video, si sente la voce dell'artista mentre legge i testi, che diversi drammaturghi connessi da remoto creano in tempo reale e gli inviano sulla *chat*. Verde ci mette il corpo di *performer*, di fronte ad un piccolo gruppo di spettatori dal vivo e ad un altro gruppo di spettatori connessi.

Un evento per pochi appassionati di tecnologia e teatro contemporaneo, che genera un forte senso di appartenenza nella piccola comunità artistica che segue il lavoro e l'attivismo politico di Giacomo Verde.

Ci colpisce la capacità anticipatoria della sua riflessione, ma soprattutto il fatto che già allora individuava la necessità artistica e politica di attivare lo spettatore di fronte al salto cognitivo prodotto dalle tecnologie digitali.

Scriva Verde, e siamo nel 2003, 3 anni prima della nascita di Facebook:

Oggi con la diffusione delle tecnologie della 'interattività' [...] ci troviamo di fronte ad un salto cognitivo dove la separazione tra produttore e consumatore, autore e fruitore diventa sempre più labile. [...] il sentimento di 'interazione' responsabile con il mondo si manifesta attraverso un'infinità di scelte individuali che si confrontano e contrastano con un processo opposto di massificazione, [...] che provocano [...] un rischioso 'consenso mediatico'. In questo nuovo contesto la separazione tra attore e spettatore va ripensata. È sempre meno possibile immaginare opere efficaci che non siano in grado di far sentire lo spettatore come 'necessario' all'evento"¹.

Oggi si parla del gradiente di *liveness* di una esperienza virtuale, misurando la possibilità che ha lo spettatore di percepire delle entità virtuali come vive dalle risposte che danno alla nostra interazione². Ma la questione centrale rimane quella dell'intenzione con cui si persegue la relazione.

2.2. Home Theatre

Laboratorio teatrale del corso di laurea in Scienze dell'educazione, Istituto Universitario Salesiano, febbraio 2020, didattica a distanza. Ci si muove in un territorio nuovo, ma non del tutto inesplorato. Da un lato l'adrenalina dell'emergenza, dall'altro, via via che passano i giorni l'ansia da sospensione.

Ci si rende subito conto della necessità di prendersi cura, insieme alle emozioni, del corpo, durante l'attività, di riconoscere e non rimuovere i bisogni che esprime. Si concorda di tenere accese il più possibile le *webcam*, di curare il *setting* visivo con cui comunicare con gli altri.

Le quattro ore di lezione vengono divise in periodi scanditi in modo rituale da pause comuni, durante le quali c'è l'obbligo di alzarsi, muoversi e spegnere la telecamera.

Dalle attività di *training* fisico guidate, che ognuno svolge sul proprio tappetino nella propria stanza condotti dalla voce del conduttore, nasce l'idea di trasformare ogni casa in un palcoscenico, di connetterle tutte tra di loro e di progettare un'azione fisica corale.

¹ Verde, G., Per un teknoteatro, <https://www.x-8x8-x.net/zonegemma/tekt.htm> (visitato il 6/12/22).

² "The experience of liveness results from our conscious act of grasping virtual entities as live in response to the claims they make on us", Auslander P., (2012). *Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective*, in PAJ. A Journal of Performance and Art, n. 102: 10, MIT Press.

I quattro gruppi di studenti progettano ciascuno una scena: bagno, salotto, cucina, camera da letto. Quattro luoghi in cui gli spettatori/attori, collegati in *streaming* e condotti da una voce solo in audio, che proviene dalle cuffie dello *smartphone*, svolgono in sincrono le diverse azioni fisiche.

La discussione successiva evidenzia come la cornice data dall'emergenza abbia contribuito a rendere la *performance* emotivamente coinvolgente. Occuparci dei corpi di qua e di là degli schermi è stata la chiave della riuscita dell'esperimento.

2.3. *Zoom-Unprepared hearts*

La terza esperienza nasce sempre da un laboratorio teatrale sul tema del corpo e delle sue trasformazioni, di come emozioni e relazioni si manifestano nell'incontro con l'altro nell'adolescenza. Nel febbraio 2020 il laboratorio si interrompe, ma i due artisti Davide Venturini e Tereza Dobiasova decidono di continuare a sviluppare il materiale e di creare una *performance* di danza sempre rivolta ad un pubblico di ragazzi sulla piattaforma *Zoom*. Si tratta di gruppi classe, di gruppi giovanili, ma anche di situazioni in cui le persone non si conoscono precedentemente. Il numero degli spettatori permette di poter visualizzare tutti i partecipanti sulla griglia del programma. Ad ognuno viene chiesto solo di tenere vicino a sé dei cosmetici per il trucco del viso, matite, rossetti, ombretto.

Due danzatrici sono connesse ciascuna da casa sua, una in Italia, una in Repubblica Ceca. La coreografia le avvicina allo schermo, le allontana, le mette in dialogo finché un disturbo della connessione interrompe la loro sincronia. Interrompono la *performance*, si rivolgono agli spettatori. Chiedono aiuto. Chiamano per nome una spettatrice, uno spettatore, propongono un gioco di imitazione. Davanti allo schermo come davanti ad uno specchio propongono di compiere dei gesti insieme, riflettendosi e sfidandosi. Ne nasce una danza, ogni volta diversa a seconda dei gruppi, a volte malinconica, a volte piena di energia o di rabbia. Partendo dal gesto di truccarsi il viso danzatrici e partecipanti si disegnano una maschera sul volto e poi iniziano a muovere le mani, il corpo, a muoversi nello spazio davanti allo schermo. Al termine le danzatrici ed il loro regista conversano con gli spettatori.

Nelle restituzioni ritorna spesso la constatazione che non si sarebbero mai eseguiti certi gesti se non ci si fosse sentiti 'protetti' dalla distanza.

La tecnologia digitale ha funzionato da maschera, permettendo un livello di relazione differente da quello dei ruoli sociali quotidiani.

3. Conclusioni. Contemporaneamente qualcosa di diverso.

Queste tre esperienze raccontano di come *on-line* possiamo trasmettere informazioni, possiamo suscitare emozioni, possiamo generare un livello significativo di empatia. Abbiamo visto che è necessario coinvolgere sia il corpo che la mente per alzare il grado di interazione, la *digital liveness*. Cosa ci manca allora? L'esperienza del laboratorio teatrale (come quella dello spettacolo) permette di sperimentare uno spazio dalla grande capacità terapeutica e trasformativa, lo spazio sociale del *come se* che permette di esplorare vette ed abissi della vita in modo più vivido, extra-quotidiano e poi di tornare indietro. Insieme ad un noi, per quanto temporaneo.

Se non c'è differenza tra la vita fuori dal teatro e quella al suo interno, allora il teatro non ha più senso. Ma se accettiamo il fatto che la vita nel teatro è più visibile, più vivida che all'esterno, allora riusciamo a capire come sia contemporaneamente la stessa cosa e qualcosa di diverso (Brook, 1994:19).

Sarebbe interessante cercare le possibili connessioni tra questa *vividezza* e l'idea di *communitas* di cui parla Victor Turner (1986), quella possibilità di instaurare un rapporto tra individui concreti, storici, particolari che va oltre ruoli, *status*, classi e connotazioni culturali. Che apre alla possibilità di una piena capacità dell'umano.

L'esperienza della *communitas* mi è mancata per quasi due anni, nonostante le tante interessanti interazioni, le emozioni provate, i bellissimi incontri ed il gran lavoro in comune.

Mi ha commosso risentirla quando sono tornato in laboratorio in presenza.

Pineta di Alberese Grosseto.

Tramonto.

Sista Bramini conduce un'azione fisica con attori di diverse nazionalità.

C'è un noi umano che gioca, danza.

Un gruppo di daini ci guarda curioso dal margine del bosco.

Scende la sera.

“Nelle società industriali è nell'ambito dello svago, e talvolta con l'aiuto delle proiezioni dell'arte, che questo modo di fare esperienza dei propri compagni può essere compreso e talvolta realizzato. Quando anche solo due persone credono di sperimentare tra di loro una simile unità, esse sentono, anche solo per un attimo, tutti gli uomini come una cosa sola” (Turner, 1986: 88-90).

Riferimenti bibliografici

Brook, P. (1994). *La porta aperta*. Milano: Anabasi.

Turner, V. (1986). *Dal rito al teatro*. Bologna: Il Mulino.

Auslander, P. (2012). Digital Liveness. A Historico-Philosophical Perspective, in *PAJ. A, Journal of Performance and Art*, n. 102: 10, MIT Press.