



UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
del Sacro Cuore

DOTTORATO DI RICERCA IN STUDI UMANISTICI. TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

CICLO XXVII

S.S.D: L-ART/05, SPS/08, L-ART/03

***Momenti di teatro performativo tra Italia e Stati Uniti:  
Motus, Punchdrunk, Robert Wilson***

Coordinatore: Ch.ma Prof.ssa Cinzia Susanna Bearzot

Tesi di Dottorato di Diana Del Monte  
Matricola: 4011284

Anno Accademico 2016/2017



## RINGRAZIAMENTI

Come le performance in questa Tesi Dottorale, anche la sua ricerca rappresenta un meccanismo complesso con molte variabili per il quale sono scese in campo tante "risorse umane", ognuna preziosissima e insostituibile. Per questo, vorrei ringraziare (in ordine di apparizione):

I Motus tutti, e soprattutto la sempre presente Sandra Angelini di cui ricordo l'inesauribile gentilezza. Il gruppo ISPOCC, che mi ha supportato con professionalità e ironia, passando con leggerezza dal ruolo di ricercatori a quello di cavie e viceversa. Il gentilissimo archivista della Byrd Hoffman Foundation Clifford Allen, che mi ha lasciato studiare sotto lo sguardo di *Snowy Owl*. Un'esperienza impagabile.

Un doveroso ringraziamento va anche a tutto il personale della Scuola Dottorale e al mio tutor la prof.ssa Cascetta che, nonostante le inevitabili difficoltà dovute alla distanza, ha saputo tenere sempre il timone saldo.

Ovviamente, nulla di tutto ciò sarebbe stato possibile senza la mia famiglia che, sebbene continui a guardarmi con sospetto, si lascia trascinare con entusiasmo in tutte le mie "avventure". Infine, il grazie più grande va a mia figlia Ines che, nata durante questo dottorato, mi ha obbligato a tirar fuori i miei superpoteri per raggiungere l'obiettivo. Un giorno, quando ti farò leggere queste righe, saprai che mi hai reso una ricercatrice migliore, ma soprattutto molto, molto più felice. Questo è anche per te.



<b>INTRODUZIONE</b>	<b>7</b>
<b>MOTUS</b>	<b>9</b>
<b>I. LA GENESI DEL GRUPPO E L'IDEA DI TEATRO</b>	<b>9</b>
<b>II. SYRMA ANTIGONES</b>	<b>15</b>
II.1 NASCITA, TAPPE E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO	15
II.2 I TRE WORKSHOP	16
II.3 LO SVOLGIMENTO DELLE PERFORMANCE	18
<b>III. UNA LETTURA DI SYRMA ANTIGONES</b>	<b>34</b>
III.1 IL PROCESSO CREATIVO	34
III.2 LA COSTRUZIONE DELLA TETRALOGIA	38
III.3 IL PERFORMER	43
III.4 LO SPAZIO DI ANTIGONE	45
<b>IV. ANTIGONE A NEW YORK</b>	<b>48</b>
IV.1 LA RASSEGNA STAMPA	50
IV.2 THE PLOT IS THE REVOLUTION. L'INFLUENZA DEL LIVING THEATRE E IL "TEATRO SOCIOLOGICO"	52
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>55</b>
<b>PUNCHDRUNK</b>	<b>57</b>
<b>I. LA GENESI DEL GRUPPO E L'IDEA DI TEATRO</b>	<b>61</b>
<b>II. SLEEP NO MORE</b>	<b>66</b>
II.1 NASCITA, TAPPE E ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO	66
II.2 LO SVOLGIMENTO DELLA PERFORMANCE	69
<b>III. PER UNA LETTURA DI SLEEP NO MORE</b>	<b>75</b>
III.1 IL MCKITTRICK HOTEL	77
III.2 IL PUBBLICO	82
<b>IV. IMMERSI IN SLEEP NO MORE</b>	<b>86</b>
<b>V. IMMERSIVE THEATRE, IMMERSIVE MARKETING</b>	<b>93</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>97</b>
<b>ROBERT WILSON</b>	<b>99</b>
<b>I. LA VITA E IL TEATRO DI ROBERT WILSON</b>	<b>99</b>
<b>II. THE WATERMILL CENTER</b>	<b>110</b>
II.1 INTERNATIONAL SUMMER PROGRAM	111
II.2 IL DISCOVERY WATERMILL DAY	112
<b>III. IL PROCESSO CREATIVO</b>	<b>116</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>119</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>122</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>125</b>

<b>IMMAGINI</b>	<b>131</b>
<b>IMMAGINI CAPITOLO I - MOTUS</b>	<b>131</b>
<b>IMMAGINI CAPITOLO II - PUNCHDRUNK</b>	<b>139</b>
<b>IMMAGINI CAPITOLO III - ROBERT WILSON</b>	<b>147</b>
<b>APPENDICI</b>	<b>I</b>
<b>APPENDICE 1 - LO SPAZIO DI ANTIGONE - TAVOLE</b>	<b>II</b>
1a <i>LET THE SUNSHINE IN (ANTIGONE) CONTEST #1</i>	II
1b <i>TOO LATE! (ANTIGONE) CONTEST #2</i>	II
1c <i>IOVADOVIA (ANTIGONE) CONTEST #3</i>	III
1d <i>ALEXIS. UNA TRAGEDIA GRECA</i>	III
<b>APPENDICE 2 - COPIONI E PARTITURE DI SYRMA ANTIGONES</b>	<b>IV</b>
2a <i>COPIONE TOO LATE! (ANTIGONE) CONTEST #2</i>	IV
2b <i>PARTITURA TOO LATE! (ANTIGONE) CONTEST #2</i>	XV
<b>APPENDICE 3 - ROBERT WILSON E <i>THE OLD WOMAN</i></b>	<b>XVII</b>
3a <i>ROBERT WILSON - TIMELINE 2012/2015</i>	XVII
3b <i>THE OLD WOMAN: IL WORKBOOK</i>	(38pp)
3c <i>THE OLD WOMAN: NOTE NON INCLUSE NEL WORKBOOK</i>	(18pp)
<b>ABSTRACT (IT-EN)</b>	<b>231</b>

Una performance teatrale è un meccanismo complesso che viaggia attraverso molte variabili. Le interazioni tra i vari ambiti che appartengono all'esistenza di un'opera performativa sono essenziali per la nascita e lo sviluppo della performance stessa, con influenze reciproche che si riflettono sul lavoro finito. La creatività dell'artista e la costruzione di un processo produttivo sono poi chiaramente soggetti alle pressioni dell'ambiente che li ospita e, per questo, l'influenza del contesto socio-culturale è ormai un dettame per l'analisi di un'opera, di un artista o di un movimento. Tutto ciò è universalmente vero in qualunque espressione artistica e/o culturale ma, probabilmente, ancora più tangibile nelle arti performative dove l'opera d'arte è in realtà cosa viva.

In ambito accademico l'importanza di questa rete di relazioni e influenze è da tempo riconosciuta e ne sono prova, per esempio, il fatto che la teoria dell'incorporazione sia sempre più intesa come una premessa e non più solo una scelta metodologica per la comprensione dei fenomeni performativi, ma soprattutto l'incremento delle ricerche e dei ricercatori che si concentrano sulle dinamicità dell'evento performativo più che sul prodotto finito. A tal proposito, l'International Federation for Theater Research (IFTR) ha validato l'importanza di tale approccio creando il "Theatrical Events" working group che intende sottolineare il senso dell'evento performativo come nodo d'incontro e scambio di diversi agenti e aspetti; tale approccio è stato presentato nella pubblicazione del gruppo *Theatrical Events. Borders, Dynamics, Frames*<sup>1</sup>.

In considerazione di ciò si è, dunque, scelto di lavorare su tre casi particolari, analizzandoli nella loro totalità di opere d'arte, fenomeni culturali e meccanismi organizzativo-finanziari. Di ognuno di essi si sono valutati il processo creativo, le strategie di produzione dell'opera, la relazione con la stampa e/o i mezzi di diffusione, le collaborazioni, la relazione con il pubblico.

Sono stati presi in esame i **Motus**, compagnia di origine riminese; **Punchdrunk**, gruppo inglese che ha raggiunto il suo picco di notorietà negli Stati Uniti; **Robert Wilson**, regista e artista americano che ha trovato in Europa la sua seconda, e per certi aspetti più accogliente, patria. Le tre compagnie/artisti presentano sostanziali differenze sia nella gestione delle loro attività sia nella loro identità artistica: i Motus sono una piccola compagnia italiana fondata nel 1992 da Enrico Casagrande e Daniela

---

<sup>1</sup> V.A. CREMONA ET AL. (a cura di), *Theatrical Events. Borders, Dynamics, Frames*, Rodopi, Amsterdam-New York 2004

Nicolò che eredita la tradizione del teatro politico italiano e la rielabora verso un nuovo "teatro sociologico". Dal punto di vista organizzativo, la compagnia si avvale di pochi collaboratori fissi e nel 2005 decide di lavorare in costante movimento attraverso le residenze artistiche. Il secondo gruppo, volutamente in contrasto con il primo, è una compagnia inglese che nasce come compagnia di teatro sperimentale all'Università di Exeter, ma che si sviluppa negli anni attraverso un interessante percorso nell'ambito di un teatro di intrattenimento influenzato dagli aspetti commerciali del settore. Noto per aver portato alla ribalta la definizione "Immersive Theatre", il gruppo fondato da Felix Barrett, a cui poi si aggiunge Maxime Doyle, gestisce oggi collaborazioni da milioni di dollari a New York, Londra e, presto, Shanghai. Ultimo in ordine di presentazione è Robert Wilson, rinomato artista e innovatore teatrale, che dal punto di vista della gestione del suo lavoro si pone a metà strada tra i primi due esempi. Noto per l'indiscutibile genialità e per lo sguardo innovativo che ha saputo portare nel mondo dell'arte performativa, Wilson è famoso anche per le sue opere "finanziariamente impossibili". Il regista, tuttavia, sembra aver raggiunto oggi un equilibrio sia artistico che finanziario che ben si esprime nel suo centro culturale vicino New York. Alle molte differenze si contrappongono alcune similitudini che rendono l'accostamento ancor più interessante: i tre gruppi hanno respiro internazionale, ma soprattutto connessioni con Europa e Stati Uniti che vanno ben oltre l'organizzazione di un semplice tour; tutti e tre pongono l'accento, anche se con modalità differenti, sull'aspetto comunicativo-relazionale dell'arte teatrale; soprattutto i tre gruppi hanno un profondo legame con la città di New York, premessa per la ricerca qui presentata.

La ricerca è stata portata avanti con diverse metodologie, ma una chiara preferenza è stata data alle fonti primarie e al lavoro di campo. Il secondo capitolo, in particolare, si avvale della preziosa collaborazione sul campo dei ricercatori del gruppo ISPOCC<sup>2</sup> della Columbia University Business School. Nonostante gli sforzi, però, è importante sottolineare che il materiale raccolto per i tre capitoli non è perfettamente equiparabile e questo è dipeso soprattutto dalle inevitabili, e a volte imprevedibili, variabili che questo genere di ricerca implica. Nessuna tesi dottorale, inoltre, può definirsi tale senza un meticoloso lavoro all'interno degli archivi sia digitali sia cartacei. In questa sede, in particolare, sono stati utilizzati gli archivi della New York Public Library for the Performing Arts, della Byrd Hoffmann Foundation a Manhattan e del The Watermill Center a Long Island. Inoltre, per l'incredibile varietà di materiale in esso rintracciabile, si è rivelato particolarmente utile il sistema bibliotecario della Columbia University, a cui ho potuto accedere durante l'anno speso al dipartimento di Sociologia in qualità di "visiting scholar".

Al di là delle possibili analisi e teorie qui proposte, infine, si vuole sottolineare come l'obiettivo principale con cui si è avviata questa ricerca è quello di evidenziare quanto l'unicità di ogni opera e di ogni artista sia qui a ricordare a tutti come l'arte sia cosa estremamente umana, probabilmente espressione stessa di umanità, e per questo preziosa, fragile e ineguagliabile.

---

<sup>2</sup> "Initiative for the Study and Practice of Organized Creativity and Culture"



## I. La genesi del gruppo e l'idea di teatro<sup>3</sup>

Enrico Casagrande e Daniela Nicolò si conoscono durante gli anni di studio a Urbino all'interno del gruppo teatrale universitario Atarassia e di E.A.S.T. (European Associations of Students of Theatre). Durante gli anni universitari il gruppo Atarassia organizza diversi workshop con gli attori del Living Theatre<sup>4</sup>, all'epoca già orfano di Julian Beck; Casagrande e Nicolò hanno così occasione di studiare con Stephan Schulberg, Serena Urbani, Maria Nora<sup>5</sup>. L'incontro con il Living Theatre ha un'influenza decisiva sui due artisti, è il loro primo contatto con un modo diverso di intendere il teatro politico e di azione, nonché con l'idea di opera collettiva<sup>6</sup>. Dopo la Laurea, rispettivamente in Storia Economica e Sociologia, si trasferiscono a Rimini dove fondano il gruppo indipendente e multidisciplinare Opere dell'Ingegno che nel 1992 diventa Motus. I primi anni di lavoro sono caratterizzati da piccoli progetti indipendenti in collaborazione con artisti provenienti da diverse discipline, in particolare arti visive e musica<sup>7</sup>. Tra gli autori che hanno maggiormente influenzato Casagrande e Nicolò all'inizio del loro percorso artistico troviamo Albert Camus a cui è

---

<sup>3</sup> Le informazioni relative alla biografia degli autori presenti in questo capitolo provengono, dove non diversamente specificato, dal sito della compagnia (<http://www.motusonline.com/it/biografia>), dalla rassegna stampa fatta dall'autore, dalle conversazioni avvenute nei retroscena e dalle tre interviste rilasciate da Enrico Casagrande e Daniela Nicolò (21 Marzo 2011; 23 Dicembre 2013; 24 Settembre 2014).

<sup>4</sup> Per un approfondimento sul lavoro del Living Theatre si veda: C. VALENTI, *Storia del Living Theatre. Conversazioni con Judith Malina*, Titivillus, Corazzano 2008.

<sup>5</sup> C. VALENTI, *The Plot is the Revolution. Un progetto di Motus*, «Acting Archive Review», 1 (2011), 2, p. 174.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Motus 991\_011*, NdA Press, Rimini 2010, pp. 7-26.

ispirata la prima performance itinerante come gruppo indipendente, *Stati d'Assedio*<sup>8</sup>, e Samuel Beckett<sup>9</sup>, le cui geometrie influenzano i Motus nei primi anni di "spazi trovati"<sup>10</sup>. Negli anni, inoltre, le performance dei Motus si richiamano a numerose figure artistiche, tra le quali Rainer Maria Rilke, Jean Cocteau, Jean Genet, Pier Paolo Pasolini, Rainer Werner Fassbinder<sup>11</sup>.

Riconosciuti spesso dalla critica come rappresentanti di un nuovo modo di intendere il teatro politico, soprattutto nel contesto italiano, i Motus sono ormai da tempo considerati come uno dei gruppi di punta della *Generazione novanta*<sup>12</sup> o *Terza ondata*<sup>13</sup>, fenomeno esplosivo agli inizi degli anni novanta in circuiti alternativi, extra teatrali, centri sociali o spazi occupati<sup>14</sup>. Come tutta la cosiddetta Generazione novanta il teatro dei Motus si lega in quegli anni a un culto dell'immagine che si esprime in una poetica della visione mediatizzata - dalla televisione al cinema, dalla pittura alla fotografia - e si accompagna a una ossessiva indagine sulle tematiche del corpo<sup>15</sup>. I Motus, in particolare, lavorano su installazioni-performance che richiamano Warhol, DeLillo, Easton Ellis, Nick Cave, Gus Van Sant<sup>16</sup> e la scena presenta una sovrabbondanza di segni, di elementi e di citazioni in cui emerge chiaramente l'elemento "pop"<sup>17</sup>. A stimolare l'immaginario della coppia di artisti in questi anni c'è anche la scoperta del pensiero di Jean Baudrillard: della sua indagine sulla figura di Michael Jackson e sulle icone del pop che Casagrande e Nicolò intrecciano ai temi

---

<sup>8</sup> *Stati d'Assedio* ispirato a *Lo stato d'assedio* di Albert Camus. Regia: Enrico Casagrande, Daniela Nicolò. Musiche: Roberto Galvani. In scena: Alessandra Carlini, Enrico Casagrande, Emiliano Ceccarini, Daniela Nicolò, con le partecipazioni di Marco Bertozzi, Mimmi Bertozzi, Riccardo Maneglia. Rimini, Cortile degli Agostiniani.

<sup>9</sup> F. ACCA - G. GUCCINI (a cura di) *Lo zero e la X. Conversazione con Motus*, «Prove di Drammaturgia» 26 (2010), 1, p.59.

<sup>10</sup> R. SCHECHNER, *Sei assiomi per l'environmental Theatre*, trad. it. A. Piva, in *La cavità teatrale* a cura di R. SCHECHNER, De Donato, Bari 1969.

<sup>11</sup> A.M. MONTEVERDI, *Per un teatro tecnologico*, in A. BALZOLA - A.M. MONTEVERDI (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, pp.319-353.

<sup>12</sup> L'etichetta "generazione Novanta", o "Teatri Novanta", proviene dal festival Teatri 90 di Milano (1997-2002). Concepito e diretto da Antonio Calbi, il festival ha contribuito a creare questa etichetta i cui gruppi si impongono per il forte impatto visivo e la carica trasgressiva. Oltre ai Motus, ci si riferisce con questo nome a Teatrino Clandestino, Masque Teatro, Fanny e Alexander, Accademia degli Artefatti. Sui gruppi di Teatri Novanta si rimanda ai quattro cataloghi prodotti per le diverse edizioni del festival, A. CALBI (a cura di) *Festival Teatri 90. La scena ardita dei nuovi gruppi*. Inoltre, si veda anche R. MOLINARI - C. VENTRUCCHI (a cura di), *Certi prototipi di teatro. Storie, poetiche, politiche e sogni di quattro gruppi teatrali*, Ubulibri, Milano 2000; S. CHINZARI - P. RUFFINI (a cura di), *Nuova scena italiana. Il teatro dell'ultima generazione*, Castelvevchi, Roma 2000.

<sup>13</sup> La definizione di *terza ondata* si deve a Renata Molinari all'interno del catalogo del festival Teatri 90 di Milano (edizione del 1998).

<sup>14</sup> A.M. MONTEVERDI, *Per un teatro tecnologico*, IN A. BALZOLA - A.M. MONTEVERDI (a cura di), *Le arti multimediali digitali*.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

<sup>17</sup> v. F. ACCA (a cura di), *Performing Pop*, «Prove di Drammaturgia», 27 (2011), 1.

della pornografia, al fenomeno del cyberpunk e a tutto ciò che ruotava allora intorno alla rivista «Virus»<sup>18</sup>.

Con *l'occhio Belva*<sup>19</sup> e *Catrame*<sup>20</sup> la compagnia inizia ad imporsi sulla scena nazionale e con *O. F. ovvero Orlando Furioso impunemente eseguito da Motus*<sup>21</sup> nel 1999 arrivano anche i primi riconoscimenti istituzionali<sup>22</sup>. Da allora i Motus hanno partecipato a numerosi festival sia in Italia che all'estero, invitati in rassegne e teatri in diverse località in Europa, Stati Uniti, Canada e Sud America. Nel 2005, anche grazie alle crescenti offerte di residenze artistiche, Nicolò e Casagrande decidono di lasciare la loro sede riminese per lavorare in una condizione di totale nomadismo artistico che li vede creare in costante movimento tra residenze e tour<sup>23</sup>. L'anno successivo, con *A place. [that again]*<sup>24</sup>, ha inizio la collaborazione tra i Motus e la dj e performer Silvia Calderoni che da quel momento diventa una presenza costante nella formazione, partecipando in vesti diverse a oltre venti performance della compagnia<sup>25</sup>. Nel 2008,

---

<sup>18</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *MOTUS, Daniela Nicolò e Enrico Casagrande*, in F. ACCA (a cura di), *Performing Pop*, p.48. *Virus* era un trimestrale di arte e cultura contemporanea fondato nel 1994 (primo numero: Giugno 1994) da Francesca Alfano Miglietti, che ne era anche il direttore. Nel 1997 cambia nome in *Virus Mutations* e chiude definitivamente nel dicembre 2001. Oltre che in Italia, la rivista era distribuita anche in Canada, Australia e Stati Uniti

<sup>19</sup> *L'occhio belva* ispirato alle ultime produzioni letterarie di Samuel Beckett. Regia: Enrico Casagrande. Messa a fuoco: Daniela Nicolò. Grafica del pavimento: Francesco Riccioli. Entità Sonore: Claudio Bandello, Marco Montanari. Super 8: Motus/Sistemi Rudimentali, David Zamagni. In scena: Giancarlo Bianchini, Enrico Casagrande, Nicola Fronzoni, Daniela Nicolò, Sabrina e Simona Palmieri, Monica Pratelli, David Zamagni. Verona, Stazione Frigorifera Specializzata Interzona, Ex Magazzini Generali, 2 dicembre 1994.

<sup>20</sup> *Catrame* ispirato alla Mostra delle atrocità di James G. Ballard. Regia: END. Scene e suoni: AZT. Immagini: Barbiturici. Grafica e collegamenti: DNA. In scena: Giancarlo Bianchini, Enrico Casagrande, Daniela Nicolò, David e Cristina Zamagni. Longiano, Teatro Petrella, 19 aprile 1996.

<sup>21</sup> *O.F. ovvero Orlando Furioso impunemente eseguito da Motus* di Enrico Casagrande, Daniela Nicolò, David Zamagni. Scene e musiche: AZT + END. Luci: Enzo Fascetto Sivillo. In scena: Giancarlo Bianchini, Enrico Casagrande, Cristina Negrini, Daniela Nicolò, David e Cristina Zamagni. Milano, "Teatri '90", Rotonda della Besana, 20 febbraio 1998. La performance era stata preceduta da un'altra serie intitolata *Tracce verso Orlando Furioso* di Enrico Casagrande, Daniela Nicolò, David Zamagni. Scene e suono: AZT + END. Luci: Enzo Fascetta Sivillo. Musiche: LOST LEGION. In scena: Giancarlo Bianchini, Enrico Casagrande, Cristina Negrini, Daniela Nicolò, David e Cristina Zamagni. TK. n.1. Rimini, "Iperbolica", QUICK, 31 maggio 1997; TK. n.2. Asti, "Asti Teatro", palestra comunale, 4 luglio 1997; TK. n.3. Volterra, "VolterraTeatro", palestra Docciola, 24 luglio 1997; TK. n.4. Bologna, "Bologna Sogna", Torri di Kenzo Tange, 1 agosto 1997; TK. n.5. Bergamo, Chiesa Sant'Agostino, 20 settembre 1997; TK. n.6. Urbino, "Teatri Altrove", Rampa di Palazzo Ducale, 6 dicembre 1997.

<sup>22</sup> Il lavoro sull'*Orlando Furioso* riceve il Premio di produzione nell'ambito del Video-festival Riccione TTV (Maggio 1999) per la rielaborazione video dello spettacolo; premio Giovani Talenti della rivista "Lo straniero" di Napoli (Giugno 1999); Premio Ubu Speciale (dicembre 1999): "Per la coerenza testarda e creativa di una ricerca visionaria nel ridisegnare spazi e filtrare miti attraverso uno spasmodico uso del corpo e il recupero di materiali degradati e quotidiani sull'onda trascinate della musica".

<sup>23</sup> Dal 1997 al 2016 tutti gli aspetti logistico-organizzativi della compagnia sono stati curati da Sandra Angelini. A tal proposito si veda: S. ANGELINI, *Motus/Organizzare in movimento*, in G. GUCCINI, *Teatro di Realtà: atti della tavola rotonda*, «Prove di drammaturgia», 27(2011),2, pp. 17-18.

<sup>24</sup> *A place. [that again]* performance dedicata a Samuel Beckett. Ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò. Riprese: Simona Diacci e Daniela Nicolò. Motion graphic e montaggio video: p-bart.com in scena: Silvia Calderoni e Gaetano Liberti. Voci off: Emanuela Villagrossi e Dany Greggio Scandicci. "1906 Beckettcentoanni 2006" Teatro Studio, 6 marzo 2006.

<sup>25</sup> *A place. [that again]* (2006); *Rumore Rosa* (2006), *Junksp* (2007); *X (ics) – Racconti crudeli della giovinezza [X.01 movimento primo]* (2007); *X (ics) Racconti crudeli della giovinezza [X.02 movimento*

quando ormai erano noti a critica e pubblico soprattutto per la loro interazione con i Media, il video, l'ipercorpo<sup>26</sup> e l'iperscena<sup>27</sup>, le scelte "pop", i Motus decidono con il progetto Syrma Antigones di cambiare direzione. La presenza della Calderoni e del suo modo di vivere la performance riveste un ruolo determinante in tal senso<sup>28</sup> e la scena si sintetizza in pochi ma precisi segni, tornando ad una fisicità al limite caratterizzata dalla fatica fisica del performer<sup>29</sup>. Mentre l'irruenza scenica di *Orpheus*<sup>30</sup> e *Rooms*<sup>31</sup> sparisce<sup>32</sup>, nel progetto su Antigone riaffiora inoltre con rinnovata energia<sup>33</sup> l'influenza del Living Theatre<sup>34</sup>.

---

secondo - Valence] (2007); Crac (2008): *X(ics) Racconti crudeli della giovinezza [X.03 movimento terzo-Halle-Neustadt]* (2008), *Di quelle vaghe ombre\_ prime indagini sulla ribellione di Antigone* (2008); *X(ics) Racconti crudeli della giovinezza [X.04 movimento quarto- Napoli]* (2009); *Let the Sunshine In\_(antigone)contest #1* (2009); *Too Late! (antigone)contest #2* (2009); *IOVADOVIA (antigone) contest#3* (2010); *Alexis. Una tragedia greca* (2010) *The Plot is the Revolution* (2011); *When* (2012); *W.3 Atti Pubblici: Where (Atto-assemblea), When (Atto-solitario), Who (Atto-corale)* (2012); *Nella Tempesta* (2012); *Caliban Cannibal* (2013); *King Arthur* (2014).

<sup>26</sup> v. P. RUFFINI (a cura di), *Ipercorpo: spaesamenti nella creazione contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Roma 2005.

<sup>27</sup> v. M. PETRUZZIELLO (a cura di), *Iperscene: Città di Ebla, Cosmesi, gruppo nanou, Ooffouro, Santasangre*, Editoria&Spettacolo, Roma 2007; J. LANTIERI (a cura di), *Iperscene 2: Teatro Sotterraneo, Sonia Brunelli, Ambra Senatore, Muta Imago, Pathosformel, Babilonia Teatri, Dewey Dell*, Editoria&Spettacolo, Roma 2009.

<sup>28</sup> *infra*, 3.3. Il performer.

<sup>29</sup> D. NICOLO - E. CASAGRANDE, *Motus*, «Prove di Drammaturgia», 27 (2011), 2, pp.48-53.

<sup>30</sup> *Orpheus Glance* Dedicato a J.Cocteau e Nick Cave. Drammaturgia e luci: Daniela Nicolò. Regia: Enrico Casagrande. Musica: Enrico Casagrande, Massimo Carozzi. Fonica: Carlo Bottos. In scena: Dany Greggio, Enrico Casagrande, Cristina Negrini, Tommaso Maltoni, Mackita. Produzione: Motus, CRT di Milano. Bari, Teatro Kismet Opera, 30 marzo 2000.

<sup>31</sup> Fanno parte del progetto *Rooms*: 1) *Room 393, we'll slide down the surface of things*. Ideata e gestita da Enrico Casagrande e Daniela Nicolò. Room progettata da Fabio Ferrini. Costruita da Tommaso Maltoni in collaborazione con Dany Greggio. Abitata da Dany Greggio e Cristina Negrini. Prato, nell'ambito di Progetto Alveare/Contemporanea '01, Museo Pecci, 25 maggio 2001. 2) *Vacancy Room*. Ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò. Progetto Scenico: Fabio Ferrini. Costruzione della scena: Tommaso Maltoni, in collaborazione con Dany Greggio. Sonorizzazione: Enrico Casagrande in collaborazione con Teho Teardo. Fonica: Carlo Bottos. In scena: Vladimir Aleksic, Renaud Chauré, Eva Geatti, Tommaso Granelli, Cristina Negrini, Damir Todorovic. Produzione: Motus in collaborazione con Teatro Sanzio/Comune di Urbino, Kampnagel Internationale Kulturfabrik di Amburgo, Santarcangelo dei Teatri, Infinito ltd Gallery di Torino e il sostegno di Xing di Bologna, ETI Ente Teatrale Italiano, Provincia di Rimini, Regione Emilia Romagna. Rimini, Santarcangelo dei Teatri, Teatro degli Atti, 6 luglio 2001. 3) *Twin Rooms*. Ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò. Progetto Scenico: Fabio Ferrini. Editing audio: Enrico Casagrande Fonica: Carlo Bottos, Luci: Daniela Nicolò. Consulenza video: Frederic Fasano, Massimo Salvucci per Studio Nino. Operatori: Barbara Fantini, Frederic Fasano. Mixer video: Tommaso Maltoni. Costruzione della scena e direzione tecnica: Tommaso Maltoni, in collaborazione con Dany Greggio. In scena: Vladimir Aleksic, Renaud Chauré, Eva Geatti, Dany Greggio, Caterina Silva, Damir Todorovic. Una produzione: Motus e La Biennale di Venezia, in collaborazione con Teatro Sanzio/Comune di Urbino, Kampnagel Internationale Kulturfabrik di Amburgo, Santarcangelo dei Teatri, Infinito ltd Gallery di Torino, Xing di Bologna e con il sostegno di Ente Teatrale Italiano, Provincia di Rimini, Regione Emilia Romagna. Venezia, "Temps d'Image" – La Biennale di Venezia sezione Teatro, Teatro Piccolo Arsenale, 9 febbraio 2002.

<sup>32</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLO, *MOTUS/ Daniela Nicolò e Enrico Casagrande*, p.50.

<sup>33</sup> D. NICOLO, *Motus, come trasformare l'indignazione in azione*, «Prove di Drammaturgia». 27 (2011), 2., pp.18-20, M. MARINO (a cura di). *Daniela Nicolò. Diario dei Motus da New York*, «Corriere della Sera», edizione di Bologna, 15 gennaio 2012.

<sup>34</sup> *Infra*, par. 4.2

Nel 2010, in occasione della presentazione di una delle performance del progetto sulla tragedia greca al Festival Under the Radar di New York, i Motus conoscono Judith Malina e avviano una collaborazione che ha grande risonanza nel mondo teatrale e si concretizza nella performance d'eccezione<sup>35</sup> *The Plot is the Revolution*<sup>36</sup>, presentata nel 2011 al Festival di Santarcangelo dei Teatri. Nel frattempo, Enrico Casagrande assume l'incarico della durata di un anno di direttore artistico del Festival di Santarcangelo all'interno del progetto *2009/2011 Singolare Plurale*<sup>37</sup>.

Tra gli ultimi progetti della compagnia troviamo *MDLSX*<sup>38</sup>, in cui si assiste ad un ritorno all'iperscena, con un'estetica caotica più vicina all'idea di installazione costruita su una molteplicità segnica e incisa dall'irruenza dell'ambiente sonoro. MDLSX è anche il debutto della Calderoni come co-autrice accanto alla Nicolò.

Le dinamiche di lavoro all'interno della coppia di artisti sono da sempre caratterizzate da una divisione dei ruoli non rigida in cui Casagrande è colui che si dedica prevalentemente alla scrittura scenica mentre Nicolò lavora maggiormente sui testi<sup>39</sup>. Nel corso dei venticinque anni di attività teatrale del gruppo, inoltre, emergono via via i tratti distintivi di Motus:

- *Il percorso creativo.* Il processo creativo è un percorso che interagisce e accoglie le influenze esterne contemporanee; che si tratti di fatti di cronaca o proposte di residenze, Motus mantiene sempre aperto un dialogo con il contesto. Tuttavia, il lavoro di Motus non è un costante work-in-progress e le performance che arrivano in scena sono infatti opere *finite*.
- *La fase di studio documentaristico.* Il lavoro di Casagrande e Nicolò sulle istanze contemporanee si accompagna spesso con delle esplorazioni "in loco" che comportano raccolta di materiale audiovisivo e interrogazioni dirette del contesto<sup>40</sup>.

---

<sup>35</sup> Nella teatrografia presente sul sito della compagnia *The Plot is the Revolution* è definita come un "evento eccezionale"

<sup>36</sup> *The Plot is the Revolution*. Ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò. In scena: Silvia Calderoni e Judith Malina (Living Theatre). Con la partecipazione di Thomas Walker e Brad Burgess. Produzione: Motus con il sostegno di Festival di Santarcangelo 41 Fondazione Morra (Napoli) e Cristina Valenti. Longiano, "Santarcangelo 41 Festival", Teatro Petrella, 8 luglio 2011.

<sup>37</sup> Il progetto triennale prevedeva l'avvicendamento alla direzione artistica del Festival di tre artisti di respiro internazionale provenienti dalla scena teatrale italiana: nel 2009 Chiara Guidi (Societas Raffaello Sanzio), nel 2010 Enrico Casagrande (Motus), nel 2011 Ermanna Montanari (Teatro delle Albe). I tre direttori erano poi affiancati da un gruppo di coordinamento critico-organizzativo composto da Silvia Bottioli, Rodolfo Sacchettini e Cristina Ventrucchi.

(<http://santarcangelofestival.com/sa15/2015/07/03/2009-2011-singolare-plurale>)

<sup>38</sup> *MDLSX* con Silvia Calderoni; regia Enrico Casagrande e Daniela Nicolò; drammaturgia Daniela Nicolò e Silvia Calderoni; suoni Enrico Casagrande in collaborazione con Paolo Panella e Damiano Bagli; luce e video Alessio Spirlì. In collaborazione con La Villette - Résidence d'artistes 2015 Parigi, Create to Connect (EU project) Bunker/ Mladi Levi Festival Lubiana, Santarcangelo 2015 Festival Internazionale del Teatro in Piazza, L'arboreto - Teatro Dimora di Mondaino, MARCHE TEATRO

<sup>39</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Motus 991\_011*.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

- *Il Teatro Sociologico*. La riflessione sul ruolo del teatro nella relazione con il contesto socio-politico ad esso contemporaneo accompagna sin dagli anni universitari il lavoro di Casagrande e Nicolò<sup>41</sup>. Tuttavia, pur senza voler raggiungere un'opposizione con la tradizione che ha fatto loro da maestra, i due artisti pongono una distanza tra il loro lavoro e il "teatro politico" più comunemente noto. Per esprimere questo diverso rapporto tra il lavoro di Motus e gli scenari che ispirano e accompagnano la nascita delle loro performance Daniela Nicolò propone il concetto di "teatro sociologico"<sup>42</sup>.
- *Il ruolo del performer*. Il performer di Motus non è mai impegnato nel costruire un personaggio, ma piuttosto a contribuire alla performance e Silvia Calderoni è sicuramente l'esempio più tangibile di questo rapporto<sup>43</sup>. Tuttavia le performance di Motus non sono generalmente opere collettive.
- *L'opera come continuum*. L'opera come continuum assume qui una doppia valenza: da una parte la scena intesa come un *flusso performativo* ininterrotto, dall'altra il passaggio da un progetto al successivo che è quasi sempre caratterizzato da un *fil rouge* che li connette e che costituisce il *flusso progettuale*.
- *L'integrazione dei diversi linguaggi e dei media*. La multidisciplinarietà è presente già nei primi lavori del gruppo<sup>44</sup>; questo porta i Motus a sviluppare spesso dei progetti paralleli, come ad esempio l'opera collettiva *NOW*<sup>45</sup>.
- la gestione dello spazio performativo come *spazio di relazione*<sup>46</sup>.

## II. Syrma Antigones

Come accennato nel paragrafo precedente, il progetto Syrma Antigones è un passaggio importante nel percorso teatrale del gruppo e rappresenta un momento di riflessione all'interno dell'esperienza teatrale di Motus e della sua principale interprete, Silvia Calderoni. Attraverso un percorso di analisi del progetto sulla tragedia greca, dunque, si andrà a definire l'esperienza teatrale del gruppo in un momento chiave della loro storia artistica; si evidenzieranno i tratti distintivi del lavoro della coppia

---

<sup>41</sup> *Infra*, par. 4.2

<sup>42</sup> Intervista 23 Dicembre 2013

<sup>43</sup> *Infra*, par. 3.3

<sup>44</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Motus 991\_011*.

<sup>45</sup> *Now* è un'opera collettiva realizzata dagli spettatori sui pannelli che ricoprivano il palcoscenico di *The Plot is the Revolution* di Motus con Judith Malina (Living Theatre, NY) e Silvia Calderoni il 10 luglio del 2013 durante la rassegna «Dei Teatri della Memoria in occasione del XXXIII anniversario della strage di Ustica». L'opera è stata esposta al MAMbo di Bologna il 5 Ottobre 2013.

<sup>46</sup> *Infra*, par. 3.4

Casagrande-Nicolò, a partire dal processo creativo e dall'approccio maieutico che lo caratterizza; si cercherà di individuare le caratteristiche del concetto di *teatro sociologico* introdotto da Nicolò. La riflessione sul contesto, infine, condurrà all'esperienza newyorkese: sebbene non sia parte integrante del processo creativo, New York entra a forza nel discorso sul progetto *Syrma Antigones* per i suoi esiti<sup>47</sup>. Il lavoro sulla tragedia greca, infatti, non solo consolida il legame tra il gruppo e la "Grande Mela" dal punto di vista della promozione, ma porta la compagnia a collaborare con Judith Malina, figura che influenza il gruppo sin dal periodo universitario, per la produzione di *The plot is the revolution*. Il tour statunitense apre inoltre le porte per un'interpretazione della performance teatrale che va oltre il perimetro della performance stessa, ampliando l'idea dello *spazio di relazione* al rapporto tra la dimensione artistica e quella di produzione e diffusione dell'opera in contesti lontani da quelli di iniziale appartenenza. Infine, vedremo che il progetto su Antigone solleva un'altra grande questione tanto nell'artista immerso nel processo creativo quanto nello spettatore destinatario del messaggio: quale senso dare all'esperienza teatrale quando «l'arte non basta»<sup>48</sup>.

## II.1 Nascita, tappe e articolazione del progetto

*Syrma Antigones* si compone di quattro performance: *Let the Sunshine in (antigone) contest #1*<sup>49</sup>; *Too Late (antigone) contest #2*<sup>50</sup>; *Iovadovia (antigone) contest #3*<sup>51</sup>; *Alexis, una tragedia greca*<sup>52</sup>. Prima del debutto del *contest #1* avevano avuto luogo tre workshop: *Di quelle vaghe ombre – prime indagini sulla ribellione di Antigone* (8-13 agosto 2008, Festival Magna Grecia - Cirella, Cosenza); *Non siamo una famiglia* (7-21 dicembre 2008, Arboreto di Mondaino - Rimini); *Je me révolte* (20-28 marzo 2009, Villeneuve-lès-Avignon, Francia). Infine, è possibile estendere l'analisi a *The plot is the revolution*, performance strettamente legata al progetto.

---

<sup>47</sup> *Infra*, par. 4.2

<sup>48</sup> Dall'intervista a Nikos Ioannou, editore del magazine *Babylonia*, registrata ad Atene nel 2010 e proiettata in scena durante *Alexis. Una tragedia greca*. Dal video fornito dalla compagnia.

<sup>49</sup> ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò; in scena: Silvia Calderoni e Benno Steinegger; direzione tecnica: Valeria Foti. debutto: 12 giugno 2009, Festival delle Colline - OGR Torino)

<sup>50</sup> ideazione e regia: Enrico Casagrande & Daniela Nicolò; in scena: Silvia Calderoni e Vladimir Aleksic; drammaturgia: Daniela Nicolò; ambito sonoro: Enrico Casagrande; direzione tecnica: Valeria Foti; debutto: 20 Ottobre 2009, Festival Prospettiva - Teatro Stabile di Torino.

<sup>51</sup> ideazione e regia: Enrico Casagrande & Daniela Nicolò; in scena: Silvia Calderoni e Gabriella Rusticali e la partecipazione di Bilìa; drammaturgia: Daniela Nicolò; ambiente ritmico: Enrico Casagrande; assistenza alla regia: Giorgina Pillozzi; musica dal vivo e fonica: Andrea Comandini; direzione tecnica: Valeria Foti; debutto: 21 Maggio 2010, Festival Théâtre en Mai - Théâtre Dijon Bourgogne, France

<sup>52</sup> ideazione e regia: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò; in scena: Silvia Calderoni, Vladimir Aleksic, Benno Steinegger, Alexandra Sarantopoulou; collaborazione di Michalis Traitsis, Giorgina Pillozzi; assistenza alla regia: Nicolas Lehnebach; drammaturgia: Daniela Nicolò; luci e scena: Enrico Casagrande e Daniela Nicolò; fonica: Andrea Comandini; editing video: Enrico Casagrande; brano musicale: *Pyrovolismos sto prosopo* di Dj The boy; direzione tecnica: Valeria Foti; debutto: 15 Ottobre 2010, Festival Vie Scena Contemporanea, Modena.

*Syrma Antigones* è caratterizzata da una struttura flessibile, il progetto è infatti formato da singoli capitoli performativi pensati per essere allo stesso tempo indipendenti e interagenti. Indipendenti nella misura in cui possono essere portati in tour singolarmente, e non come corpo unico; interagenti perché il fil rouge che vede nascere e guida le performance fa sì che il progetto possa comunque costituirsi come un corpo unico. Diversamente da quello che la numerazione dei titoli può indurre a pensare, inoltre, i Motus non presentano il progetto obbligatoriamente in sequenza, fornendo allo spettatore un prodotto unico da fruire in uno specifico ordine<sup>53</sup>. Inoltre, sebbene Casagrande e Nicolò parlino della loro Antigone come di un organismo unico, la tetralogia raggiunge la sua piena maturità in uno stato avanzato del processo creativo: il progetto, come altri prima, non sottostava infatti ad una visione d'insieme nella sua fase iniziale, trovando la sua ragion d'essere un corpo unico in un secondo momento. Tra gli aspetti distintivi del progetto troviamo invece l'idea del contest e la velocità di preparazione. La velocità, in particolare, è stato uno dei pochissimi elementi premeditati del progetto e, come vedremo meglio più avanti, un'impostazione che mette ancor più in evidenza il *flusso progettuale* di cui si accennava.

## II.2 I tre workshop

Nell'estate del 2008 il gruppo viene invitato dal Magna Graecia Teatro Festival a far parte della sua programmazione. Il festival promosso dalla Regione Calabria offre due settimane di residenze a tredici artisti teatrali per lavorare su altrettante performance ispirate ad una tragedia greca a scelta<sup>54</sup>. Le performance risultato del lavoro in loco sono poi rappresentate nei tredici siti archeologici calabresi, tra cui lo splendido Anfiteatro dei Ruderì di Cirella a Diamante assegnato ai Motus. Durante questo primo workshop, *Di quelle vaghe ombre - prime indagini sulla ribellione di Antigone*<sup>55</sup>, i Motus avviano una ricerca *verticale*, provando ad attraversare tutta la tragedia insieme ai ragazzi e scelgono di ricorrere per la prima volta alla forma dialogica come approccio didattico<sup>56</sup>. In Calabria si apre dunque una conversazione lunga due settimane durante le quali, come ricorda la stessa Nicolò, "si parlava e si leggeva, però si faceva anche teatro"<sup>57</sup>. Ai partecipanti Casagrande e Nicolò chiedono di analizzare i personaggi della tragedia sofoclea per rintracciare le connessioni con il contemporaneo: basandosi principalmente sulle biografie ufficiali e le notizie

---

<sup>53</sup> Al Festival Under the Radar, ad esempio, nel 2011 Motus presenta *Too Late!* e nel 2012 *Alexis. Una tragedia greca* e *The Plot is the Revolution*. Non ha invece mai portato gli altri due capitoli del progetto. Dall'archivio del festival: <http://history.underthefestival.com>

<sup>54</sup> Rassegna stampa a cura dell'autore

<sup>55</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Motus 991\_011*.

<sup>56</sup> Intervista 23 dicembre 2013

<sup>57</sup> *Ibidem*



provenienti dai media, veniva chiesto loro di rintracciare i tratti dei vari personaggi - Antigone, Creonte, Polinice, Emone, Tiresia ecc - nelle figure pubbliche e di potere<sup>58</sup>. Casagrande e Nicolò realizzano in questa occasione che i temi sollevati dalla tragedia greca erano troppi e troppo impegnativi per essere risolti in un'unica performance e decidono di dividere il testo per distribuirlo nei tre contesti<sup>59</sup>. Nel dicembre dello stesso anno, il gruppo si sposta a Mondaino per il secondo workshop dedicato alla figura di Antigone: *Non siamo una famiglia*, titolo scelto provocatoriamente in relazione alle vicende narrate nell'Antigone sofoclea<sup>60</sup>. A questo secondo workshop partecipano artisti con formazioni diverse, quali musicisti, attori, disegnatori, e i Motus lavorano su un tipo di ricerca *orizzontale*<sup>61</sup>, incrociando le numerose versioni del mito di Antigone; in particolare le versioni degli anni '70 e '80, come quella proposta nel film collettivo *Germania in autunno* (1978)<sup>62</sup>. È in questa fase che i Motus decidono di lavorare principalmente sul testo brechtiano, sovrapponendo solo occasionalmente l'originale sofocleo e la narrativa di Grete Weil<sup>63</sup>. Il 6 dicembre del 2008 Alexandros-Andreas Grigoropoulos, studente greco di 15 anni, viene ucciso da un proiettile sparato da un poliziotto nel quartiere di Exarchia di Atene<sup>64</sup>. La tragedia di Alexis è la miccia che accende una lunga serie di rivolte popolari in Grecia, sostenute a distanza da un notevole numero di studenti di tutte le parti del mondo. I fatti di cronaca conferiscono al workshop una nuova prospettiva: tra i partecipanti del laboratorio infatti ci sono ragazzi che sostengono il movimento internazionale a favore delle manifestazioni greche. Casagrande e Nicolò decidono, a questo punto, di raccogliere le sollecitazioni provenienti dal contesto aprendo con loro un dialogo. Con il terzo laboratorio che si svolge in Francia, poi, i due artisti rafforzano la relazione con la contemporaneità lavorando sulle notizie delle agenzie di stampa. L'offerta di residenza, in questo caso, consiste nella convivenza di un piccolo gruppo di compagnie teatrali invitate a riflettere e lavorare quotidianamente sulle notizie rilasciate dalle agenzie stampa o captate da internet o dagli altri mezzi di informazione. La residenza si conclude con la presentazione di *Je me révolte*,

---

<sup>58</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLO, *Motus 991\_011*. pp. 157-161.

<sup>59</sup> *Ibidem*.

<sup>60</sup> Intervista del 21 Marzo 2011

<sup>61</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLO, *Motus 991\_011*. pp. 157-161.

<sup>62</sup> *Germania in Autunno* (titolo originale *Deutschland im Herbst*) è un film collettivo girato nel 1978 che vede coinvolti dieci registi, tra cui Rainer Werner Fassbinder che ne dirige il primo e più lungo episodio. Alla tragedia sofoclea è dedicato il *Segmento n. XIV* con la regia di Volker Schlöndorff.

<sup>63</sup> G. WEIL, *Mia sorella Antigone*, Mondadori, Milano 1980.

<sup>64</sup> La prima versione fornita dalle forze dell'ordine attribuiva la morte di Alexis ad un incidente avvenuto durante un'operazione di mantenimento dell'ordine pubblico, ovvero mentre la polizia fronteggiava una situazione di violenza. Tuttavia, un video e le testimonianze dei presenti hanno dimostrato come questa versione dei fatti fosse totalmente falsa; si è potuto chiaramente vedere nei video che il giovane non stava prendendo parte ad alcuna rivolta e che il poliziotto ha sparato intenzionalmente e senza apparente motivo, lasciando poi il ragazzo esanime in strada.

inizialmente chiamato anche *contest #0. Je me révolte* perde il suo ruolo di *contest* quando Casagrande e Nicolò decidono di non metterlo più in scena<sup>65</sup>.

Infine, nell'agosto del 2010 Daniela, Enrico e Silvia si recano in Grecia dove visitano Tebe, Atene, ma soprattutto Exarchia, il quartiere dove era stato ucciso Alexis. Dal dialogo sulla morte di Alexis, dunque, Casagrande e Nicolò decidono di passare allo studio documentaristico attraverso questo viaggio. Alla notizia ufficiale dell'*incidente* avevano fatto seguito una serie di notizie non ufficiali che arrivano ai Motus prevalentemente attraverso il passaparola dei movimenti studenteschi ed è a questi che i due artisti decidono di affidarsi per farsi indirizzare nel il loro viaggio; il passaparola li porterà ad incontrare la madre del ragazzo ed i rappresentanti dei primi movimenti di protesta non violenti<sup>66</sup>. Le immagini e i video raccolti durante questa fase di lavoro arrivano poi sulla scena del quarto capitolo della tetralogia. È importante notare che i Motus si recano in Grecia nell'agosto del 2010, dunque un anno e mezzo dopo la morte di Alexis, ma soprattutto dopo la fine del ciclo dei tre workshop e con la tetralogia già quasi tutta in scena.

### II.3 Lo svolgimento delle performance

Nella tetralogia Nicolò e Casagrande utilizzano tutte le metodologie tipiche della drammaturgia post-drammatica<sup>67</sup>; per questo, il copione nel lavoro dei Motus è doppio: il "testo", che racchiude esclusivamente la parte testuale della performance, e la "partitura", che accompagna al primo le annotazioni di tutti i movimenti di scena, ma anche dei cambi luce, dei suoni, delle musiche ecc (appendici 2a-b). La scena è sempre aperta e non sono previsti intervalli che possano interrompere il flusso performativo; tutti i momenti di *nulla* sono, in realtà, parte integrante delle performance e l'opera è un continuum che trova un punto fermo, anche se solo parziale, nella fine della performance stessa.

Tutti i capitoli della tetralogia sono costruiti attraverso sequenze; le sequenze sono un accumulo di elementi<sup>68</sup> messi insieme per associazione o per opposizione; il tempo scenico è un eterno presente e la performance, sebbene segua in linea di massima la tragedia, non procede secondo una logica narrativa lineare. L'analisi dei testi dei copioni mostra inoltre che l'Antigone dei Motus conserva meno della metà del testo di Brecht in un progressivo smembramento dalla prima all'ultima performance. La sezione più lunga e fedele all'originale si trova nel primo *contest*, *Let the Sunshine In*,

---

<sup>65</sup> Intervista 23 Dicembre 2013.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

<sup>67</sup> A. CASCETTA (a cura di), *Introduction*, in *Il teatro verso la performance*, «Comunicazioni Sociali» 26 (2014), 1, pp. 5-9.

<sup>68</sup> Con il termine *elementi* ci si riferisce a immagini, video, testo, azioni, musica ecc.

che copre circa un terzo dell'intera tragedia<sup>69</sup> - circa 55 pagine della traduzione in esame - mentre i due contesti successivi non superano complessivamente le 25 pagine del testo brechtiano; in *Alexis*, infine, vengono inseriti solo brevi frammenti della tragedia spesso rielaborati. Inoltre, in *Let the Sunshine In* il testo è riportato in maniera ordinata, seppur discontinua: intere sezioni del dialogo tra Antigone e Ismene sono recitate in sequenza da Benno e da Silvia in forma di dialogo o di monologo, ma sempre rispettando l'organizzazione proposta da Brecht. In *Too Late!* e *Iovadovia*, invece, è possibile vedere il testo dell'Antigone brechtiana sfaldarsi progressivamente e riorganizzarsi all'interno delle performance.

Lo stesso approccio è utilizzato per alcuni dei dialoghi: ai dialoghi della tragedia, infatti, si aggiungono, attraverso una concatenazione di associazioni o opposizioni, elementi testuali di varia origine e frammenti di conversazioni o osservazioni prese dai workshop o durante la fase di studio documentaristico. Il risultato sono dialoghi che possono, ad esempio, iniziare con un brano tratto dalla tragedia per passare ad alcune riflessioni sulla tecnica vocale o teatrale, alle memorie personali, ai fatti di cronaca e chiudere, infine, riprendendo del testo tratto da Antigone<sup>70</sup>. In *Iovadovia*, ma soprattutto in *Alexis*, vengono ripresi in maniera non ordinata i dialoghi, o frammenti dei essi, utilizzati nei contesti precedenti, come ad esempio quello tra Benno e Silvia su quale Polinice fare<sup>71</sup>; il procedere da una performance all'altra vede inoltre una selezione sempre più ristretta dei dialoghi originali della tragedia; in particolare Motus si focalizza su alcune frasi emblematiche selezionate negli scambi tra Creonte e Antigone. Tra i frammenti ripetuti più frequentemente si trovano, nella versione brechtiana:

- |            |   |
|------------|---|
| A. Creonte | Confessi o neghi d'aver fatto ciò?  |
| Antigone   | Confesso che l'ho fatto e non lo nego.  |
| Creonte    | Su, dimmi ancora, e in poche parole:<br>ti è noto quanto venne proclamato?<br>Pubblicamente, proprio pe quel morto? |
| Antigone   | Si lo sapevo, come no? Era chiaro   |
| Creonte    | Così osasti violare la mia legge?   |

---

<sup>69</sup> Non essendo possibile rintracciare la traduzione dell'*Antigone di Sofocle* di Brecht utilizzata da Casagrande e Nicolò, per questa analisi del testo si è scelto di lavorare su: M.G. CIANI (a cura di), *Antigone. Variazioni sul mito*, Marsilio Editori, Venezia 2013.

<sup>70</sup> La struttura circolare è relativamente frequente nella tetralogia.

<sup>71</sup> *Infra*, par. 2.1, p. 20

- Antigone      Perchè era la tua legge, di un mortale,  
Quindi un mortale può violarla, e io sono,  
Rispetto a te, solo un po' più mortale<sup>72</sup>.
- B. Creonte      [...] non diresti  
Che ti spiace, evitando grave pena?  
(Antigone tace)  
Dì dunque perché sei così ostinata.
- Antigone      Solo per dare un esempio.
- Creonte      Per te è un esempio l'essere in mia mano?
- Antigone      Ora che mi hai, puoi far più che uccidermi?»
- Creonte      Nulla di più, ma se ho questo, ho tutto.»
- Antigone      Cosa aspetti? Nessuna tua parola  
Può piacermi, né mai mi piacerà,  
Dunque nemmeno io ti sarò gradita  
Sebbene lo sia ad altri, io e ciò che ho fatto.»<sup>73</sup>
- C. Creonte      Consiglio di non dir nulla  
A costei, né incoraggiarla, chi tiene a se stesso
- Antigone      Io invece vi invoco, aiutatemi nell'afflizione  
E aiutate voi stessi. Perché chi insegue il potere  
Beve acqua salata, non può smettere, e seguita  
Per forza a bere. Ieri al fratello, oggi a me.<sup>74</sup>

È interessante qui ricordare che la statura eroica di Antigone è un'acquisizione relativamente recente<sup>75</sup>. La rivendicazione di Antigone rappresenta, nell'ottica di Creonte così come in quella di molti contemporanei di Sofocle, anche la supremazia per lui inaccettabile della donna sull'uomo. L'azione di Antigone, marcatamente e dichiaratamente maschile, costituisce soprattutto una minaccia alla stabilità sociale e

---

<sup>72</sup> *Ibi*, p.141.

<sup>73</sup> *Ibi*, p.142.

<sup>74</sup> *Ibi*, p.144.

<sup>75</sup> Sulla figura di Antigone a teatro si vedano almeno: C. Molinari, *Storia di Antigone da Sofocle al Living Theatre. Un mito nel teatro occidentale*, Bari: De Donato, 1977; R. Alonge (a cura di) *Antigone, volti di un enigma. Da Sofocle alle Brigate Rosse*, Bari: Edizioni di Pagina, 2008.

religiosa della Stato e, questo, non poteva certo essere percepito positivamente<sup>76</sup>. L'evoluzione - o la traccia se si vuole utilizzare la terminologia dei Motus - che la compagnia sta seguendo, e che emerge chiaramente da questo percorso, dunque, è senz'altro quella di un'Antigone moderna, dalla statura eroica.

Infine, sebbene le performance siano fissate dal copione e dalla partitura, la scena mantiene sempre un "Margine Magnifico di Casualità"<sup>77</sup>. Di seguito si tenterà di proporre una ricostruzione il più fedele possibile all'originale.

**Let the Sunshine in (antigone) contest #1.** Il 12 giugno 2009 il pubblico del Festival delle Colline di Torino entra nei Cantieri OGR (Officine Grandi Riparazioni), un'immensa navata la cui architettura dichiara apertamente le origini industriali, per assistere al debutto del primo capitolo della tetralogia di Motus dedicata ad Antigone, *Let the Sunshine in (antigone) contest #1*. L'ingresso degli spettatori è accompagnato da un parlottio basso e continuo, la performance è già in corso. Il pubblico si dirige istintivamente nell'area preposta: poche file di sedie al centro della navata che dividono in due lo spazio. Alla loro destra Silvia Calderoni/Antigone, a sinistra Benno Steinegger/Polinice/Ismene (Tav. 1a). Entrambi indossano felpe troppo abbondanti e camminano noncuranti, restando ognuno nel proprio lato di pubblico; entrambi mormorano parole e frasi solo parzialmente comprensibili che, grazie ai microfoni ad archetto di cui sono provvisti, si diffondono equamente per tutta la navata diventando l'indistinguibile parlottio di sottofondo che si sente entrando. Nello spazio performativo ci sono un casco rosso, tre sedili (uno nel lato di Silvia, gli altri in quello di Benno), una scala piegata e appoggiata di lato e pochi altri oggetti indistinguibili posti a terra. Quando tutti gli spettatori hanno preso il loro posto, Benno e Silvia raggiungono con la medesima noncuranza i due estremi opposti della navata e dopo pochi secondi tornano sui loro passi con un atteggiamento completamente trasformato: l'andatura è diventata sicura, quasi provocatoria, e l'espressione determinata. A metà circa del suo spazio, Silvia si ferma e spalanca bocca e braccia, occupando e *ingoiano* tutto lo spazio che le riesce di catturare mentre il microfono ad archetto coglie il suono del suo respiro reso pesante. Riparte. La sequenza viene ripetuta quasi immediatamente anche da Benno e così proseguono alternandosi. Dopo poco Silvia si avvicina al pubblico e, rivolta a Benno,

Silvia: «Sei pronto?»

Benno: «Sono pronto»

---

<sup>76</sup> Belardinelli, Anna Maria e Grego, Giovanni, *Antigone e le Antigoni. Storia, forme, fortuna di un mito, atti del convegno internazionale Roma 13, 25-26 Maggio 2000 Sapienza Università di Roma*, Mondadori Education, Perugia 2010, p. 20-22.

<sup>77</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Sulla Natura dinamica della composizione scenica*, in *Motus* 911-011. p.20

Silvia: «pronto a cosa?»

Benno: «ad andare»

Silvia: «Polinice?»

Benno: «Sorella».

Si tolgono le maglie, lei ha una gonna e maglietta mentre Benno veste t-shirt e jeans, e raggiungono le due estremità della sala. Silvia si sdraia in terra e inizia a rotolare verso il centro mentre Benno mette insieme una bandiera spillando un pezzo di stoffa su un bastone, poi la solleva e la sventola con gesti molto ampi mentre corre avanti e indietro nella sua meta della navata, infine le dà fuoco. Quando la bandiera smette di bruciare, Benno si ferma e si inginocchia: «E qui che Polinice dovrebbe dire qualcosa di importante sulla ribellione [...]», proseguendo poi la sua riflessione seduto su uno dei sedili della macchina.

Silvia intanto ha smesso di rotolare e si è seduta sul casco rosso rivolgendo la schiena al pubblico. Si toglie la maglietta, accende un candelotto fumogeno, lo infila dentro la visiera del casco e ci sale sopra; in piedi, sempre dando le spalle al pubblico, inizia a muovere le braccia come se fossero «ali troppo piccole»<sup>78</sup>(fig.7). Nel frattempo, Benno si è alzato e si è andato a sedere su un altro sedile: «potremmo prendere un'altra versione [...]» e la spiega, concludendo: «Ancora non ho deciso quale fare: quello che diserta o quello che attacca. È come se si scontrassero fra di loro».

«Antigone, tu sei felice?» chiede improvvisamente Benno; Silvia, che nel frattempo si è rivestita, fischiotta *Let the Sunshine In* e lui ripete la domanda mentre si annoda un panno rosso per coprirsi il viso, naso e bocca. Entrambe iniziano a correre verso il centro/pubblico, lui roteando un bastone che alla fine finge solo di lanciare a Silvia, lei con un candelotto fumogeno acceso che realmente tira dalla parte di Benno. Il dialogo che segue vede Silvia e Benno interrogarsi sulla realtà a teatro:

Benno: «Silvia ma tu hai mai sparato?»

Silvia: «No, non ho mai sparato»

Benno: «[...] il mio sogno più grande sarebbe di sparare al pubblico [...] vedere l'espressione di una persona che va a teatro pensando che sia tutto finto e poi...» Silvia: «Io non ho mai pensato di sparare al pubblico, ma ho pensato di spararmi in scena. Che poi è più o meno la stessa cosa, metti sempre il pubblico davanti alla stessa realtà».<sup>79</sup>

Il dialogo tra i due si focalizza poi nuovamente sui personaggi della tragedia: Silvia evidenzia la differenza tra Antigone, che non è mai stata sul campo di battaglia e «arriva sempre troppo tardi», ed Eteocle che, anche se è un personaggio che a lei non piace, si mette la divisa e va a combattere. Dal dialogo, Silvia e Benno passano

---

<sup>78</sup> Antigone viene descritta da Benno come un «uccello con le ali troppo piccole» in una sequenza successiva; al momento, dunque, il pubblico non è a conoscenza del significato del gesto di Silvia.

<sup>79</sup> Dalla partitura fornita dalla compagnia, in appendice.

all'azione: entrambi indossano una tuta da meccanico e Silvia si copre il volto con un casco da ordine pubblico: «Io sono Eteocle e ho paura di morire!» urla. Benno accende un altoparlante che emette i rumori di una protesta di piazza. Si vengono incontro: Silvia marcia battendo a terra un lungo bastone e passa attraverso lo spazio occupato dal pubblico per raggiungere Benno, quando gli arriva davanti mette il bastone in orizzontale per *respingerlo* mentre lui impugna l'altoparlante che ripete *assassini*. La sequenza finisce con Benno che lascia cadere l'altoparlante, si toglie la benda rossa dal viso e si sdraia in terra mentre Silvia lascia cadere l'asta e, tirandolo per un braccio, lo trascina brevemente.

Silvia si toglie casco e tuta, prende la scala e si siede in cima: «Sei bellissimo da quassù», poi scende e spiega: «noi abbiamo appena fatto la versione in cui i due fratelli si uccidono fra di loro» e inizia a recitare un brano della tragedia mentre Benno lo mima. Silvia intanto ha raggiunto il sedile della macchina che si trova nel suo lato e si è rimessa la felpa, si siede e inizia a dondolarsi mentre uno dopo l'altro accende dei candelotti fumogeni che poi mette sotto il sedile. Nel frattempo, Benno ha indossato una parrucca bionda e i due performer iniziano a recitare il dialogo tra Ismene e Antigone: Silvia è Antigone e Benno, di spalle e con voce in falsetto, interpreta Ismene. Durante il dialogo, i due interrompono ripetutamente il fluire del testo della tragedia con alcune riflessioni sui personaggi, in particolare su come interpretarli. Quando il dialogo finisce, Silvia si butta in terra e inizia a piangere, Benno la raggiunge e si sdraia sotto di lei. Lei lo *ricompon*e e inizia a *seppellirlo* di oggetti che lei stessa corre a raccogliere per tutta la stanza; finito di raccogliere gli oggetti, inizia a chiedere le sedie al pubblico, costringendolo ad alzarsi; mentre corre, recita il dialogo tra Antigone e Creonte, poi, finita la sepoltura, si allontana.

Dopo alcuni secondi, Benno emerge nudo dalle sedie/tomba. Recita un breve monologo che contiene alcune frasi in tedesco e poi chiede aiuto: "E ora sono qua e mi sono dimenticato cosa devo fare...anche Silvia se ne è andata e non so se è il caso di andare avanti con questa "tragedia"! ... ho bisogno che qualcuno mi aiuti a uscire di qui...c'è qualcuno che mi può aiutare?... qualcuno? Nessuno... No?... Bè allora...vado..." Esce.

Si sente fischiare la melodia di *Let the sunshine in*; Il pubblico, costretto in piedi, si dirige verso il fondo dove Silvia, indossando nuovamente la felpa e il cappuccio, dà fuoco a qualcosa che si trova attaccato ad un microfono. Inizia a cantare e dopo pochi istanti, Benno la raggiunge.

***Too Late (antigone) contest #2.*** Nell'ottobre 2009 Silvia Calderoni e Vladimir Aleksic sono in scena all'interno del Teatro Stabile di Torino per la prima di *Too Late contest #2*, presentato durante il Festival Prospettiva. Silvia indirizza gli spettatori a prendere

posto sedendo su tre lati del palco - alcuni a terra, alcuni su sedie o panche - e lasciando la platea completamente vuota (tav. 1b). In scena ci sono due tappeti arrotolati sdraiati in terra mentre un tavolo e due sedie da ufficio sono posti di lato. Quando tutto il pubblico ha preso posto, Vladimir e Silvia vanno a sedersi sui due tappeti/cilindri, uno di fronte all'altra: Silvia indossa parrucca e baffi neri e veste una maglietta bianca a maniche corte su cui scrive il nome *Emone*. Nel corso della performance, Silvia si scrive sulla pelle frasi o parole<sup>80</sup>; man mano che lo spazio finisce, la performer si toglie i vestiti per crearne altro. Improvvisamente Silvia chiede a Vladimir:

Silvia "Sei pronto?"

Vladimir: "sono pronto"

Silvia: "pronto a cosa?"

Vladimir "A cominciare"

Silvia: "Creonte..."

Vladimir: "Figlio mio".

Silvia propone a Vladimir di lavorare come nei contest di hip-hop: si fa girare una bottiglia e si chiede al sorteggiato di iniziare; quando Vladimir accetta, Silvia fa ruotare la bottiglia, ma nel momento in cui questa smette di ruotare lui si alza e le da un calcio abbracciando poi con veemenza Silvia; mentre la trattiene si sentono i gemiti della performer, ma Vladimir la lascia dopo pochi secondi e si allontana.

Nella sequenza successiva Vladimir interpreta Creonte mentre Silvia a terra gli risponde ringhiando e abbaiando come un cane. Vladimir cerca di calmare Silvia dandole qualcosa da mangiare e la performer finalmente si calma e si accuccia. Vladimir esce, poi improvvisamente torna indietro, stavolta anche lui imitando un cane. Segue una lunga diatriba tra i due che si atteggiavano a cani, ringhiando l'uno contro l'altra. Silenzio. Vladimir e Silvia iniziano a svolgere i tappeti su cui erano inizialmente seduti e ingaggiano una conversazione sulla tecnica vocale da usare per abbaiare. Poi si mettono a ricordare le loro famiglie e parlano dei rapporti tra padri e figli. Vladimir si sdraia in terra e poggia i piedi in alto e i due scherzano e si prendono in giro; infine, Silvia mette le mani contro quelle di Vladimir e dice: "Belle. Hai le mani grandi come quelle di mio padre". "Ma tu vuoi bene a tuo papà?" le chiede Vladimir, "Molto" risponde lei, "Io non tanto" ribatte lui. Il dialogo si conclude con Vladimir che chiede: "quale Creonte potrei fare?", "Perché?" ribatte Silvia, "Perché per me esistono due Creonti" risponde Vladimir, e introduce i suoi "due Creonti" attraverso degli esempi presi dalla politica internazionale: il Creonte/Putin/Berlusconi e il Creonte/Andreotti/Milosevic.

---

<sup>80</sup> ad esempio: *meglio cane che padrone, se potessi vivere per sempre, fuck, vecchio.*



Silvia copre Vladimir con il tappeto mentre lui continua a parlare indisturbato, si allontana e mentre inizia a recitare la tragedia nel ruolo di messaggero "picchia" con la maglietta sul tappeto nel punto dove si trova Vladimir. Il monologo di Silvia è una rielaborazione che combina il testo della tragedia con altri elementi testuali e finisce così: «D'accordo, Antigone ha avuto torto, è andata contro gli ordini, ma io ho visto come l'hanno trattata al posto di polizia, fa paura. L'hanno picchiata a sangue. Assassini, siete un braco di Assassini [...] vecchio di merda». Vladimir scappa da sotto il tappeto e Silvia si allontana.

Seduta su una sedia Silvia si toglie i pantaloni, la parrucca e i baffi e si disegna il simbolo anarchico sul petto; la performer si mette di fronte alla scrivania e ripete il dialogo tra Antigone e Creonte come se di fronte a lei ci fosse qualcuno: «Confesso che l'ho fatto e non lo nego. Sì, lo sapevo. Come no? Era chiaro... [...]». Nel frattempo Vladimir esce da sotto il tappeto indossando una maschera che ricorda le fattezze di Silvio Berlusconi e va tra le fila di sedie vuote del pubblico, siede. Quando il dialogo arriva al punto in cui Antigone chiede a Creonte cosa stia aspettando per ucciderla, Silvia si gira e chiede a Vladimir: «tu che cosa aspetti?». Lui torna in scena camminando lentamente e lei gli corre incontro, saltando e arrampicandoglisi addosso; Vladimir si toglie la maschera, sotto ne indossa un'altra identica, la toglie, "Perché ne hai due? chiede Silvia, "Te l'ho detto, perché non so quale Creonte fare". "Sei bellissimo" dice Silvia, e mentre siedono uno accanto all'altra, parlano della loro infanzia.

Silvia al centro del palco inizia a leggere un copione, seguendo le istruzioni per riorganizzare la scena. Vladimir siede di spalle e inizia a recitare in serbo; indossa nuovamente la maschera e osserva dei fogli presi da una busta, poi li butta in un cestino. I due riprendono il dialogo tra Antigone e Creonte: «Di, dunque, perché sei così ostinata [...]». Infine, Silvia: «Ecco, qua inizio ad avere un po' di problemi con il testo», «cioè?» chiede Vladimir, «questo attaccamento di Antigone per la patria [...]» e la performer chiude spiegando cosa significhi per lei recitare Antigone: «Vedi... Mi ascolto e ci credo [...] io non faccio lei».

Silvia esce ed accende della musica mentre Vladimir mette il tappeto sul tavolo a mo' di tovaglia e la chiama, «vieni a mangiare che è pronto», i due recitano sempre più compulsivamente i ruoli del padre/zio e del nipote/figlio: Silvia si dondola, salta sul tavolo, gira appesa all'arco delle luci mentre Vladimir le ordina sempre più forte cosa dire e fare. Silvia inizia a rispondere ripetutamente di «no». I due si siedono al tavolo e riprendono a ricordare l'infanzia di Silvia, poi lei gli chiede della sua vita a Belgrado durante i bombardamenti.

I due liberano la scena lasciando solo il tavolo, e riprendono il dialogo tra Creonte e Antigone. Silvia mette il tavolo su una zampa sola, tentando di farlo restare in

equilibrio mentre dal fondo della sala si sente la voce di Vladimir con la maschera nuovamente indosso, recita in Serbo. Un occhio di bue lo illumina da dietro e lui inizia a rotolare tra le sedie vuote cadendo ripetutamente e trascinandosi fino al palco. Raggiunto il palco, si toglie la maschera e mostra a Silvia come vorrebbe far morire Creonte, finendo in terra «morto». Lei ribalta il tavolo e ci si nasconde dietro<sup>81</sup>. Mentre Vladimir resta a terra, Silvia esce da dietro il tavolo e inizia a disegnare sulla superficie proprio sopra la testa di Vladimir; tra i disegni si vede la nuvoletta<sup>82</sup> vuota di un fumetto.

**Iovadovia (antigone) contest #3.** Iovadovia inizia con un cane, Bilia, sul palco<sup>83</sup>. La scena è molto scura e Bilia, bianca e nera, ne è l'elemento più visibile; tuttavia, nell'oscurità si intravede un'ombra che si muove, corre. Una musica non facilmente distinguibile<sup>84</sup>, come proveniente da una radio, fa da sottofondo. Antigone si trova nella caverna e il pubblico può vederne l'interno attraverso le immagini video riprese da una piccola videocamera a raggi infrarossi per la visione notturna<sup>85</sup> gestita direttamente dalla performer e proiettate in scena su uno schermo circolare. Il respiro è pesante e le immagini restituiscono solo alcuni dettagli della figura di Silvia: il microfono ad archetto, i denti, una mano. La performer versa una sostanza nera sulle mani e inizia a sfregarle vigorosamente fino a coprirle completamente. Con le dita sporche disegna poi un uomo stilizzato e, sempre solo con le dita, recita il dialogo tra Antigone e i Vecchi: «Guardatemi, percorro l'estremo cammino e per l'ultima volta contemplo la luce del sole. Non la vedrò più?» le dita tremano, mimano una caduta in ginocchio accanto al disegno e Silvia/Antigone piange, strilla di lasciarla andare. La mano mima un trascinamento che lascia un'evidente traccia nera.

La videocamera si muove e inquadra il volto di Silvia molto da vicino, ha la bocca e gli occhi spalancati e respira rumorosamente. La performer si allontana dalla videocamera e la si vede accovacciata in un angolo mentre sulla destra del palco si accende una piccola luce che mostra una tenda da campeggio al cui interno è possibile intravedere la figura accovacciata di Silvia. Si scopre in questo momento che Silvia è sempre stata in scena, all'interno della tenda posta a rappresentare il luogo in cui Antigone è stata sepolta viva. Sempre attraverso l'immagine, si vede la performer che si strofina le mani sui capelli che, di conseguenza, si tingono completamente di nero. Guarda dritto in

---

<sup>81</sup> Nella performance presentata al Public Theatre di New York sul tavolo era stato posto il manifesto di *Paradise Now* del Living Theatre. *Infra*, par. 4.2, p.39.

<sup>82</sup> Ci si riferisce alle *nuvolette* utilizzate nei fumetti per i dialoghi.

<sup>83</sup> La sequenza con Bilia è presente solo al debutto; nelle repliche, c'è solo Silvia in penombra che si riscalda.

<sup>84</sup> Nella partitura viene detto che si tratta di una canzone di Caterina Caselli, ma non è specificato quale sia. Non è stato possibile dedurre l'informazione dal video.

<sup>85</sup> Le immagini non sono a colori, in questo caso hanno delle tonalità sulla scala del verde.

macchina e parla di Alexis: spiega di aver trovato la sua foto su internet e racconta la storia della sua uccisione e degli avvenimenti successivi.

Silvia si toglie dei guanti e si avvicina alla videocamera, si spegne la luce e resta un'immagine sullo schermo che mostra la bocca della performer deformata dalla vicinanza; piano recita il monologo di Antigone che va verso la sua sepoltura, poi corre fuori e Bilia le abbaia contro mentre lei urla di lasciarla andare. Tutto tace improvvisamente e dopo pochi secondi si sente la voce di Silvia: "No, Troppo forte, se devo immaginarmi Antigone condotta alla tomba - Silvia rientra nella tenda, le immagini della videocamera riprendono - la vedo camminare fiera, con lo sguardo alto, non urla, non dimostra paura". Nel frattempo lo schermo restituisce le pagine di un libro e le mani della performer che sembrano seguire la lettura. Il libro si chiude.

Silvia esce dalla tenda con una luce puntata davanti a se, si avvicina a uno spettatore e gli chiede di tenere in mano qualcosa: inizia una registrazione del dialogo tra i Vecchi e Antigone, la registrazione copre la parte dei vecchi mentre la performer risponde con quella di Antigone. Silvia si allontana riflettendo sul dialogo. Si spegne la luce e riprendono le immagini della videocamera: sullo schermo si vede la bocca di Silvia che ripete alcune frasi di Antigone, commentandole. Si spalma la sostanza nera sui denti mentre ride, poi si allontana e le viene inquadrato il viso per intero. Silvia, guardando verso la videocamera, inizia un monologo in cui crea parallelo tra la musica accesa mentre guida e le parole di Tiresia: «la musica è il mio Tiresia in quel momento, mi guida». Il monologo finisce con Silvia che prende un microfono e chiede: «Adesso Tiresia dove sei?». Si sentono i passi di Silvia nel buio, poi la sua voce

Silvia: «Sei pronta? Are you ready?»,

Gabriella: «I'm always ready...»

Silvia: «Sing... your favorite song, please!»

Gabriella inizia a cantare mentre lo schermo circolare mostra un uccello morto posto sopra la macchia di inchiostro nero, Silvia fa finta di cantare con un microfono in mano e Gabriella, seduta in terra, le tiene la torcia puntata addosso. Gabriella si allontana con la torcia e Silvia sparisce nel buio. Si sente la sua voce recitare alcune frasi tratte dalla tragedia e il suo volto appare sullo schermo: si sta coprendo la bocca con una mano, la voce ne esce distorta mentre prosegue a recitare la tragedia. Silvia inizia a piegare una pagina di giornale per farne un cappello e ci scrive sopra il simbolo anarchico da un lato e il nome di Polinice dall'altro mentre la voce di Gabriella continua a provenire dal fuori scena.

"Silvia" la chiama Gabriella e lei, prima seduta sulla torcia, si alza e punta la luce verso Gabriella che è in piedi in fondo alla sala con un microfono: "Perché hai scelto me?". Silvia accende il registratore e si sente la voce della performer dire: "10 Aprile,

abbiamo incontrato Gabriella per la prima volta [...]” la registrazione prosegue con le prime impressioni su Gabriella e su cosa stiano cercando per il ruolo di Tiresia.

Sullo schermo si vede la foto di Alexis e le mani di Silvia che la spostano, scoprendo una bottiglia di plastica, Silvia la afferra e la fa girare più volte, infine la toglie e si sostituisce ad essa con gli occhi chiusi e la mano di fronte alla bocca. Si spegne l'immagine e Silvia con la torcia in mano si avvicina a Gabriella che siede in un angolo del palco, si avvicina agli spalti vuoti e la torcia, seguendola, illumina il pubblico seduto in semicerchio (tav. 1c). Silvia la chiama: «Sei bellissima così... arrabbiata» Gabriella torna allora sul palco e Silvia le chiede di leggere il testo di Tiresia tradotto da Judith, «Judith who?» chiede Gabriella, Silvia: «Judith Malina», Gabriella: «Oh that Judith! Living theatre!...», Silvia: «Mi sembra giusto per te...». Gabriella legge mentre sul palco vengono proiettate le foto del Living. Quando Gabriella arriva al passaggio in cui Tiresia dice «Of course I only see what a child sees» riprendono le immagini della bocca di Silvia che mima ciò che Gabriella sta leggendo. «Si può immaginare un dialogo tra Antigone e Tiresia?» chiede infine Silvia, riflettendo poi sull'ipotetico dialogo mentre si sente un gracchiare di rane in sottofondo.

Silvia è di nuovo nella caverna e il pubblico, attraverso lo schermo, la vede tremare e coprirsi con una coperta isoterma: si vedono le sue mani accartocciare la coperta e stringerla vicino al volto. Silvia chiama Gabriella e le chiede «Gaby, sei felice?». Dopo aver risposto affermativamente, Gabriella prosegue riflettendo sulla possibilità di trasformare la tragedia in lotta anziché in farsa, come «avviene nel nostro paese», aggiunge. L'ambiente sonoro si fa preponderante e inizia la musica dal vivo con in scena Andrea Comandini che nella semi oscurità suona una chitarra elettrica e canta. Si riaccendono le immagini e lo schermo restituisce alternativamente la superficie della coperta e Silvia che soffre e grida, poi in fondo si inizia a intravedere il musicista con la chitarra in mano.

Le immagini ripropongono ancora una volta la bocca di Silvia che ride mentre la voce di Gabriella ripete: «Are you ready? Are you ready to die? Are you ready to the dark? what about rats?» Don't be scared honey...».

Le immagini restituiscono Silvia accovacciata in un angolo mentre Gabriella pone la sua ultima domanda: “are you a murderer or one who dies?”. Silvia si strofina le mani sulla testa, sporcandosi il viso con l'inchiostro nero che si trovava sui capelli. Infine si avvicina alla telecamera e ride.

**Alexis. Una tragedia greca.** Silvia è da sola al centro del palco ed esegue il *movimento del giungo*<sup>86</sup>; nel frattempo avanza verso il pubblico di profilo con

---

<sup>86</sup> Il *movimento del giungo* è una definizione coniata da Motus, insieme a Silvia, per definire il movimento iniziale di *Alexis. Una tragedia greca*. Si tratta di un ampio e violento (nella partitura viene definito isterico) movimento oscillatorio del busto durante il quale Silvia si piega in avanti fino quasi a toccarsi le

movimenti quasi impercettibili. Dietro di lei ci sono cinque luci rosso-arancio molto potenti che permettono di percepire solo il profilo della performer. Dopo un minuto circa, si intravedono due figure sullo sfondo che corrono avanti e indietro, una di queste prende una bandiera e la sventola energicamente, poi la lascia cadere ed esce. Silvia prosegue con il *movimento del giunco* mentre in sottofondo si sente *Pyrovolismos sto prosopo* di Dj The Boy<sup>87</sup>.

Le luci si fanno accecanti e l'ambiente sonoro, composto dalla musica, dai gemiti di Silvia e un abbaiare di cani si fa preponderante. Quando quest'ultimo, pian piano si alleggerisce si sente la voce di Silvia che inizia a ricordare "Il sole era alto [...]". Le luci si affievoliscono, entra Silvia con una postazione mobile su cui è montato un proiettore. Mentre la performer continua a muoversi sul palco portandosi dietro la postazione video, le immagini proiettate sul fondo della scena mostrano, in soggettiva, qualcuno che cammina su una strada sterrata. L'ambiente sonoro è composto di gemiti, rumori, suoni di varia natura e si percepisce un canto; Silvia si muove freneticamente per il palco con la postazione video, poi gira su se stessa e punta il proiettore verso il pubblico. Infine, lascia la postazione in centro con le immagini proiettate sul fondo, si mette tra il proiettore e l'immagine e riprende il "movimento del giunco". Esce.

"La prima volta che l'ho vista era seduta su un muretto basso" racconta ancora la voce di Silvia da fuori scena, poi descrive il suo primo incontro con Alexia<sup>88</sup>. Il palco è al buio e il video restituisce le immagini di cani randagi che girano per le strade, si sente la voce di Alexia: "Atene è piena di cani, per me sono come i guardiani della città [...]". Le immagini vanno avanti mostrando i dettagli dei Murales di Exarchia e mentre Silvia riprende a raccontare del suo viaggio, si accende la luce e Alexia la raggiunge sul palco. Le due iniziano una conversazione che intreccia il viaggio di Silvia con la descrizione del quartiere di Exarchia e il loro incontro. Silvia indica alcune immagini per illustrare ciò che viene detto e chiede ad Alexia di leggere e tradurre i manifesti in greco. Quando le immagini mostrano l'entrata di un centro sociale greco, Silvia parla del suo incontro con Nikos<sup>89</sup>; infine, sempre accompagnata dalle immagini in sottofondo, Alexia racconta cosa è avvenuto dopo la morte di Alexis. Le due si fermano di fronte all'immagine di una scritta in italiano, Silvia gira la postazione video

---

ginocchia con la testa per poi rialzarsi. È abbinato ad una energica respirazione che la performer esegue in piedi, in genere di profilo.

<sup>87</sup> Dj The Boy è un *battle Dj's* greco, nato nel 1980 e attualmente noto in tutta Europa. Le Dj battles sono un fenomeno underground che vede due Dj sfidarsi di fronte al pubblico secondo regole prestabilite. Oltre ai contest ufficiali, i Dj conquistano fama e riconoscimenti sfidando i nomi più noti, secondo una graduatoria non ufficiale.

<sup>88</sup> In realtà Silvia non pronuncia il suo nome, ma risulta chiaro con il proseguo della performance.

<sup>89</sup> Supra, nota 47.

verso il pubblico e dice: «questa è perfetta proiettata lassù». La scena riprende con le due performer che raccontano e commentano le immagini proiettate sul fondo.

Si spengono le immagini, la scena è buia tranne una luce leggera che illumina un corpo steso in terra. Si intravede qualcuno trascinarlo per le braccia e sedercisi accanto, la luce si fa più consistente e appare il grande quadrato rosso sul pavimento che da quel momento in poi delinea lo spazio performativo. Vladimir si alza in piedi, da qualche calcio al corpo in terra e rivolgendosi al pubblico dice: «Qui avanzo - avanza - guardo il pubblico - guarda dritto davanti a se - sorrido - sorride - e dico: 'perche chi antepone la propria vita alla patria per me non vale più nulla'. Spero che tutti voi approviate. Et je m'en vais». Esce.

Silvia rientra con la postazione video che riproietta l'immagine del palco, la osserva, si mette in posa sul *corpo* sdraiato in terra e la postazione scatta una foto che viene subito riproiettata in scena mentre sullo sfondo partono le immagini di una protesta di piazza. Fuori dal quadrato scenico rosso si vede Alexia preparare un pianoforte, Silvia esce dal quadrato e inizia a raccontare ad Alexia la nascita dell'idea della performance, poi si lancia al centro del palco, si inginocchia e inizia a piangere. Alexia inizia a suonare il pianoforte e una voce maschile fuori scena racconta: "Sono tre anni che cerco di capire quale Polinice essere [...]". Benno, visibile al pubblico ma fuori dal quadrato, spiega il suo problema e poi va a sdraiarsi sotto Silvia/Antigone che piange disperatamente.

Improvvisamente Silvia smette di piangere, esce dal quadrato rosso e va da Alexia per spiegarle cosa succede quando si piange in scena, a loro si unisce Benno che, alzatosi da terra, le raggiunge per confrontarsi con Silvia sulle tecniche da usare durante la performance. Uno dopo l'altra rientrano nel quadrato e mostrano ciò che hanno appena descritto.

Si spengono le luci e si sente Benno chiedere ad Alexia di ricordare cosa stava facendo la notte in cui è stato ucciso Alexis. Lei siede di fronte ad una luce e inizia a ricordare. Nel frattempo Benno e Silvia le fanno delle domande mentre si scattano delle foto che riproiettano istantaneamente in scena. Benno interrompe Alexia per mostrarle alcune immagini di quella notte trovate online, gliele spiega associandole alle vicende della tragedia sofoclea. Alexia riprende il suo racconto, sempre interrogata da Benno che nel frattempo è uscito di scena. Mentre i due parlano, Silvia porta una serie di oggetti in scena: due sedie da ufficio, che sdraia in terra, e le protezioni che la polizia utilizza durante l'assetto antisommossa. Benno chiede ad Alexia di mostrarle cosa ha fatto dopo aver saputo della morte di Alexis, nel momento in cui è entrata in sala prove e lei prima mostra una diagonale di pirouette, poi riprende a ricordare.

In un angolo esterno al quadrato rosso, mentre le immagini delle proteste continuano ad andare avanti, Benno e Silvia saltano ritmicamente. I due si interrompono a intervalli più o meno regolari perchè Benno entra nel quadrato rosso per mimare quella che appare come una lotta mentre Silvia cammina avanti e indietro sullo sfondo riporta alcune delle risposte che ha ricevuto quando ha posto la domanda: «Chi è Antigone per te oggi?».

Benno esce ed entra Vladimir, poggia un casco bianco al centro e riorganizza gli oggetti in terra. Siede su una delle sedie da ufficio abbassando la testa, si spengono le luci, il suono del video si abbassa: «È andata così [...]» e racconta delle proteste mentre le immagini continuano ad andare avanti. Poggia il casco in terra.

Silvia da un angolo del quadrato ripete la confessione di Antigone a Creonte «L'ho fatto e non lo nego [...]» e quando finisce, i due riportano parte dei fatti giudiziari legati alla morte di Alexis. Infine Silvia ripete le parole pronunciate dalla madre del ragazzo: «È stato ucciso due volte: la prima dal colpo, la seconda quando è stato abbandonato per terra come un topolino schiacciato per strada». Esce. Vladimir mette il casco e resta con la testa fra le mani, poi si alza di scatto togliendosi il casco ed esce. Velocemente si vede Benno togliere la sedia dal quadrato che resta così completamente vuoto. Si spengono le immagini.

Vladimir e Benno si trovano ai due angoli in fondo, fuori del quadrato, Silvia invece è davanti al pubblico e chiede, considerando il quadrato rosso come una ipotetica rappresentazione del quartiere di Exarchia, di indicare esattamente il punto dove Alexis è stato ucciso. Entra Alexia che lo indica, ponendo in terra una felpa con le maniche aperte a croce. Dal suo angolo Vladimir, con il casco in mano, chiede invece dove in genere si posiziona la polizia; Alexia lo indica e lui poggia il casco in quel punto. Seguono altre richieste e tutte hanno una risposta da parte di Alexia; in particolare, il lato del pubblico, spiega lei, è il quartiere degli immigrati, quello opposto invece dei ricchi. Silvia chiede dove si trovi Antigone, "fuori" risponde Alexia. Mentre Vladimir e Alexia continuano a parlare, Benno entra nel quadrato, raccoglie la felpa da terra e la indossa e quando la performer riporta le ultime parole pronunciate da Alexis "mi hanno colpito", Benno cade a terra come colpito da un'arma da fuoco. Riprendono le immagini, si sentono le sirene della polizia e Benno si alza e cade a terra ripetutamente; Silvia recita alcune frasi tratte dalla tragedia. Si interrompono le immagini della protesta.

Alexia siede ora in un angolo fuori dal quadrato ed esprime perplessità all'idea di ricreare in scena la morte di Alexis. Silvia le chiede spiegazioni e questo avvia una conversazione in merito al ruolo dell'arte e della tragedia, ma anche riguardo le immediate conseguenze dell'uccisione di Alexis. Silvia prende allora del nastro adesivo e inizia ad attaccarlo al pavimento, partendo dal corpo di Benno per poi

uscire dal quadrato e dalla vista del pubblico. Si spengono le luci e partono le immagini dell'intervista a Nikos. Silvia, di fronte al pubblico, indossa delle cuffie e riporta le parole del video; tra queste, dice concludendo: "la morte di Alexis è servita a considerare la possibilità di una rivolta totale". Si interrompono le immagini dell'intervista. Silvia, infine, camminando tra il pubblico, racconta di avergli posto un'ultima domanda: "Ma noi come artisti come possiamo porci di fronte a tutto questo? " e racconta che Nikos le ha risposto: "l'arte non basta, non basta, non basta".

Dal buio Benno invita Silvia a tornare sul palco, «è quello che possiamo fare adesso» risponde lei e lo raggiunge. Si accendono le luci sul quadrato: all'interno del quadrato ci sono un tavolo e tre sedie da ufficio, dietro il tavolo c'è Vladimir in piedi mentre in un angolo siede a testa bassa Silvia. Si gira, guarda Vladimir che sta interpretando Creonte e dice: «Dimostrazione della sovrana maestria di come il potere tratta il tempo», poi si alza e i due proseguono come Creonte e Antigone. In fondo si vede un'ombra (probabilmente Benno) che cammina da un lato all'altro mormorando qualcosa; in sottofondo si sente della musica di pianoforte. Silvia torna a sedere e rivolta verso il pubblico chiede: «E voi?, voi tacete per lui?» e Silvia riflette allora sul *voi* utilizzato da Antigone. Entra Benno, mentre Silvia, restando seduta sulla sedia da ufficio, va in fondo. La performer, dopo un breve dialogo in inglese e italiano tra Benno e Vladimir, torna in scena e si avviano una serie di dialoghi e monologhi che alternano, combinando in vario modo i tre performer in scena. Durante l'ultimo monologo di Benno, Vladimir e Silvia si confrontano fisicamente.

Vladimir esce. Silvia indirizzandosi verso il fuori scena nel punto dove è appena uscito Vladimir, accusa: «Perché torni solo, sei partito con molti [...]» e, la voce del performer, da fuoricena, replica. Si spengono le luci mentre si sente l'eco delle frasi di Silvia.

Benno e Silvia siedono uno di fronte all'altra separati dal tavolo, lui le chiede: «cosa faccio oggi?». Inizia una riflessione dei due performer che intreccia la tematica del disagio giovanile al testo della tragedia e, mentre lo scambio si fa sempre sempre più irruento, Benno gira le spalle al pubblico e Silvia urla: "e di sommossa che in basso ribolle!". Si spengono le luci e Benno da fuoco alla superficie del tavolo ed esce. Nel frattempo, sul fondo tornano le immagini in soggettiva e Silvia, dopo essersi messa il casco, riprende il *movimento del giunco*. Crolla a terra sfinita.

Entra Vladimir con una coperta sulle spalle e si siede al tavolo ancora in fiamme. Recita Creonte, poi, togliendosi la coperta dalle spalle, riflettere su di esse mentre esce di scena. In scena resta solo il fuoco sul tavolo..

Si sentono dei campanelli e si vedono i profili di Silvia e Benno entrare nel quadrato, Benno indossa un casco e cammina a quattro zampe. Inizia una registrazione con la



voce di Silvia in sottofondo, poi la performer racconta il viaggio a Tebe. All'improvviso:

Silvia «Benno sei pronto?»

Benno: «Sì»

Silvia: «Pronto a cosa?»

Benno: «Pronto ad andare»

I due performer iniziano a correre per la scena e a loro si aggiungono Vladimir e Alexia. Sempre correndo, liberano la scena da tutti gli oggetti presenti, poi Benno e Silvia si confrontano fisicamente. I due riprendono il dialogo del primo contest: "Quando un attore crea una figura potente - dice Silvia - è difficile riuscire a raddoppiarla" Il dialogo, tuttavia, finisce con una "correzione" da parte della performer: "anche se... Se penso a quello che sta succedendo ora in molte città del mondo non ne sono poi così sicura" e inizia a invitare il pubblico sul palco chiedendogli di unirsi a lei nel mimare il gesto del tirare una pietra<sup>90</sup>: "se invece di due fossimo in tre... quattro... etc" Silvia lentamente smette di invitare il pubblico e la scena si calma, la performer si gira e ringrazia<sup>91</sup>. Il pubblico torna al suo posto.

Benno ringraziando il pubblico per la partecipazione, sottolinea come voglia trasportare l'emozione appena provata fuori dal teatro ed esce. Il quadrato scenico si illumina e si vede una figura con un cappuccio in testa e un sasso in mano che, dopo averlo alzato come per lanciarlo, lo lascia invece cadere. Esce. Viene proiettata l'intervista a Stavros<sup>92</sup> e Silvia, come aveva fatto per Nikos, riporta le parole al pubblico. L'intervista si conclude con una domanda: "cosa succederà adesso?". Alexia, seduta in un angolo, ripete la domanda e le due performer riflettono sugli eventi avvenuti in Grecia in concomitanza con la morte del ragazzo e ricordano alcuni momenti della rivolta; in particolare, Alexia racconta di quando fu invitata a lanciare una pietra e decise invece di lasciarla cadere. Si spengono le luci e vengono proiettati velocemente gli autoscatti che Benno e Silvia si sono fatti in scena, alternati ad altre immagini prese da internet o fatte dai Motus durante il viaggio. Riprende la musica. Infine, Silvia si gira e, dopo aver preparato la postazione video per un autoscatto, salta. La macchina la "cattura" in aria con il pubblico che fa da sfondo. L'immagine viene immediatamente riproiettata in scena.

---

<sup>90</sup> Il gesto del lanciare la pietra viene successivamente ridimensionato e reso meno evidente. v. nota 78.

<sup>91</sup> Inizialmente era previsto che la performance si chiudesse qui; tuttavia, Casagrande e Nicolò dopo alcune rappresentazioni si rendono conto che la scena poteva lasciare aperta la porta a equivoci. Non volendo alimentare in nessun modo l'idea di sostenere o giustificare atti di violenza, decidono di rendere meno evidente il gesto del lancio della pietra e aggiungono la sequenza in cui Alexia rifiuta di cedere alla violenza.

<sup>92</sup> Stavros Hatzopoulos, o Stavros Ex, è il chitarrista di Deus ex machina, gruppo hardcore punk greco.

### III. Una lettura di Syrma Antigones

Il modus operandi dei Motus induce a considerare il progetto Syrma Antigones nel suo complesso piuttosto che lavorare su una singola performance estrapolata dal contesto generale. Nel caso del teatro di Nicolò e Casagrande, infatti, è cruciale leggere il percorso artistico del progetto in toto, dal primo workshop fino all'ultima performance, e inserirlo poi nel panorama del lavoro della compagnia per avere un quadro fedele dell'esperienza teatrale del gruppo.

Inoltre, come accennato in precedenza, sebbene le quattro performance siano indipendenti l'una dall'altra, mantengono tuttavia al loro interno delle tracce visibili allo spettatore che, per usare le parole della Nicolò, sono "come punti di sutura che attraversano l'intero progetto" e che conducono inevitabilmente ad *Alexis*<sup>93</sup>. I tre workshop che preparano la tetralogia di Syrma Antigones sono inoltre un esempio eccellente della fluidità del processo creativo che con *Alexis* mostra infine anche tutta la porosità del lavoro portato avanti dal gruppo, fornendo un altro esempio della fase di studio documentaristico.

#### III.1 Il processo creativo

*Sulla natura dinamica della composizione scenica*<sup>94</sup> è uno dei primi scritti nel quale la coppia di artisti espone i fondamenti teorici del lavoro teatrale del gruppo. Il dinamismo è qui messo in evidenza come un elemento essenziale in ogni aspetto del lavoro: il processo creativo, la relazione con il pubblico, i linguaggi (teatrali e non) e, ovviamente, la scena. Per comprendere il processo creativo di Motus, dunque, è essenziale entrare in questa dimensione creativa dinamica: pur mantenendo ferme le istanze della performance come prodotto finale, infatti, la preparazione delle performance non ha mai un punto di inizio e una fine premeditati, ma piuttosto una sequenza di possibilità e opportunità che giungono all'opera come atto finale. Si rende qui necessario aprire una parentesi a proposito della terminologia in uso: i termini di "occasionalità", "casualità", "opportunità" che spesso vengono associati al lavoro della compagnia e che vedono anche in questa sede un ampio utilizzo non hanno ovviamente una connotazione valutativa del lavoro teatrale in se, né tanto meno delle capacità progettuali della compagnia. "L'occasionale" sta qui ad indicare il modus operandi che Nicolò e Casagrande mettono in atto per rispondere a specifiche esigenze organizzative e artistiche. Nel lavoro teatrale del gruppo, dunque, il senso di occasionalità è soprattutto legato all'alto livello di porosità del lavoro che i due artisti

---

<sup>93</sup> Intervista del 21 Marzo 2011.

<sup>94</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Sulla Natura dinamica della composizione scenica*, in *Motus 911-011*. pp.17-22.

portano avanti. Una pratica teatrale in grado di rispondere al desiderio più volte ribadito da Motus di stare sul momento, anche attraverso un'indagine degli eventi di cronaca recente, esige un processo creativo fluido, capace di adeguarsi ai diversi contesti. L'organizzazione delle performance in progetti, così come viene esplicitata sia nel sito della compagnia che in tutto il materiale promozionale, avviene spesso in itinere o a posteriori; in genere nel momento in cui, per lo più istintivamente, Casagrande e Nicolò percepiscono che l'insieme delle sperimentazioni e indagini su cui stanno lavorando ha raggiunto un suo scopo o ha aperto nuove questioni che meritano di essere indagate in un percorso a se stante. Molti dei lavori dei Motus, tra cui *Syrma Antigones*, potrebbero per questo essere definiti come esplorazioni a tappe "naturalmente conseguenti" che si sono via via aggregate in progetti. Uno dei riscontri più evidenti di questa fluidità si trova proprio nei titoli, sia dei progetti che delle performance, che sono soggetti a un'evoluzione fatta di svariate rielaborazioni prima di arrivare alla forma definitiva<sup>95</sup>. In questo senso, dunque, sarebbe opportuno raccogliere l'incipit che la Nicolò lancia in alcuni suoi scritti<sup>96</sup>, parlando di percorsi piuttosto che di progetti, e considerare "il progetto" come la fase finale di un percorso creativo. A questo si può collegare anche il principio dell'opera come continuum introdotta nel primo paragrafo; quando il *continuum* viene applicato all'ambito del processo creativo, infatti, si concretizza un flusso progettuale ininterrotto. In *Syrma Antigones*, per esempio, si rintracciano elementi e tematiche del progetto precedente, *X(ics)*, *Racconti crudeli della giovinezza*. Le peregrinazioni per la preparazione di *X(ics)*, infatti, sono per Casagrande e Nicolò un mezzo per dar voce ad una specifica fascia generazionale da identificarsi all'interno di alcune specifiche aree suburbane; "giovani" sono qui interpellati direttamente in loco sulle difficoltà dei loro percorsi di crescita e di costruzione identitaria all'interno di contesti sociali indefinibili<sup>97</sup> o chiaramente critici. Il dialogo che si apre con *Di quelle vaghe ombre* radicalizza questa ricerca sulla gioventù: Casagrande e Nicolò ampliano la prospettiva delle riflessioni giovanil includendo tematiche di politica e attualità di livello internazionale, fino alla scelta con *Alexis* di entrare in contatto con una gioventù immersa nelle criticità greche di un momento storico che rasenta una condizione post-bellica. Nel passaggio tra i due progetti, si può dunque vedere il proseguimento di un filo conduttore sulla giovinezza che espande il numero e il raggio degli interpellati,

---

<sup>95</sup> Questo, ad esempio, si vede in *2011>2068* che inizialmente includeva solo le due date e poi è diventato *2011>2068 Animale politico project*. In una parte del materiale promozionale presente sul sito è invece chiamato *2011>2068 Making the plot*.

<sup>96</sup> Il termine "percorso" è stato usato abbastanza di frequente dalla Nicolò, in particolare nelle presentazioni di *X(ics)*, *Racconti crudeli della giovinezza* e *Syrma Antigones*

<sup>97</sup> La Nicolò li definisce "spazi incollocabili e mai caratterizzabili", Daniela Nicolò e Enrico Casagrande, *L'utopia necessaria. Il teatro per Motus, in Utopie Percorsi per immaginare il futuro* a cura di Lella Mazzoli e Giorgio Zanchini, Codice edizioni, Torino 2012, pp 39-54.

mentre approfondisce la ricerca sul senso, se di senso possiamo parlare, e l'origine che i giovani attribuiscono alla violenza. È interessante notare, a questo punto, come queste posizioni dinamiche si associno nel tempo ad un crescente nomadismo creativo, in cui l'origine di ogni nuovo lavoro rappresenta allo stesso momento l'origine di un nuovo viaggio. Un'impostazione fortemente caratterizzata dalla mobilità che coinvolge tutti gli aspetti del lavoro, da quelli amministrativi fino ai riflessi creativi e viceversa, e che viene suffragata nel 2005 dalla radicale scelta dei due artisti di abbandonare lo spazio di Rimini per lavorare in costante movimento tra residenze artistiche e ricerca. Da quel momento, dunque, i limiti imposti per rientrare nei requisiti delle domande di residenza, a questo punto essenziali, impongono un ancor più alto livello di adattabilità. Allo stesso tempo, proprio in quegli stessi limiti si rintracciano importanti input al lavoro creativo, tra cui l'avvio della tetralogia su Antigone in occasione della residenza calabrese<sup>98</sup>.

Tra gli elementi ricorrenti della storia creativa della compagnia troviamo inoltre l'utilizzo della forma dialogica. L'elemento dialogico assume, in occasioni diverse, specifiche declinazioni: è parte integrante di quella che Nicolò chiama la "fase dello studio documentaristico"<sup>99</sup>; entra nella didattica dei workshop e, infine, arriva a caratterizzare la scena. Tutte queste applicazioni della maieutica sono visibili nel progetto su Antigone: la forma dialogica rappresenta una delle idee portanti della didattica del workshop *Non siamo una famiglia* dove, per la prima volta, si combina con la soluzione del laboratorio; fa parte della fase dello studio documentaristico "in loco" attraverso le interviste fatte durante il viaggio in Grecia; infine, si estende anche alla performance, dove la forma dialogica caratterizza la scena di tutta la tetralogia.

La velocità caratterizza gran parte del processo creativo del lavoro sulla tragedia; in particolare, il frammento iniziale che da l'impostazione a tutta la tetralogia si svolge in un lasso di tempo relativamente breve: da agosto 2008 a marzo 2009, risolvendo questa parte della fase creativa in meno di un anno<sup>100</sup>. "A volte capita di fare studi molto approfonditi per arrivare allo spettacolo, hai del materiale che manipoli, poi ritrasformi, poi lo rimodelli ancora"<sup>101</sup>. Uno dei pochissimi elementi premeditati del progetto *Syrma Antigones* era invece di avere qualcosa che fosse "pensato e fatto"<sup>102</sup>, con tempi di preparazione e prove molto corti<sup>103</sup>. In *Syrma Antigones* i laboratori sembrano dunque essere una risposta strategica, oltre che artistica, al nomadismo creativo della compagnia che si combina alla velocità di esecuzione del progetto.

---

<sup>98</sup> Supra, par. 2.2, p.7.

<sup>99</sup> Intervista 24 Settembre 2014

<sup>100</sup> Ci si riferisce qui alla parte del processo creativo relativa ai tre workshop e non, ovviamente, al viaggio in Grecia.

<sup>101</sup> Dalla presentazione del progetto.

<sup>102</sup> *Ibidem*

<sup>103</sup> *Ibidem*

Queste premesse si abbinano poi alle occasioni di residenza che permettono di concentrare in un solo luogo e in un lasso di tempo molto breve un maggiore numero di persone, e dunque idee e interpretazioni, seguendo specifici criteri e ottenendo riscontri immediati. Nessuno dei tre workshop, infatti, ha una durata che supera le due settimane. Una scelta che ricorda i meccanismi dei focus group, che la Nicolò conosce certamente grazie al suo percorso accademico.

La cosiddetta “fase dello studio documentaristico”, invece, si focalizza sulla raccolta di testimonianze sulla realtà sociale, richiamando concettualmente il lavoro di campo esperito nelle scienze sociali. Non c’è tuttavia da parte dei Motus nessun intento scientifico e le ricerche non seguono alcun protocollo, procedimento o regola che possa essere considerata valida per tale scopo; allo stesso modo, le performance non possono e non vogliono, nelle intenzioni degli autori, essere percepite come dei documentari. Nel caso della “fase di studio documentaristico”, dunque, la definizione dipende dal fatto che la forma dialogica si declina in questo caso in una serie di interviste che forniscono ai Motus un primo contatto e una prima forma di indagine del contesto legato all’opera in costruzione. Lo studio documentaristico, inoltre, si rivolge principalmente al gruppo che lo utilizza per affacciarsi al focus della futura performance e non ha nessun obiettivo divulgativo. La fase dello studio documentaristico entra a far parte del processo creativo nel 2003 con il progetto *Rooms*<sup>104</sup>: all’origine del lavoro ispirato a *Petrolio* di Pasolini, *Come un cane senza padrone*, c’è un viaggio che i Motus fanno nelle periferie di Roma e Napoli alla ricerca dei paesaggi descritti da Pasolini per registrarne le mutazioni e le permanenze a distanza di trent’anni. Per la raccolta del materiale, in questo caso, la compagnia utilizza un camper attrezzato di tre telecamere montate sul parabrezza che simultaneamente registrano l’ambiente circostante mentre il veicolo si muove tra i paesaggi pasoliniani<sup>105</sup>. Dopo *Come un cane senza padrone* questa pratica entra regolarmente nel lavoro di Motus. Esemplare, nell’ambito dello studio documentaristico, è anche il progetto che precede e, sotto alcuni aspetti, apre le porte a *Syrma Antigones: X(ics) Racconti crudeli della giovinezza*. Durante la preparazione di *X(ics)* Silvia Calderoni, principale interprete, si muove sui suoi rollerblades per la bassa Romagna (*X.01 movimento primo*), Valence nel sud della Francia (*X.02 movimento secondo*), Halle-Neustadt in Germania (*X.03 movimento terzo*) e Napoli (*X.04 Napoli*) cercando un contatto con i giovani del luogo. Supportata anche dall’immagine ben costruita e dall’età<sup>106</sup>, la performer si aggira nei principali

---

<sup>104</sup> Il progetto *Rooms* va in scena dal Luglio 2001 al novembre 2004 e prevede i seguenti spettacoli, performance ed installazioni: *Vacancy Room*, *Twin Rooms*, *Splendid's*, *Il tempo sembra passare... il mondo accade* (performance), *White Noise* (installazione), *Splendid's - il film*, *Room* (installazione).

<sup>105</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Motus 991\_011*, NdA Press, Rimini 2010.

<sup>106</sup> Silvia vestiva appositamente in maniera estremamente eccentrica come, ad esempio, i panni di un improbabile supereroe.

luoghi di ritrovo dei ragazzi del posto - per lo più centri commerciali, bar, angoli di marciapiede, parchi, edifici abbandonati etc - e distribuisce un volantino tradotto di volta in volta nella lingua locale: "Mi sto cercando, se anche tu ti sei perso contatta questo numero via sms" (fig.17)<sup>107</sup>. Silvia apre con chi incontra dialoghi e confronti che diligentemente raccoglie, registrandoli. Per potersi introdurre nei luoghi più affollati senza destare curiosità inutili, inoltre, la performer viene fornita di metodi di registrazione non invasivi, quali microfoni invisibili e telecamere nascoste. Una parte del materiale raccolto arriva sempre sulla scena frammentato e rielaborato.

Per il progetto sulla tragedia greca, invece, i due artisti scelgono di lavorare attraverso lo studio documentaristico in loco solo per l'ultima performance della tetralogia; non a caso, il viaggio in Grecia ha luogo dopo che tutte e tre i contest avevano già debuttato. Raggiungere gli stessi obiettivi<sup>108</sup> attraverso una fase documentaristica più estesa, d'altra parte, avrebbe inevitabilmente reso l'intero processo creativo incredibilmente lungo, come suggerisce un paragone con il progetto precedente.

Se le rimanipolazioni, così come gli sviluppi inaspettati, sono un elemento frequente del lavoro che precede il debutto; lo sono molto meno, invece, i cambiamenti che seguono la prima dello spettacolo, in genere occasionali e di minore rilevanza. I Motus, infatti, arrivano alla prima con uno schema ben chiaro e quasi sempre definitivo.

### III.2 La costruzione della tetralogia

Syrma Antigones è il titolo assegnato al progetto nel suo complesso, un cappello sotto il quale si svolgono le quattro performance che, a loro volta, hanno una specifica titolazione. *Syrma Antigones* ovvero "il trascinarsi di Antigone" – dal verbo σῦρω (syro): trascinare – è il nome di un luogo all'interno della regione dell'antica Beozia descritto da Pausania nella sua *Periegesi della Grecia* dove si narra che Antigone, incapace di sollevare il corpo del fratello, lo abbia trascinato per condurlo a degna sepoltura.

Non lungi dal sepolcro di Meneceo dicono, che combattendo a solo, vicendevolmente si uccisero i figli di Edipo: in segno della loro battaglia hanno una colonna con uno scudo sopra di marmo. Si mostra poi un certo luogo, dove i Tebani dicono che Giunone desse il latte a Ercole fanciullo per un inganno di Giove. Questo luogo tutto insieme si chiama Syrma di Antigone. Imperciocché, come ella sendo desiosa di togliere il cadavere di Polinice per seppellirlo, non trovava alcun

---

<sup>107</sup> Il volantino riportava poi il numero di cellulare e una foto della Calderoni, il volantino è riportato in "Uzak", trimestrale online di cultura cinematografica anno VI, UZAK 22, primavera 2016. (<http://www.uzak.it/figura-intera/919-mdlsx.html>, ultimo accesso aprile 2016)

<sup>108</sup> basti anche solo pensare al numero di partecipanti/intervistati e l'ammontare di informazioni, idee, opinioni raccolte durante i tre workshop.

mezzo, nalmente pensò di tirarlo, e così lo tirò, e lo pose sul rogo già acceso di Eteocle (Paus. 9.25.2).<sup>109</sup>

Nei primi tre capitoli della tetralogia, poi, i titoli sono composti da una parte distintiva - *Let the sunshine in, Iovadovia e Too Late!* - e da due elementi comuni: (antigone), il nome della protagonista tra parentesi, dal termine inglese "contest" seguito da una numerazione progressiva - #1, #2, #3<sup>110</sup>. Il titolo della quarta e ultima performance, infine, è interamente dedicato ad Alexis; il nome di Antigone scompare dall'intestazione, così come qualunque riferimento esplicito alla tragedia sofoclea o alle performance precedenti.

Nei contest il nome della protagonista appare tra parentesi, scritto senza la maiuscola iniziale come un sostantivo femminile astratto: la figlia di Edipo e Giocasta sembra qui più vicina ad un'idea, un pretesto, piuttosto che ad un individuo e le parentesi sono lì ad avvalorare il presupposto della tragedia come opportunità per una riflessione più ampia. La scelta del contest, come abbiamo visto in precedenza, avviene invece durante il secondo workshop a Mondaino<sup>111</sup> e si tratta di una delle prime decisioni riguardanti il progetto, nonché una delle costanti nella struttura dei primi tre contest della tetralogia. Il termine contest è qui assunto nel suo duplice significato di contestazione e di sfida.

Prosegue la ricerca avviata da X(ics) sulle relazioni/conflitti fra generazioni in una formula altra di costruzione in divenire: informali azioni/performance intese come contest, ovvero confronti/scontri/dialoghi sulle ipotetiche rappresentazioni di una splendente Antigone d'oggi<sup>112</sup>.

Nelle intenzioni di Casagrande e Nicolò la scena deve dunque diventare una sfida intellettuale per gli attori che, posti di fronte agli spettatori da soli come in un ring<sup>113</sup>, devono confrontarsi fra di loro e con il pubblico. Come sottolineato anche da Cristina Valenti<sup>114</sup>, la dimensione della sfida ha evidenti legami con il contest musicale con chiari riferimenti nel corso di tutta la tetralogia. Esplicitamente citato in alcune battute del testo da Silvia: "[...] Secondo me potremmo cominciare come si fa nei contest di Hip-Hop: si prende una bottiglia di plastica, la si fa girare e il danzatore che viene segnalato è quello che inizia... Okkei?<sup>115</sup>", il contest musicale entra nella tetralogia

---

<sup>109</sup> Pausania, *Descrizione della Grecia*, trad. it. di A. Nibby, 4 voll, Roma: Vincenzo Poggioli, 1817-1818, vol. III, 262 (<http://www.hathitrust.org/>).

<sup>110</sup> Il simbolo del cancelletto in alcuni paesi come gli Stati Uniti, l'Australia, il Regno Unito, ma anche in alcuni paesi asiatici, come Hong Kong viene utilizzato come abbreviazione del termine "number", al pari dell'abbreviazione italiana «n.»

<sup>111</sup> *Supra*, par. 2.2, p.8

<sup>112</sup> Dalla presentazione di *Too Late!* Dal sito della compagnia,

<sup>113</sup> Dalla presentazione del progetto *Syrma Antigones*. Dal sito della compagnia.

<sup>114</sup> C. VALENTI, *The Plot is the Revolution. Un progetto di Motus*, pp.169-187

<sup>115</sup> Dal copione di *Too Late!* fornito dalla compagnia.

anche attraverso la musica di Dj The Boy portando con se tutto il carico della cultura underground, con relative regole e contestazioni dello status quo. Il confronto nella pratica teatrale di *Syrma Antigones* si esprime nuovamente con una forma dialogica, stavolta intesa come scelta drammaturgica: dopo aver diviso la tragedia in tre parti, infatti, i Motus decidono di isolare i dialoghi e di porli al centro del lavoro<sup>116</sup>. La tetralogia è dunque organizzata per dare risalto alla struttura dialogica che, sebbene non assoluta, prevale in tutte le performance; I Motus portano raramente in scena più di due performer e, laddove la scena preveda una struttura diversa, il dialogo a due si ricostruisce ricorrendo a soluzioni sceniche diverse: lo vediamo, ad esempio, nei monologhi di *Iovadovia* dove l'interlocutore di Silvia è spesso rintracciabile altrove (in Bilia, nel pubblico o nella stessa performer attraverso la registrazione) si trova in *Alexis* dove i performer sono quattro e la struttura del dialogo a due viene spesso perseguita grazie al quadrato scenico brechtiano da cui i performer entrano ed escono o, molto più semplicemente, dalla mancata partecipazione al dialogo di uno o più performer. L'elemento dialogico come espressione della sfida, inoltre, è esposto sin l'inizio del primo contest: il breve e intimo dialogo tra Benno e Silvia, unici performer della pièce, è al contempo un invito alla partecipazione e un confronto. Il medesimo dialogo viene riproposto, come uno dei "punti di sutura" citati dalla Nicolò, in tutte e quattro le performance, subendo un'evoluzione significativa nel corso del progetto. Lo vediamo immediatamente dopo l'inizio in *Let the Sunshine In*, e in *Too Late!*: tra Silvia e Vladimir

S: Sei pronto?  
V: Sono pronto...  
S: Pronto a cosa?  
V: A cominciare...  
S: Creonte?  
V: ... Figlio mio...<sup>117</sup>

Alcuni dettagli all'interno di questo brevissimo scambio sono interessanti: innanzitutto il punto di domanda che segue i nomi di Creonte e Polinice, anche se non sempre chiaramente udibile in scena, sembra sottolineare proprio la sfida intellettuale degli attori che si interrogano sulla capacità di prendere una posizione in merito; questo appare ancor più evidente se si considera la risposta, "pronto a cosa?", o l'indecisione di Vladimir e Benno sul personaggio da interpretare.

Nel dialogo d'apertura, altri due sono gli elementi da considerare: il posizionamento all'interno della performance e i personaggi coinvolti. In *Let the Sunshine In* Benno è in scena e, rispondendo con un semplice "sorella", identifica Silvia come Antigone;

---

<sup>116</sup> Intervista del 24 Settembre 2014).

<sup>117</sup> Dal copione di *Too Late!* fornito dalla compagnia.



allo stesso modo in *Too Late!* Vladimir risponde a Silvia, che lo chiama "Creonte", con un "figlio mio" che immediatamente individua in Silvia il personaggio di "Emone"<sup>118</sup>. Diversamente, *Iovadovia* inizia con Silvia/Antigone da sola in scena<sup>119</sup>, coinvolta in un lungo monologo durante il quale la performer si riferisce a Tiresia una prima volta rintracciandolo in un amico di Alexis. Il ragazzo, a cui non viene mai dato un nome diverso dal quello del personaggio, era presente all'omicidio, ma aveva deciso di sparire per non dover testimoniare contro l'agente colpevole di aver sparato e Silvia dice: "...Tiresia non vede per aver troppo visto..."<sup>120</sup>, concludendo la sequenza proprio invocando il famoso indovino: "E adesso Tiresia dove sei?"<sup>121</sup>. Nel frattempo Gabriella siede in prima fila tra il pubblico.

Il dialogo di invito tra Silvia e Gabriella Rusticali arriva solo dopo circa dieci minuti e Gabriella non viene immediatamente identificata con il personaggio di Tiresia: Silvia inizia prima a interrogare la platea, ripetendo più volte la famosa domanda - "Sei pronto?" - poi, arrivata a Gabriella, parte il dialogo che è recitato per metà in inglese:

S: Sei pronta?

Are you ready?

G: I'm always ready ...

S: Sing... your favorite song, please!<sup>122</sup>

Nell'ultima performance della tetralogia lo scambio/invito arriva quasi alla fine, mentre Benno e Silvia raccontano del viaggio a Tebe. Nel dialogo, inoltre, non vengono citati i personaggi sofoclei e Benno risponde finalmente alla domanda lasciata in sospeso nei precedenti contest - Silvia: "pronto a cosa?" Benno: "ad andare". L'ultima evoluzione di questo dialogo "chiave": il posizionamento alla fine, l'invito ad "andare" e l'assenza dei personaggi mostra come questo breve scambio non si riferisca più esclusivamente all'ambito performativo, accentuando così il carattere politico della performance. Il carico politico del messaggio di Alexis, e in particolare della scena del lancio del sasso, non sfugge alla coppia di artisti che, infatti decidono di cambiarla<sup>123</sup>, anche a scapito dell'effetto scenico. Alexis è l'unica delle quattro performance che ha

---

<sup>118</sup> Megareo, l'altro figlio di Creonte, nella tragedia di Sofocle viene citato solo alla fine in riferimento alla sua morte, già avvenuta al momento dei fatti narrati nella tragedia.

<sup>119</sup> Solo nella versione del debutto Silvia era accompagnata da Bilia, un cane. Bilia, secondo le indicazioni della partitura di scena, doveva avere una partecipazione limitata, ma attiva. Ad esempio: "Silvia è fuori, sola, si riscalda e gioca con Bilia", oppure Uscita : esce strisciano fuori dalla tenda e simula di essere trascinata, grida fortissimo, arriva il cane e le abbaia minaccioso...", o ancora "Quando G ha finito, traduce le ultime frasi e Silvia dall'interno della tenda le dice in italiano con lei... poi Gaby continua piano a parlare con il cane...". Le ragioni per cui Bilia non abbia più fatto parte della performance, e dei tour, sono ovviamente da attribuire a questioni pratiche.

<sup>120</sup> Dalla partitura di *Iovadovia* fornito dalla compagnia

<sup>121</sup> *Ibidem*.

<sup>122</sup> Dal copione di *Iovadovia* fornito dalla compagnia.

<sup>123</sup> *Supra*, nota n.89

visto un sostanziale cambiamento nel finale, anche a scapito dell'effetto scenico, dopo che la performance era già entrata in tournée. *Iovadovia* inoltre propone una nuova sfida nella costruzione del testo: Casagrande e Nicolò infatti decidono di far incontrare Tiresia e Antigone che nella tragedia, così come nelle rielaborazioni successive, non esiste.

Silvia: Antigone e Tiresia nella tragedia non hanno nessun dialogo. Si può immaginare un dialogo tra Antigone e Tiresia? Forse solo gli animali possono sentire...<sup>124</sup>

Quando dunque Tiresia e Antigone si incontrano nel terzo contest, i due artisti, in assenza di una fonte testuale precedente, lavorano maggiormente sui profili psicologici dei due personaggi e sui legami con il mondo contemporaneo. Con *Iovadovia* si palesa dunque il fondamentale passaggio dalla tragedia alla contemporaneità: appare per la prima volta in scena la foto di Alexis (fig. 11) e i collegamenti con la vicenda vengono esplicitati. Questo si traduce nella pratica teatrale di Motus sempre più nel coinvolgimento del pubblico e culmina con l'invito all'azione durante la quarta performance. Inoltre, Allontanandosi sempre più dal testo originale, i Motus riempiono la scena con il lavoro sui performer e con materiale non testuale, sia che si tratti di immagini video o ambiente sonoro. La scrittura scenica lavora maggiormente sul coinvolgimento della tecnologia, proponendo un nuovo registro linguistico che risulta per certi aspetti claustrofobico, ma che allo stesso tempo pone un forte accento sulla percezione spaziale e sonora.

Con *Alexis. Una tragedia greca* cambiano completamente i parametri scenici: si accentua l'aspetto documentaristico e di denuncia attraverso l'utilizzo dei video e di Alexis, una "testimone" dell'accaduto.

### III.3. Il performer

I performer sono compagni di viaggio fondamentali per i Motus, invitati a contribuire alla performance piuttosto che a costruire un personaggio dato. Questo emerge chiaramente sia in scena<sup>125</sup> che nei copioni dove il nome del personaggio che pronuncia la battuta non appare mai<sup>126</sup>, rimpiazzato da quello del performer che, in alcuni casi, cambia ruolo nel corso della performance – Steinegger prende le vesti di Ismene e Antigone, la Calderoni quelle di Emone ecc. Nonostante ciò, *Syrma Antigones*, così come gli altri progetti dei Motus, non può essere considerato

---

<sup>124</sup> *Ibidem*

<sup>125</sup> Come si può leggere anche dalla recensione di Carolyne Raship per il New York Times. *Infra*, par. 4.1, p. 39.

<sup>126</sup> Nel testo del copione di *Alexis. Una tragedia greca* c'è il nome di Creonte accanto a quello di Vladimir e in *Let the Sunshine In*, poi, ci sono i nomi di Ismene e Antigone come protagonisti di un dialogo; in questo secondo caso, però, si tratta di una differenziazione puramente tecnica indirizzata al solo interprete del dialogo, Benno Steinegger, che pronuncia tutte le battute.

un'opera collettiva; per quando il processo creativo sia gestito in modo egualitario, evitando esplicite gerarchie<sup>127</sup>, i crediti finali che troviamo nelle presentazioni delle performance e nel materiale promozionale ripropongono una struttura più tradizionale<sup>128</sup>. La direzione dei progetti, infatti, per quanto sensibile alle istanze dei performer, resta sempre nelle mani dei due artisti e laddove la collaborazione abbia effetti più strutturati sulla performance finale, i crediti del progetto cambiano, come in *MDLSX* dove Silvia Calderoni appare come co-autore insieme a Daniela Nicolò. I Motus ricorrono spesso a collaborazioni di lunga data con i performer, anche per poter lavorare attraverso quella mutua collaborazione che caratterizza il lavoro della compagnia; scorrendo la lista delle produzioni della compagnia, dunque, si possono notare diversi nomi ricorrenti, come quelli di Benno, Vladimir e Silvia, una parte dei quali resta stabilmente in lista per un lunghi periodi mentre altri si presentano a intervalli intermittenti. In alcune occasioni, invece, i due artisti coinvolgono performer occasionali legati alla tematica della performance: ad esempio Sergio Policicchio, un commesso di un Bowling di un multisala senza nessuna esperienza teatrale che Silvia incontra durante la fase di studio documentaristico in bassa romagna per *X.01 movimento primo* o Alexandra Sarantopoulou, studentessa greca che il gruppo incontra durante il viaggio per la preparazione di *Alexis. Una tragedia greca*.

Tra gli elementi di continuità di *Syrma Antigones* troviamo proprio la sua performer. Silvia ha un peso importante nella costruzione della performance e nel funzionamento stesso del meccanismo dei contest: la Calderoni è il filo conduttore di tutta la tetralogia, ma soprattutto è "la solleccitatrice delle mutazioni"<sup>129</sup>, ovvero un polo catalizzatore su cui si chiudono e convergono le forze interne della scena e la figura che più di altre risolve il rapporto con il pubblico incitandolo, dialogandoci, immergendosi in esso. Casagrande e Nicolò hanno più volte ripetuto che un'Antigone senza Silvia Calderoni non sarebbe mai potuta esistere.

Forse proprio per la presenza di Silvia con noi... abbiamo pensato ad Antigone – dice la Nicolò – Anche per la sua fisicità, oltretutto. Perché Antigone (la parola allude a un "anti genere"), ha questa ambiguità. Veniva accusata di comportarsi da maschio. È fra l'altro una delle prime figure femminili che nella storia delle tragedie hanno un ruolo così importante, determinante.<sup>130</sup>

La fisicità androgina della Calderoni è stata ampiamente sfruttata in scena durante tutta la tetralogia: in *Too Late!* il suo suo corpo nudo diventa una superficie per scrivere/tatuare le parole chiave di questo confronto/scontro con il potere rappresentato da Creonte, parole che accumulandosi sulla pelle della performer e

---

<sup>127</sup> ACCA - GUCCINI, *Lo zero e la x*, p.63.

<sup>128</sup> Come mostrano i crediti elencati per ogni performance all'interno delle presentazioni sul sito della compagnia.

<sup>129</sup> Dalla presentazione del progetto presente sul sito della compagnia.

<sup>130</sup> Intervista del 21 Marzo 2011

restao visibili al pubblico per tutta la durata della pièce; in *Iovadovia*, invece, il timbro di voce di Silvia, estremamente femminile, viene messo in contrapposizione con quello basso e potente di Gabriella Rusticali, donna dalla fisicità tipicamente mediterranea; infine, al termine di *Alexis. Una tragedia greca*, il profilo della figura di Silvia viene immortalata all'apice di un salto da una fotografia scattata in scena e immediatamente riproiettata.

Una fisicità che apre molto spazio alla riflessione e che, abbinata ad alcune scelte, induce sicuramente a considerare una possibile analisi della performance secondo un approccio di analisi di genere. Questo ancor più se guardiamo ad una delle battute pronunciate nel primo capitolo della tetralogia. A parlare, nel testo sofocleo, è Ismene, sorella di Antigone, Polinice ed Eteocle:

Pensa anche a questo. Noi siamo donne, non possiamo lottare contro gli uomini. Ci manca la forza, e quindi restiamo succubi e anche di mali peggiori. Prego solo la terra laggiù che solo la terra opprime di perdonarmi. Io, io eseguo gli ordini, sono costretta a farlo. Chi agisce oltre i propri limiti è da folle.

A recitare la battuta è Benno Steinegger vestendo una lunga parrucca bionda, impostando la voce in falsetto e volgendo le spalle al pubblico. Tuttavia, in *Syrma Antigones* la questione di genere sembra piuttosto inserita nell'ambito di una ribellione ad un contesto sociale avverso. L'elemento femminile, infatti, si ribella qui allo status sociale, non all'identità di genere. Se in *Too Late!* Silvia/Antigone è afflitta dal fatto di non poter proseguire la sua vita come l'aveva immaginata, in *Iovadovia*, alla battuta dell'Antigone sofoclea "con voi vengo ad abitare senza marito, maledetta", la performer fa seguire una semplice risposta "Stupidaggini!"<sup>131</sup>. Ancora una volta per comprendere il lavoro su Antigone bisogna allargare lo sguardo e considerare il flusso progettuale della compagnia prima di arrivare alla tetralogia. Vediamo così che nel progetto *X(ics)* l'immagine del corpo "indefinito" della Calderoni si era legato con l'idea di un corpo adolescenziale, che a sua volta rimanda a all'idea di cambiamento, di un periodo di ribellione e irruenza, ma anche di interrogazioni verso il se e l'altro. Queste caratteristiche fisiche della Calderoni trovano un più ampio spazio in *Syrma Antigones* per svilupparsi pienamente nell'ultimo progetto della compagnia, *MDLSX*. Dal punto di vista della riflessione di genere, si può rintracciare un percorso che parte da *X(ics)*, in cui l'androginia della Calderoni si associa a un'indefinitezza adolescenziale e alla conseguente inquietezza, per passare a *Syrma Antigones*, dove si pone il germe di una trasformazione dell'identità di genere basato sullo status sociale, e aprirsi in *MDLSX*, con una palese riflessione di genere che coinvolge la performer a molti livelli.

---

<sup>131</sup> Dal testo dei copioni forniti dalla compagnia

L'esperienza della Calderoni con i Motus, d'altronde, è significativa sotto molti punti di vista e il progetto su Antigone incide in maniera rilevante sulla crescita professionale, come ricorda anche Daniela:

con Silvia avevamo inizialmente presentato dei lavori in cui lei non aveva dei personaggi, era più una figura astratta, lavorava più fisicamente, era più un'immagine. Questa è la prima volta che abbiamo detto 'tu lavori su Antigone'. Silvia viene più dalla danza, dalla performance, non aveva mai lavorato su un personaggio, e questa cosa lei l'ha presa veramente sul serio. C'è stato proprio il fatto di volerci lavorare, forse perché non l'aveva mai fatto. C'è stata proprio un'investitura e questa cosa l'ha cambiata anche molto. È stata davvero molto importante.<sup>132</sup>

Il lavoro in *Syrma Antigones* vale a Silvia il premio Ubu 2009 come miglior attrice under 30 e, successivamente, la porta a confrontarsi direttamente in scena con uno dei simboli del teatro politico: Judith Malina. Infine, con *MDLSX*, un secondo ramo nato dal progetto su Antigone, la vede al fianco di Daniela Nicolò come co-autrice. La profonda connessione tra performance e performer, di cui la Calderoni è l'esempio più evidente rappresenta uno dei punti di forza del teatro dei Motus, nonché un elemento estremamente efficace della costruzione scenica di Casagrande e Nicolò, come vedremo in seguito durante l'analisi della stampa statunitense<sup>133</sup>.

### III.4 Lo spazio di Antigone

È il 12 giugno del 2009 e Silvia e Benno camminano noncuranti, ognuno nel proprio lato di una delle vaste navate delle OGR di Torino. Le Officine Grandi Riparazioni sono un complesso industriale di tre edifici costruiti nella seconda metà dell'800. La città rispondeva in questo modo alla partenza della corte, del governo e degli organi centrali della burocrazia statale del 1865, riconfigurandosi come polo economico e industriale di quel nuovo Regno d'Italia che l'aveva appena privata del suo Status di Capitale. Un'immensa cattedrale della tecnica con navate di oltre duecento metri, progettata con una maestosa struttura proprio per rivendicare il potere di cui la città era stata appena privata.

Tutti e tre i contest del progetto *Syrma Antigones* sono destinati ai cosiddetti "luoghi anomali", come spiega la Nicolò nella presentazione di *Let the Sunshine In*, e vanno dall'edificio industriale riconvertito delle Officine Grandi Riparazioni agli spazi aperti, come il parco che circonda i Teatri di Vita a Bologna. Diversamente, Alexis. Una tragedia greca, è pensato sin dall'inizio per rispondere ad esigenze tecniche di spazi più tradizionali: "soprattutto per poterlo portare in teatri con un pubblico più numeroso"<sup>134</sup>.

---

<sup>132</sup> Intervista del 23 Dicembre 2013.

<sup>133</sup> *Infra*, par. 4.1, p.40

<sup>134</sup> Intervista del 23 dicembre 2013. I tre i precedenti contest sono comunque stati rappresentati anche in teatri all'italiana con minimi aggiustamenti per la messa in scena.

Gli spazi "altri" dei Motus nascono insieme alla compagnia<sup>135</sup> e sono frutto soprattutto della marginalità di un giovane collettivo universitario che non aveva accesso agli spazi istituzionali. Inizialmente, si tratta per lo più di "spazi trovati"<sup>136</sup>, rovine post-industriali e luoghi chiusi e abbandonati da profanare per poterci creare il proprio teatro che riaccendono l'entusiasmo delle scorribande adolescenziali<sup>137</sup>, ma soprattutto si allineano al momento storico e culturale in cui i Motus operano. I primi spettacoli sono dunque "adagiati" all'interno di spazi dal forte carattere drammatico a cui il giovane gruppo di artisti risponde con l'assenza di scenografia e un supporto testuale minimo<sup>138</sup>. Durante i primi anni di lavoro, i Motus trovano nelle geometrie beckettiane una sostanziale fonte di ispirazione per relazionarsi con le maestose architetture<sup>139</sup> che nel 2002 si arricchisce ulteriormente di una prospettiva cinematografica durante il lavoro su *Twin Rooms*.

La gestione della dimensione spazio-temporale è senz'altro uno degli elementi più interessanti del progetto *Syrma Antigones*: dall'aspetto più drammaturgico del lavoro all'idea di spazio più strettamente riferito alla scena teatrale, passando dalla gestione della relazione con il pubblico.

La definizione dello spazio scenico nella tetralogia evidenzia inoltre un chiaro interesse nell'indagare le possibilità dell'area performativa come spazio di relazione non tanto attraverso un'indagine limitata ad inserire le performance in "luoghi anomali", ma piuttosto cercando di connettere la performance, il performer e il pubblico in relazione al disegno spaziale; l'importante, sottolinea Daniela Nicolò, è "che il pubblico si guardi guardare"<sup>140</sup>. Le geometrie diventano a tal proposito un elemento grammaticale importante della struttura spaziale dei primi tre contesti: in *Let the Sunshine In* il pubblico è al centro e l'area deputata all'azione scenica con i due attori si trova ai lati degli spettatori (appendice 1a); in *Too Late!* è l'azione scenica a trovarsi al centro mentre il pubblico occupa i due lati del quadrato scenico (appendice 1b); in *Iovadovia*, gli spettatori sono invitati a sedersi a semicerchio intorno alla scena (appendice 1c). Le geometrie sono sempre il risultato delle azioni dei performer e del pubblico e possono modificarsi in corso d'opera, come avviene in *Let the sunshine in* quando il pubblico viene costretto ad alzarsi e muoversi. Diversamente, la definizione dello spazio scenico di Alexis è ancorata all'idea dei teatri all'italiana e, di conseguenza, rispetta un'impostazione frontale tradizionale con un quadrato

---

<sup>135</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLÒ, *Sulla Natura dinamica della composizione scenica*, in *Motus 911-011*. pP.7-12.

<sup>136</sup> R. SCHECHNER, *Sei assiomi per l'environmental Theatre* (1968).

<sup>137</sup> F. ACCA - G. GUCCINI (a cura di) *Lo zero e la X. Conversazione con Motus*, «Prove di Drammaturgia» 26 (2010),1.

<sup>138</sup> *Ibidem*.

<sup>139</sup> *Ibidem*.

<sup>140</sup> Intervista 24 settembre 2014.

brechtiano al centro (appendice 1d) con lo spettatore consapevole del fuori scena; a fronte di una struttura più tradizionale, Alexis propone una maggiore mobilità dei performer che invadono lo spazio del pubblico, andando anche oltre, lontano dal proscenio e fuori dalla visuale dello spettatore, nello spazio della "realtà quotidiana" - ad esempio, quando Steinegger corre fuori dal teatro collegando con un nastro adesivo rosso il corpo inerme di Alexis/Polinice con l'esterno della sala.

La costruzione scenica di Motus, in linea con gran parte del teatro post-drammatico<sup>141</sup> e con la drammaturgia performativa<sup>142</sup>, ha un rapporto nei riguardi dello spazio performativo molto composito<sup>143</sup>: i due artisti lavorano infatti con una grande varietà di fonti e "dati"<sup>144</sup> che poi confluiscono nella performance. Questa varietà di codici si ritrovano in scena come tessere di un mosaico nel quale non vige nessuna forma di gerarchizzazione precostituita, ma piuttosto una costruzione scenica intesa sempre come scrittura primaria dell'opera. Si ritrovano così a coesistere molteplici elementi che vanno dal fuoco alle tecnologie digitali e che rispondono ad un'unica legge: l'efficacia. Ogni elemento è trattato in maniera funzionale, come materiale utile all'opera finita. Nell'area performativa di Antigone, inoltre, vengono posti pochi oggetti: alcuni dal valore simbolico - ad esempio il casco da motociclista o l'attrezzatura antisommossa della polizia - mentre altri vengono utilizzati da due artisti come elementi significanti che di volta in volta assumono un valore semantico diverso in base al sistema di relazioni in cui vengono inseriti - ad esempio il tappeto/tovaglia/coperta/mantello in *Too Late!*. L'idea di spazio, inoltre, non si separa mai dalla dimensione temporale: il tempo scenico nei Motus è un eterno presente frazionato e smembrato in cui i riferimenti temporali non si connettono con un reale e progressivo scorrere del tempo.

Lo spazio di Antigone è dunque una composita combinazione di azioni, linee geometriche, situazioni ambientali pre-esistenti, elementi multimediali e sonori, oggetti; a regolare tutti i questi diversi elementi c'è la partitura.

L'iniziale "costrizione" si evolve dunque negli anni in una scelta e la coppia di artisti impara sempre più a dialogare con gli spazi "altri". Nella polarità tra "spazi trovati" e "spazi modificati" riproposta da De Marinis<sup>145</sup>, i Motus sembrano via via porsi al centro, aprendo le porte all'idea di uno "spazio dialogante", ovvero uno spazio che pur mantenendo le sue peculiari potenzialità drammatiche si inserisca in maniera

---

<sup>141</sup> M. DE MARINIS, *La drammaturgia dello spazio*, in M. DE MARINIS *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni Editore, Roma 2010; T.S LEHMANN, *Cosa significa teatro postdrammatico*, «Prove di drammaturgia. Rivista di inchieste», 16(2010), 1, pp.4-7. e *Postdramatic Theatre*, Routledge, London-NewYork 2006.

<sup>142</sup> A. CASCETTA (a cura di), *Introduction*, in *Il teatro verso la performance*.

<sup>143</sup> F. CRUCIANI, *Lo spazio del Teatro*, Laterza, Bari-Roma 1992.

<sup>144</sup> E. CASAGRANDE - D. NICOLO, *Sulla Natura dinamica della composizione scenica*, in *Motus 911-011*, p. 19

<sup>145</sup> M. DE MARINIS, *La drammaturgia dello spazio*.

appropriata in quella struttura di relazioni che è il campo scenico dei Motus. La sperimentazione teatrale non è dunque più adagiata all'interno dello spazio, ma sono i "luoghi anomali" che diventano tessere, seppur temporanee, del mosaico generale.

In *Syrma Antigones* si rivede chiaramente il legame con le geometrie beckettiane su cui il gruppo lavorava all'inizio del percorso teatrale. Un tipo di costruzione scenica basata sull'inclusione dell'ambiente agevola certamente l'adeguamento della performance, seguendo il principio di occasionalità caro ai Motus. Quando, per esempio, *Let the sunshine in* passa dalla messa in scena del debutto nelle OGR alla replica nel parco di Teatri di vita, la scena perde automaticamente tutti i riferimenti spazio-temporali: il "centro" non esiste più, siamo alla luce del giorno e non ci sono muri perimetrali né particolari limiti spaziali. Nonostante ciò, grazie alla costruzione spaziale affidata al pubblico, il sistema di relazioni tra i diversi componenti della scena resta sostanzialmente immutato; così, quando Benno in una sequenza della performance deve correre via, allontanandosi dal pubblico, sembra naturale aspettarsi che si "perda" semplicemente tra gli alberi del parco.

Allo stesso tempo, nell'inclusione del pubblico come materia "strutturante" dello spazio si può rintracciare una delle soluzioni poste in scena dai due artisti per la costruzione di uno degli elementi fondamentali del teatro di Motus: la relazione tra pubblico e performer e il coinvolgimento dello spettatore. Nel caso di *Let the Sunshine In* tale relazione assume valore simbolico: quando Silvia raccoglie le sedie spingendo il pubblico ad alzarsi, infatti, lo spettatore si trova costretto a lasciare il proprio posto, il proprio "stare", per seguire la performer, dunque "agire".

#### **IV. Antigone a New York**

Come si è appena visto, il sito performativo e il pubblico entrano sempre in un modo o nell'altro nella performance e, a volte, nella storia della compagnia; per questo possiamo considerarlo come una delle tessere del mosaico della costruzione scenica e anche parte del percorso teatrale, sia che ci si riferisca al lavoro presentato che a un possibile progetto a venire. La relazione con il contesto, ma nel caso dei Motus sarebbe più appropriato utilizzare il plurale "i contesti", è d'altra parte vitale per il processo creativo della coppia di artisti e costruisce quello che possiamo definire come *uno spazio di relazione esteso*.



Nel 2010 i Motus partecipano per la prima volta al Festival Under the Radar al Public Theatre di New York, e, da allora, tornano nella Grande Mela<sup>146</sup> almeno una volta l'anno. Il mondo teatrale di New York è ovviamente molto ampio e estremamente diversificato; i Motus, in questo caso, si inseriscono in una prestigiosa nicchia dedicata al teatro sperimentale: il Festival Under the Radar. Prima al Public Theatre e poi dal 2011 al LaMama Experimental Theatre, la rassegna ha una lunga e solida reputazione teatrale a New York ed è considerata tra i più importanti, se non il più importante, festival newyorkese dedicato al teatro sperimentale di respiro internazionale. Il LaMama ha inoltre all'attivo il programma di residenze "LaMama Umbria" e la collaborazione con il Festival dei Due Mondi di Spoleto. La partecipazione al Festival Under the Radar ha permesso ai Motus di essere recensiti da un'ampia varietà di testate, dal New York Times al Time Out New York (TONY), passando per il sito Broad Street Review, e di essere inseriti in un contesto con un pubblico aperto e preparato alle sperimentazioni teatrali. In particolare, Nicolò sottolinea come sia la scena di Alexis in cui si invita il pubblico a salire sul palco per partecipare alla protesta ad essere quella che cambia maggiormente in base al luogo di rappresentazione

Il pubblico americano è estremamente partecipativo. Sottolinea ogni battuta e, a volte, ride di cose di cui non ride nessun altro... Senti proprio che seguono e sottolineano ogni momento dello spettacolo.

Senti anche una grande disponibilità. In Europa c'è un atteggiamento più critico che tende più a sottrarre. Negli Stati Uniti, invece, c'è questa grande disponibilità, sia durante che dopo lo spettacolo. La cosa che ci ha stupito, poi, è stato che in Alexis, quando c'è il momento in cui Silvia invita il pubblico sul palco, solitamente... in Francia e in Italia sale anche molta gente... però sono tutti giovani. Il pubblico italiano si prende generalmente più sul serio, ma anche in Francia, per esempio, siamo stati in teatri dove a volte salivano 70/80 persone sul proscenio, ma erano tutti ragazzi, giovani... Lì, invece, c'erano persone di tutte le età e di tutte le classi sociali. A New York, non c'era nessuna distinzione.<sup>147</sup>

Nel frattempo, durante le loro varie permanenze il gruppo ha avuto modo di sperimentare le manifestazioni di "Occupy Wall Street" nel 2011; l'uragano "Sandy" nell'autunno del 2012, che ritroviamo in *Nella tempesta* che ha debuttato a Marzo 2013; le proteste che seguirono la morte Michael Brown, un adolescente afroamericano ucciso da un poliziotto nella periferia di Ferguson (Missouri) che innescarono nell'autunno del 2014 una serie di manifestazioni contro la brutalità della polizia americana nei confronti delle minoranze di colore. In ognuna di queste situazioni, il gruppo ha cercato di relazionarsi il più possibile con il contesto, visitando la città immediatamente dopo la tempesta, ma soprattutto andando a parlare con i manifestanti e in nel 2014, quando le apparenti similitudini tra la morte di Brown e di Alexis stimolarono l'interesse della

---

<sup>146</sup> Per un racconto dettagliato dell'esperienza newyorkese dei Motus si rimanda al diario di Daniela Nicolò, riportato da Massimo Marino in *Diario dei Motus da New York* ([http://boblog.corrieredibologna.corriere.it/2012/01/15/diario\\_dei\\_motus\\_da\\_new\\_york](http://boblog.corrieredibologna.corriere.it/2012/01/15/diario_dei_motus_da_new_york))

<sup>147</sup> Intervista del 23 dicembre 2013

compagnia. I Motus, tuttavia, non prendono mai attivamente parte alle proteste, così come era successo in Grecia.

#### IV.1 La Rassegna Stampa

Attraverso una veloce analisi delle recensioni è interessante notare come la stampa abbia accolto l'arrivo della compagnia: le recensioni dei primi tre contest mostrano infatti una maggiore attenzione da parte dei critici all'aspetto teatrale mentre Alexis è stata considerata e valutata soprattutto in relazione al suo ruolo documentaristico e politico. Nella rassegna stampa dedicata ai primi tre contest si legge un unanime apprezzamento al lavoro di composizione scenica, dove si evidenzia l'utilizzo delle tecniche brechtiane "with clinic precision"<sup>148</sup>, ma soprattutto nei confronti dei performer e in particolare di Silvia Calderoni. Silvia viene definita dai critici: "the kinetic performer"<sup>149</sup>, "the faunlike Silvia"<sup>150</sup> dalla straordinaria presenza scenica<sup>151</sup>, "a woman that is the living manifestation of a weapon"<sup>152</sup>. A tal proposito, Carol Rocamora, regista teatrale e insegnante di drammaturgia a livello universitario - oltre che critico teatrale - parla dei Motus come di una nuova compagnia italiana composta da giovani artisti dal background fortemente interdisciplinare, confondendo i performer con gli autori. Un errore che ci rimanda alla recensione, ben più accurata, di Carolyne Raship per il New York Times: "ho dato per scontato, mentre assistevo [alla performance] che [i performer] fossero anche gli autori del pezzo. Mi sbagliavo, ma era stato chiaramente scritto per loro da scrittori e registi che li conoscono bene"<sup>153</sup> sottolineando, in questo modo, l'efficacia del rapporto che Casagrande e Nicolò costruiscono con i loro performer. Infine, lo spettro delle recensioni sui primi tre contest restituisce, in generale, l'idea che la compagnia non sia riconosciuta come innovativa dal punto di vista teatrale, mentre gli si riconosce consapevolezza e abilità nel lavoro di scena. Tra le recensioni si notano in particolare le affermazioni di Cindy Pierre che sottolinea come *Too Late!* porti in realtà in scena "una serie di esercizi di recitazione che drammatizzano la tematica del conflitto e del pentimento sofocleo in una maniera rudimentale, ma coinvolgente"<sup>154</sup> mentre Jason Zinoman per il New York Times<sup>155</sup> conclude il suo articolo scrivendo "È difficile definire *Too Late!* convenzionale,

---

<sup>148</sup> D. SHEWAR, *Alexis. A Greek tragedy*, «Backstage», 6 gennaio 2012.

<sup>149</sup> C. RASHIP, *Under The Radar*, «New York Theatre Review», 15 gennaio 2011.

<sup>150</sup> D. SHEWAR, *Alexis. A Greek tragedy*.

<sup>151</sup> Carolin Raship, *Under The Radar*.

<sup>152</sup> H.I SHAW, *Review: Too Late! Antigone (contest #2)*, «TONY», 14 gennaio 2011.

<sup>153</sup> «[...] and I assumed while watching that they had created the piece as well. I was wrong about that, but it was clearly written for them by writers and directors who know them well».

<sup>154</sup> «Too Late! is made up of a series of acting exercises that dramatize Sophocles themes of conflict and regret in a rudimentary but engaging way».

<sup>155</sup> J. ZINOMAN, *going under the radar, and into the unknown*, «The New York Times», 12 gennaio 2011.

ma nell'ambito del teatro sperimentale, la sua sprezzante/ribelle teatralità ha un qualcosa di old fashioned"<sup>156</sup>.

La rassegna stampa su Alexis, invece, mostra come la performance, a dispetto delle dichiarazioni rilasciate dalla Nicolò a TONY<sup>157</sup> abbia colpito principalmente per il potere comunicativo. Una pièce teatrale decisamente efficace, secondo le parole di Ben Brantley del The New York Times, che ti trascina sul palco per farti partecipare ad una protesta e "anche se non sai esattamente per quale motivo sollevi il pugno e ti atteggi come se stessi caricando delle barricate, puoi percepire l'euforia di coloro che si dedicano a qualcosa di più grande"<sup>158</sup>. Nel caso del New York Observer, come anche in quello di ArtBeats e di altre recensioni, l'aspetto politico - "Resta un'eccitante, tormentata e intelligente performance che ti fa rientrare a casa pensando alle "cose giuste"<sup>159</sup> - è strettamente associato all'idea e agli strumenti del lavoro documentaristico fino a definire i Motus dei Documentary Theatremakers<sup>160</sup>.

Ancor più interessante è che in tutta la rassegna stampa americana sul progetto la connessione tra le due Antigoni - quella dei Motus e quella del Living - non emerge mai. La Malina non viene mai associata all'esperienza di teatro politico della compagnia e le citazioni al lavoro di Malina e Beck sono minime anche nelle recensioni di *Too Late!* o *Iovadovia*, ovvero le due performance che portano in scena in maniera più esplicita il riconoscimento al lavoro del Living. Carol Rocamora dopo aver valutato il lavoro dei Motus come un efficace modello di teatro politico dal quale il popolo americano dovrebbe prendere ispirazione per costruirne uno che possa considerarsi proprio del contesto statunitense, accosta l'esperienza della compagnia al teatro di Brecht, Vaclav Havel, Athol Fugard, Ariel Dorfman. Curiosamente, nel denunciare l'assenza di una vera e propria tradizione nell'ambito del teatro politico americano, l'autrice non cita mai il Living Theatre.

L'omaggio reso da Motus all'eredità del Living Theatre, invece, non sfugge a Judith Malina, presente in platea durante il primo spettacolo statunitense. Da questo incontro nasce *The plot is the revolution*.

---

<sup>156</sup> «Too Late! is hardly conventional, but in the contest of experimental theatre, there's something almost old fashioned about its defiant theatricality».

<sup>157</sup> «[...] On one hand, the show is not a political protest [...]. We strived to just tell the facts.». E. Blent «TONY», 10 gennaio 2012.

<sup>158</sup> «Even if you don't know exactly why you are raising your fist and making like you're charging barricades, you'll feel the exhilaration of people caught up in something bigger than themselves». B. BRANTLEY, *Back to the Barricades, Antigone*, «The New York Times - weekendArts», 6 gennaio 2012.

<sup>159</sup> «Alexis remains an exciting, harrowing and intelligent show that leaves you pondering all the right things» H. KREMPELS, *More than a Blip*, «New York Observer», 12 Gennaio 2012.

<sup>160</sup> E. PIEPENBURG, *Under the Radar: 5 questions about 'Alexis. A Greek Tragedy'*, «The New York Times», 6 gennaio 2012.

## IV.2 *The Plot is the Revolution*. L'influenza del Living Theatre e il "Teatro sociologico".

*The Plot is the Revolution* rappresenta un punto nodale dell'esperienza legata ad Antigone: alla relazione causa-effetto<sup>161</sup>, infatti, si unisce la riflessione sul ruolo del teatro e sul movimento anarchico che l'incontro con la Malina incentiva nei due artisti. Questa riflessione dei due artisti aiuta a chiarire in cosa consista l'idea di teatro sociologico per i Motus, considerando che non si tratta di una definizione metodologica<sup>162</sup>. Temporalmente, la performance si inserisce tra il progetto dedicato ad Antigone, appena conclusosi, e il nascente *2011>2068* e può essere definito un dialogo performativo durante il quale l'Antigone Judith Malina passa il testimone alla giovane Antigone Silvia Calderoni, discutendo con lei il suo punto di vista in merito al ruolo politico del teatro. Il titolo dello spettacolo - *The Plot is the Revolution*: la trama è la rivoluzione - riprende la frase che nel 1968 accompagnava lo schema distribuito agli spettatori di *Paradise Now*<sup>163</sup>: un diagramma che mostrava il percorso ascensionale verso la *Rivoluzione Permanente* (fig. 16). La trama era dunque intesa sia come parte della pièce teatrale, ma anche come strategia di un'azione rivoluzionaria efficace che portava al paradiso finale.

L'ideazione di questa performance, come raccontato spesso dalla stessa Nicolò nelle interviste rilasciate a giornali e magazine, ha tutto il sapore del mito teatrale contemporaneo. La collaborazione con la Malina, infatti, si presenta ai Motus completamente inaspettata nel gennaio del 2011, durante la prima partecipazione della compagnia al Festival Under the Radar di New York con *Too Late!*<sup>164</sup>.

Mentre si trovano a Torino per la prima di *Too Late!*, infatti, i Motus rintracciano nell'archivio del Teatro Stabile il manifesto che il Living aveva preparato per la seconda versione di *Paradise Now*, presentata al Cabaret Voltaire di Torino<sup>165</sup>; Il manifesto è immediatamente riprodotto e inserito in scena, sul tavolo che viene ribaltato alla fine della performance da Silvia. Una volta al Public Theatre, La performer, avvisata prima dell'inizio della presenza in sala della Malina, agisce di conseguenza:

Silvia: «In *Too Late!*, io e Vlado siamo già in scena quando entra il pubblico e, quando sono entrati i membri del Living, ho avuto un'esplosione dentro, è stata una cosa pazzesca. Poi a un certo punto io sollevo il tavolo e c'è questo poster di Judith Malina che io ho sollevato verso di lei perché sapevo esattamente dov'era».

---

<sup>161</sup> *Infra*, par. 4.2, p.43.

<sup>162</sup> *Supra*, par. 3.1

<sup>163</sup> *Paradise Now* del Living Theatre. Creazione collettiva, Cloître des Carmes, Avignone (F), 22 luglio 1968. Prima rappresentazione italiana: Teatro Alfieri, Torino, 20 ottobre 1969.

<sup>164</sup> Dall'intervista del 23 Dicembre 2013.

<sup>165</sup> Il Living Theatre ha presentato la seconda versione di *Antigone* al Cabaret Voltaire di Torino dall'11 al 17 gennaio 1980, per un totale di sei repliche.

Thomas Walker: «E lei è rimasta molto sorpresa»<sup>166</sup>.

Quando, dopo la performance, la Malina esprime il desiderio di lavorare con Silvia, Casagrande e Nicolò, sebbene titubanti, decidono di raccogliere la sfida. La fragilità della Malina rende la logistica della programmazione estremamente difficile e onerosa e questo induce la coppia di artisti a non inserire la performance come parte integrante del repertorio dei progetti; nonostante ciò, *The Plot is the Revolution* è stato replicato più volte<sup>167</sup> prima della scomparsa della Malina<sup>168</sup>, che ha mostrato un'insospettabile energia, ed è diventato il punto di partenza del percorso 2011>2068. Come si è visto, il legame tra il gruppo statunitense e Motus è di lunga durata e citazioni al Living sono, d'altra parte, visibili anche in altri lavori della compagnia, tra questi X(ics) dove l'intento dichiarato delle prime investigazioni sul campo per il progetto è trovare chiunque sia pronto a lavorare su una "partitura fisica di emergenza"<sup>169</sup>, con un chiaro riferimento al Living Theatre e a Julian Beck<sup>170</sup>.

Infine, come ricorda lo stesso Casagrande:

«Quando noi abbiamo iniziato a fare teatro, tra le varie figure che abbiamo incontrato, il Living Theatre è stato come un punto di riferimento importante nella nostra esperienza universitaria. Il Living ha sviluppato appunto la tragedia di Antigone, ne ha fatto uno spettacolo bellissimo. In questo caso, lo sguardo fra generazioni è riaffiorato»<sup>171</sup>

il primo contatto dei i Motus con il lavoro del Living Theatre durante il periodo di studi ad Urbino avviene proprio attraverso Antigone e, in particolare, attraverso la ripresa dello spettacolo fatta al Teatro Petruzzelli di Bari che gli attori del Living ospitati dal gruppo Atarassia decidono di mostrare durante un workshop<sup>172</sup>. Oltre al manifesto sovracitato, il progetto *Syrma Antigones* è puntellato di altre citazioni e legami al lavoro del Living Theatre, tra queste, la frase ripetuta dal coro del Living durante tutta la messa in scena dell'Antigone diventa il titolo della performance a cui ha assistito la Malina, *Too Late!*, ma troviamo anche una citazione diretta durante il dialogo tra Silvia e Gabriella/Tiresia<sup>173</sup>. Inoltre, quando a Mondaino i Motus scelgono di lavorare su

---

<sup>166</sup> M. SCOPPELLITI, *La lunga notte bianca della Rivoluzione. Intervista a Silvia Calderoni di Motus e Thomas Walker del Living Theatre su The Plot is the Revolution*. [www.turindamsreview.unito.it](http://www.turindamsreview.unito.it) (ultimo accesso 5 Maggio 2016).

<sup>167</sup> *The Plot is the Revolution* da luglio 2011, data del debutto al Festival Santarcangelo 41, al 14 luglio 2013, data dell'ultima replica, è stato portato in scena a New York, Parigi, Ginevra, Torino, Roma, Milano e Bologna.

<sup>168</sup> Judith Malina scompare il 10 Aprile 2015, in New Jersey, all'età di 88 anni.

<sup>169</sup> Dalla presentazione del progetto, dal sito della compagnia.

<sup>170</sup> J. BECK, *The Life of the Theatre: The Relation of the Artist to the Struggle of the People* (1972), Limelight Editions, 2004.

<sup>171</sup> Dall'intervista del 21 Marzo 2011.

<sup>172</sup>

<sup>173</sup> *Supra*, p. 18.

Antigone, i due artisti ripartono proprio dal video<sup>174</sup> del Living, rintracciandone una copia nell'archivio di Riccione, rivedendolo per la prima volta dal periodo universitario e mostrandolo a loro volta ai partecipanti al loro workshop. In seguito durante la preparazione vengono in possesso, quasi casualmente, di una vecchia copia del *Antigonemodell 1948*<sup>175</sup>, volume fondamentale per il Living, che studiano attentamente<sup>176</sup>.

Le riflessioni dei due autori che via via accompagnano attraverso le interviste il lavoro su Antigone, d'altra parte, restituiscono con forza una riflessione attorno all'esperienza della tragedia che, anche grazie agli anni di formazione dei due artisti, si connette quasi sempre con il lavoro dello storico gruppo statunitense.

Antigone e un po' la tragedia del 'too late', ma anche del 'dopo'. Tutto succede troppo tardi... Un attimo dopo. In fondo, anche noi siamo andati in Grecia dopo... 'troppo tardi'.<sup>177</sup>

Scegliere di includere la tragedia della morte di Alexis passando attraverso il movimento studentesco e il movimento anarchico greco, appare già come una riaffermazione del legame con il teatro d'azione. Inoltre, la registrazione che chiude *Iovadovia* sembra confermare con forza una posizione di azione politica che si oppone al *Too Late!*, ovvero all'inevitabilità della tragedia.

Rec 11: è da un mese che durante le prove cerchiamo di non fare morire Antigone, ma è impossibile, sembra che il suo destino non possa essere che questo... ma se muore Antigone è come se devo morire anch' io. No, troppo presto. Ci stanno addestrando a scomparire e io voglio essere visibile, ascoltata... e non voglio neanche andare via. (Ride).<sup>178</sup>

*The plot is the revolution* rappresenta in tal senso un'affermazione ancor più potente, attraverso questo dialogo performativo con la Malina, Motus riportata in luce *bella rivoluzione anarchica non violenta*. L'approccio filosofico dei coniugi Beck viene più volte ribadito in scena come pietra miliare della storia del teatro politico, ma soprattutto come elemento fondamentale della riflessione del gruppo sul ruolo del teatro e sul movimento anarchico. Alla fine di questo percorso, è interessante anche ricordare che la statura eroica di Antigone, così marcata sia nella versione di Motus

---

<sup>174</sup> *L'Antigone di Sofocle*, da Bertolt Brecht, Il versione, regia teatrale di Judith Malina e Julian Beck, regia televisiva di Gigi Spedicato, Teatro Petruzzelli, Bari, 1 febbraio 1980, produzione video RAI sede regionale per la Puglia-Consortio Teatro Pubblico Pugliese, 137 min., b/n [N.d.C.]. Una copia del video presente all'archivio di Riccione.

<sup>175</sup> B. BRECHT, *Antigonemodell 1948*, Gebrüder Weiss, Berlino 1949.

<sup>176</sup> Dall'intervista del 24 Settembre 2014.

<sup>177</sup> Intervista del 21 Marzo 2011

<sup>178</sup> Dal testo del copione di *Iovadovia* fornito dalla compagnia

che in quella del Living, è in realtà un'acquisizione relativamente recente<sup>179</sup>. La rivendicazione di Antigone rappresenta, nell'ottica di Creonte così come in quella di molti contemporanei di Sofocle, anche la supremazia per lui inaccettabile della donna sull'uomo. L'azione di Antigone, marcatamente e dichiaratamente maschile, costituisce soprattutto una minaccia alla stabilità sociale e religiosa dello Stato e, questo, non poteva certo essere percepito positivamente<sup>180</sup>. L'evoluzione o meglio la traccia, per utilizzare la terminologia di Motus, che la compagnia sta seguendo e che emerge chiaramente da questo percorso è senz'altro quella di un'Antigone moderna, dalla statura eroica, ma per Motus si tratta soprattutto della traccia lasciata dall'Antigone della Malina, così come da tutto il teatro politico del Living. L'Antigone che in scena a confrontarsi con Silvia, infatti, è carica di una storia di valori, idee, pratiche che non sono più e su cui i due artisti sembrano imporsi una riflessione che coinvolge il senso del teatro in generale, e del teatro politico in particolare. In una sorta di revisione, Motus si confronta con una parte importante delle sue origini per ridefinire il loro *teatro sociologico*.

## Conclusioni

I Motus del 2016, ovviamente, sono ben lontani dal riproporre le modalità teatrali e le pratiche del Living Theatre, una scelta d'altra parte che sarebbe apparsa anacronistica. Il *teatro sociologico* rilegge le medesime problematiche con un valore di impegno civico piuttosto che politico; un teatro come un'esperienza individuale condivisa, e non comune - e tantomeno comunitaria; il teatro, inoltre, assume il ruolo di uno strumento di conoscenze e comunicazione più che di propaganda, seppur pacifica e idealistica; infine, l'esperienza teatrale di Motus si configura come un'esperienza individuale condivisa, non comune - e certamente non comunitaria. In questi tre elementi di distanza dal teatro politico possiamo leggere il senso del *teatro sociologico* di Motus.

---

<sup>179</sup> Sulla figura di Antigone a teatro si vedano almeno: C. Molinari, *Storia di Antigone da Sofocle al Living Theatre. Un mito nel teatro occidentale*, Bari: De Donato, 1977; R. Alonge (a cura di) *Antigone, volti di un enigma. Da Sofocle alle Brigate Rosse*, Bari: Edizioni di Pagina, 2008.

<sup>180</sup> Belardinelli, Anna Maria e Grego, Giovanni, *Antigone e le Antigoni. Storia, forme, fortuna di un mito, atti del convegno internazionale Roma 13, 25-26 Maggio 2000 Sapienza Università di Roma*, Mondadori Education, Perugia 2010, p. 20-22.





# PUNCHDRUNK

## CAPITOLO II

*Sleep No More* è una performance “immersiva” in scena dal marzo 2011 a New York. Grazie a quest’opera la compagnia teatrale inglese Punchdrunk e il suo fondatore, Felix Barrett, hanno conquistato un ruolo primario nel mondo del teatro di intrattenimento; nell’immaginario collettivo, infatti, *Sleep No More* è diventata l’esempio più famoso del cosiddetto “Immersive Theatre”.

Il fenomeno “Immersive Theatre” in generale, e Punchdrunk in particolare, sono argomenti controversi. Le idee e le pratiche alla base delle performance immersive, infatti, non appaiono particolarmente innovative: tra queste, l’abbattimento della quarta parete; il coinvolgimento dello spettatore; la costruzione di una performance individuale e unica per ogni spettatore; il coinvolgimento di tutti e cinque i sensi; una scena multidisciplinare che integra in maniera non gerarchizzata i diversi linguaggi. L’etichetta “Immersive Theatre” è d’altra parte ancora incerta, spinta per lo più dal marketing culturale e recepita dalla critica teatrale in maniera discontinua; messi di fronte a un’esperienza “più soggettiva del consueto”<sup>1</sup>, alcuni critici hanno aggirato il problema analizzando ed etichettando le pièces come qualcosa di “altro” dal teatro.

If you don’t want a night at the theatre, then you should go and see Punch Drunk (sic) in their new site specific production.<sup>2</sup>

La definizione è spesso accompagnata anche da alternative già riconosciute dal mondo teatrale, come promenade theatre, interactive theatre, site-specific, site-integrated performance, oppure, come nella recensione di W.B. Worthen, la questione viene acutamente evitata ponendo il termine tra virgolette e scegliendo così di non farsi coinvolgere dalla diatriba dell’assunzione o meno della nuova terminologia. La

---

<sup>1</sup> A. EGLINTON A. *Reflections on a decade of Punchdrunk theatre*, *International Theatre Journal*, 37 (2010), pp. 46-55.

<sup>2</sup> K. PHILIPS, *Review of The Firebird Ball by Punchdrunk*, “The Guardian”, 23 Feb 2005.

definizione di "Immersive Theatre", inoltre, sembra essere al centro di controversie anche tra gli stessi artisti e le case di produzione<sup>3</sup>.

Ancor più rilevante della terminologia, però, c'è l'idea stessa di immersione che caratterizza questo teatro. Lo spessore dell'innovazione e la potenza del coinvolgimento del pubblico sembrano infatti assottigliarsi quando queste performance, in particolare le Punchdrunk, entrano in relazione con i pilastri della storia del teatro novecentesco, del teatro-danza e del teatro contemporaneo.

In attempting to define this nebulous form, it is important to reiterate that a great deal of contemporary theatre practice can envelop the audience member in the "world of the performance" and affect the receiver of the work in an experiential way, regardless of whether or not its form is immersive. [...] the example practice of [Pina] Bausch, [Caryl] Churchill or [Robert] Lepage is not conventional.<sup>4</sup>

Nell'analisi proposta da Josephine Machon, il cosiddetto "Immersive Theatre" sembra inoltre trovare la sua definizione in contrapposizione al cosiddetto "teatro convenzionale" che, a sua volta, la studiosa definisce citando Trueman per la sua non-immersione.

The conventional relationship in theatre (i.e. a non-immersed audience) often seeks to make us forget our physical existence, wrapping us up in the onstage action. Where it is keen to remind us of our presence, it engages with us not as physical bodies, but as a conscious presence. It reminds us that we are watching, before it reminds us that we are sitting here watching. The act of perception is more important than the (passive) act of attending.<sup>5</sup>

L'eco mediatico e il ritorno economico legati alla dicitura "Immersive Theatre", inoltre, mentre riporta in auge l'annosa questione della relazione tra arte e mercato, contribuisce anche a una crescita esponenziale del numero di compagnie teatrali dedite a messe in scena immersive. Il panorama teatrale del mondo "Immersive" è dunque molto ampio e tra le compagnie che si auto-identificano in questo stile teatrale si rintracciano gruppi con percorsi artistici che precedono l'esplosione del fenomeno<sup>6</sup>; produzioni organizzate intorno ad una singola performance, secondo il

---

<sup>3</sup> Durante la ricerca mi è stato riferito più volte che Punchdrunk avrebbe tentato di porre un diritto di esclusività sulla definizione "Immersive Theatre", in particolare per il mercato newyorkese. Questo tentativo avrebbe creato frizioni con le altre compagnie dedite a tale pratica, prima fra tutte The Third Rail Project, che avrebbero minacciato azioni legali. Questi eventi, tuttavia, non sono supportati da una valida documentazione; nonostante le ricerche, infatti, non mi è stato possibile trovare prove di azioni legali o iniziative di questo genere. Nessuno degli intervistati, inoltre, ha voluto o potuto fornire nomi, dettagli o riferimenti specifici che potessero identificare la fonte e la validità dell'informazione. Per questo, si può considerare solo una "voce di corridoio". Nel contesto di questa ricerca, tuttavia, si rintraccia l'utilità di questa "voce di corridoio", sia che riporti un fatto reale o meno, come mezzo per comprendere quanto la definizione sia percepita come un valido supporto a livello commerciale.

<sup>4</sup> J. MACHON, *Immersive Theatres. Intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave macmillan, New York-Hampshire 2013. p.56.

<sup>5</sup> M. TRUEMAN, *Fading Smiles – A Response to the One on One Festival at BAC*, 3 aprile 2011, online.

<sup>6</sup> Per esempio: Blast Theory (1991), Dream Think Speak (1999), We players (2000).

modello di Broadway<sup>7</sup>; eventi di ispirazione "Immersive " organizzati da istituzioni generalmente estranee a tali iniziative<sup>8</sup>. Si passa, poi, dalle compagnie più grandi e attive nell'ambito dell'intrattenimento teatrale, come ad esempio Shunt, DreamThinkSpeak, Third Rail Projects, We Players, Fruit for the Apocalypse, Bricolage, alle derive dal carattere più sperimentale e socialmente impegnato, come ad esempio Katrina<sup>9</sup> del regista britannico Jonathan Holmes, Kidnap<sup>10</sup> del gruppo Blast Theory, Unfinished Dream<sup>11</sup> del regista iraniano Hamid Pourazari o 66 Minutes in Damascus<sup>12</sup> di Lucien Bourjeily.

Al di là della definizione o meno di un nuovo approccio all'esperienza teatrale, dunque, il fenomeno del teatro immersivo si comprende in pieno quando si valuta la performance nella sua dimensione di "evento teatrale"<sup>13</sup>, ovvero quando viene inserita nella rete di relazioni del contesto che, nel caso di *Sleep No More*, è un teatro di intrattenimento fortemente influenzato dagli aspetti commerciali della produzione. La compagnia inglese non è stata dunque la fondatrice del movimento, ma è stata tra i primi ad avere l'ambizione di pensare in grande, producendo un fenomeno commerciale di massa. Tra le motivazioni di questo successo si individuano la sapiente gestione delle collaborazioni in loco, la capacità di leggere le immediate necessità del proprio pubblico, l'abilità di costruire una formula efficace a catturare gli spettatori. Dal punto di vista della ricerca, dunque, è interessante indagare le scelte e le interazioni che hanno trasformato questa piccola compagnia con messe in scena per quattordici spettatori, in una produzione di respiro internazionale, con costi pari a piccole produzioni cinematografiche<sup>14</sup>.

---

<sup>7</sup> Per esempio *Speakeasy Dollhouse*; *Fuerza Bruta*; *Accomplice the show* (nelle versioni New York o The village.); *You Me Bum Bum Train*.

<sup>8</sup> Un esempio è il Lincoln Center con *Meet me at the fountain*, un evento immersivo dedicato ai bambini tra i sei e i dodici anni che dal 2014 si svolge annualmente nell'area circostante il teatro.

<sup>9</sup> *Katrina* (2009) del regista britannico Jonathan Holmes è una ricostruzione fatta attraverso le testimonianze dei sopravvissuti della devastazione causata dalla tempesta Katrina che nel 2005 si è abbattuta su New Orleans, distruggendo il centro storico.

<sup>10</sup> *Kidnap* (1998) della compagnia Blast Theory. La compagnia promuove una lotteria che permette al vincitore di essere "rapito" durante una performance teatrale. Due spettatori sono presi prigionieri per 48 ore e tenuti in una stanza chiusa a chiave dove vengono filmati ininterrottamente. Il video viene anche mandato in diretta su internet.

<sup>11</sup> *Unfinished Dream* (2012) del regista iraniano Hamid Pourazari. Commissionato dal LIFT Festival di Londra, in collaborazione con la Perpanata Theatre Company, si svolge in un parcheggio a sei piani a Croydon e coinvolge 60 spettatori che bendati, sono guidati dai performer in un viaggio surreale attraverso le paure e le speranze dei residenti.

<sup>12</sup> *66 Minutes in Damascus* (2012) del regista libanese Lucien Bourjeily. Durante la performance gli spettatori che "interpretano" dei turisti vengono arrestati dai servizi segreti siriani.

<sup>13</sup> A tal proposito si consiglia: V. A. CREMONA ET AL., *Theatrical events: borders, dynamics, frames*, Rodopi, Amsterdam e New York, 2004.

<sup>14</sup> H. SLADE *Meet Emursive, The Company Behind "Sleep No More", The Off-Broadway Production That's Been Sold Out For Three Years*, "Forbes", 19 marzo 2014.

## I. La genesi del gruppo e l'idea di teatro

Punchdrunk è una compagnia teatrale inglese fondata nel 2000 da Felix Barrett. Direttore Artistico, nonché principale ideatore e regista di tutte le performance della compagnia sin dal suo debutto, Barrett inizia a portare le sue idee in scena durante gli anni universitari ad Exeter<sup>15</sup>, dove si laurea in Drama Studies. La prova di Laurea di Barrett diventa la prima performance ufficiale di Punchdrunk, *Woyzeck*<sup>16</sup>. Il 2003 marca un mutamento nello stile del regista che da quel momento inizia a rivolgersi principalmente ad un teatro più fisico in cui il corpo e lo spazio prendono il sopravvento sul testo teatrale<sup>17</sup>. In quello stesso anno, con la prima versione di *Sleep No More*, inizia anche la collaborazione con Maxine Doyle, artista indipendente con un Master in coreografia al Laban Center di Londra, che da quel momento affianca Barrett anche come Direttore Associato e firma tutte le coreografie della compagnia. Punchdrunk, inoltre, si avvale delle scenografie disegnate da Livi Vaughan, che inizia la sua collaborazione con la compagnia nel 2005 con *The Firebird Ball*<sup>18</sup>, e da Beatrice Minns, con Punchdrunk dal 2006 per il *Faust*.

Barrett fonda Punchdrunk con l'idea di sfidare e cambiare la natura dell'esperienza teatrale, ponendo il pubblico al centro dell'opera<sup>19</sup>. L'obiettivo è di costruire un universo parallelo che faccia dimenticare al pubblico di trovarsi nella posizione di mero osservatore<sup>20</sup> e nel quale lo spettatore si trovi immerso in una condizione di stress e confusione<sup>21</sup>. Secondo Barrett, infatti, la sensazione di trovarsi al limite del pericolo produce un senso di allerta e una reazione adrenalinica nella mente dello spettatore<sup>22</sup> che spinge il pubblico al di fuori della cosiddetta comfort zone<sup>23</sup>, e infine ad agire. L'obiettivo viene raggiunto grazie a una serie di soluzioni sceniche, performative e a un'accurata strategia promozionale.

---

<sup>15</sup> Exeter è una cittadina nel sud della Contea del Devon, Regno Unito, conosciuta soprattutto per l'attività universitaria.

<sup>16</sup> *Woyzeck*, regia di Felix Barrett, basato sul lavoro incompiuto di Georg Buchner. Debutto: Exeter (UK) 2000

<sup>17</sup> EGLINTON, *Reflections on a Decade of Punchdrunk Theatre*.

<sup>18</sup> *The Firebird Ball*, regia di Felix Barrett, coreografie di Maxine Doyle, con quattordici performer e musica dal vivo. Debutto: Londra (UK) 2005

<sup>19</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, online, 2 febbraio 2007, p.1.

<sup>20</sup> J. MACHON, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in contemporary performance*, Palgrave macmillan, Londra 2013, p.159.

<sup>21</sup> MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, p.3.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> *Ibi*, p.2.

L'iconografia di Punchdrunk è stata via via associata a quella dei B-Movie, della letteratura noir, dei videogiochi, delle case stregate<sup>24</sup>, con accezione sia positiva sia negativa. Oggetto di numerose critiche sono state soprattutto le collaborazioni "aziendali", come quelle con la Sony, Stella Artois, W Hotels<sup>25</sup> per le quali Punchdrunk organizza performance su misura; meno criticate le altrettanto perspicaci coproduzioni con il Manchester Festival, il BAC, ma soprattutto Emursive e Rebecca Gold Productions per la versione newyorkese di *Sleep No More*. A prescindere dai giudizi in merito, dunque, tra le innegabili "doti" del gruppo si rintraccia sicuramente la capacità di aprire collaborazioni estremamente vantaggiose.

Dopo le prime esperienze universitarie a Exeter, ispirate per lo più all'universo del site-specific e dell'installazione, Barrett inizia a conferire alle opere di Punchdrunk uno stile più marcato. Come afferma lo stesso regista, il cosiddetto "stile Punchdrunk" è facilmente riconoscibile grazie a pochi elementi comuni:

When [Punchdrunk] first started we used exactly the same conventions from day one as it is now, masks, free reign for the audience, sensory experience, pure darkness, pockets of light.<sup>26</sup>

Nonostante la presenza di queste convenzioni sceniche, è possibile rintracciare un'evoluzione del suddetto stile, che dunque appare meno stabile di quanto dichiarato dal regista, nei sedici anni di attività della compagnia. Inizialmente intitolata Punchdrunk Theatrical Experiences, la compagnia sperimenta, infatti, diverse soluzioni prima di trovare la giusta formula per "stordire" il suo pubblico, come suggerisce il nome stesso<sup>27</sup>. Barrett e il suo team sono molto determinati<sup>28</sup> e il primo anno di attività risulta denso di iniziative, con quattro eventi teatrali organizzati ad Exeter e dintorni<sup>29</sup>. Durante questo primo anno di produzioni, Punchdrunk si confronta con molti dei quesiti che poi definiranno lo stile della compagnia. Lo stesso anno di *Woyzeck*, primo lavoro di Punchdrunk ispirato all'opera incompiuta di Georg Büchner, sono portati in scena anche *The Moon Slave*, *The Cherry Orchard* e *The House of Oedipo*. Queste prime performance si svolgono in "spazi trovati" e prevedono piccoli gruppi di

---

<sup>24</sup> L. HOGGARD *Felix Barrett: the visionary who reinvented theatre*, "The Guardian", Sabato 1 Luglio 2013; M. GILLISON, *Punchdrunk's Sleep No More: is this a sell-out which I see before me?*, "The Guardian", Martedì 6 Febbraio 2012; C. HIGGINS, *Immersive theatre, tired and hackneyed already?*, The Guardian, 7 dicembre 2009; E. PIEPENBURG, *Stage Is Set. Ready for Your Part?*, The New York Times, 20 marzo 2011; M. MARR, *Top Hollywood talent is behind a new generation of horror chambers that are dialing up the fright factor with movie-quality special effects and psychological torments*, Business And Economics, 25 ottobre 2012

<sup>25</sup> M. GILLISON, *Punchdrunk's Sleep No More: is this a sell-out which I see before me?*

<sup>26</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*.

<sup>27</sup> Il nome della compagnia richiama il termine "Punch-drunk" presente per lo più nel linguaggio informale e orale e che, rimandando all'idea di disorientamento che può provare un pugile dopo essere stato ripetutamente colpito al volto, si può tradurre con "stordito".

<sup>28</sup> L. HOGGARD, *Felix Barrett: the visionary who reinvented theatre*.

<sup>29</sup> *Woyzeck*, ispirato al lavoro di Georg Büchner; *The Cherry Orchard*, ispirato a lavoro di Anton Chechov; *The Moon Slave*; *The House of Oedipo* ispirato a *Edipo Re* e *Antigone* di Sofocle. Tutte le performance sono dirette da: Felix Barrett con le coreografie di Maxine Doyle. Exeter (UK), 2000.

spettatori, circa 15 persone, e un genere di organizzazione simile alle "cacce al tesoro" o, più in generale, all'idea di gioco. *Woyzeck*, si svolge in una caserma abbandonata della Territorial Army britannica e, come ricorda lo stesso Barrett, durante la rappresentazione viene allertata la polizia che si presenta con "cani e tutto il resto"<sup>30</sup>. *The Moon Slave*, uno dei pochissimi lavori di Barrett che prevede uno spazio esterno, si svolge in un piccolo teatro di un villaggio della Contea del Devon, poi all'interno di una vecchia villa abbandonata, per concludersi nella campagna circostante. Barrett, in questo caso, organizza uno spazio iniziale neutro e vuoto all'interno del teatro; lo spettatore, appena entrato, trova un pacchetto con il suo nome che contiene le istruzioni per proseguire il "gioco" e viene condotto in macchina da un chauffer alla villa prima e in seguito in giro nella campagna circostante. L'idea di utilizzare uno spazio aperto per le performance è poi ripresa un'ultima volta in *The house of Oedipus*, in questo caso con il favore della luce del giorno. Ambientato nel Victorian Garden della maestosa Poltimore House, il lavoro sulle tragedie sofoclee rappresenta per il regista la dimostrazione di come la combinazione di spazi aperti e luce del sole non si addica ai suoi obiettivi<sup>31</sup>; questo assetto viene di conseguenza abbandonato definitivamente a favore di costruzioni in cui Barrett percepisce un intrinseco carattere drammatico e a cui abbina una totale assenza di luce naturale. *The house of Oedipus* è anche la prima performance nella quale il regista sceglie di intrecciare più linee narrative, in questo caso quelle di Edipo Re e Antigone.

In *Crash of the Elysium* (2011), progetto dedicato ai bambini tra i sei e i dodici anni, Punchdrunk sperimenta invece il video come potenziale interlocutore per il pubblico. Il passaggio dall'universo sensoriale a quello digitale, però, delude il regista che vede la partecipazione e il coinvolgimento diluire con l'intervento della tecnologia; di conseguenza, dopo quello che valuta come un fallimentare debutto<sup>32</sup>, Barrett decide che per non perdere il senso dello "stile Punchdrunk", il digitale in scena deve necessariamente combinarsi con un "qualcosa da fare"<sup>33</sup>.

Gli spazi in cui sono alloggiate le performance, così come la durata dei progetti e il numero di spettatori, crescono progressivamente nel corso degli anni. Dalla piccola caserma del Devon, Barrett passa nel 2006 con il *Faust* a uno spazio di quasi 14.000mq che diventano ben 18.000<sup>34</sup> nel 2010 con *The Drowned Man: A Hollywood Fable*. Allo stesso modo, i quindici spettatori di una serata crescono fino a 30.000 nei sei mesi di programmazione del *Faust* e *The Drowned Man* è visitato da più di 600

---

<sup>30</sup> L. HOGGARD, *Felix Barrett: the visionary who reinvented theatre..*

<sup>31</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon.*

<sup>32</sup> J. MACHON, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in contemporary performance*, p.161.

<sup>33</sup> *Ibidem.*

<sup>34</sup> *The Drowned Man: A Hollywood Fable* occupava tutto lo spazio dei Temple Studios di Londra.

spettatori a sera con una programmazione di un anno<sup>35</sup>. Con il Faust la coppia Barrett-Doyle comprende che il numero sempre più importante di spettatori e gli spazi sempre più ampi impongono un ripensamento nelle dinamiche sceniche, soprattutto in merito alla durata della performance e alla relazione tra i performer e gli spettatori. In primis, la nuova dimensione richiede che le performance abbiano una forma di "compimento" che alla fine del tempo a disposizione induca lo spettatore a sentirsi soddisfatto e pronto a lasciare il sito performativo. Se Barrett e Doyle avevano fino a quel momento pensato a dei lavori che potessero durare fino a quando l'ultimo spettatore fosse uscito, i grandi numeri li costringono a una logistica degli ingressi e delle uscite molto più chiara.

In the early days the shows would run as infinitum until the last member of the audience left [...]. Obviously, practically that doesn't work because the poor cast become tired. [...] The most interesting thing for us with *Faust* was pulling everyone down to the basement for Faust's downfall, [...] that's it, show over. So coaxing people in such a way that it happens organically.<sup>36</sup>

Doyle e Barrett devono inoltre ripensare l'esperienza dello spettatore, ora "perso" nella folla, sia come individuo sia nella sua relazione con i performer, nasce l'idea delle parentesi one-on-one. L'idea dell'esperienza individuale è, in realtà, presente nelle menti dei due artisti sin dall'inizio, ma la sua attuazione in forma "pura" sembra ai due artisti inverosimile.

"Punchdrunk events are designed, idealistically, for one person but of course, for economic and sustainability reasons, we have to have more than one audience member. [...] a one-on-one is the purest form of Punchdrunk."<sup>37</sup>

I numeri del Faust forzano dunque i due artisti a una riflessione più consapevole in tale direzione e per la prima volta l'esperienza individuale, fino a quel momento utilizzata in maniera sporadica e marginale, viene inserita in maniera più strutturata all'interno della performance. Una spinta importante in questa direzione arriva nel 2005 anche dal Battersea Arts Center di Londra che commissiona a Barrett un'installazione: *The Yellow Wallpaper*. Il BAC chiede a Punchdrunk una performance da collocare in un angolo remoto della sua sede nel quadro del più ampio e affollato evento dell'Octoberfest. *The Yellow Wallpaper* si svolge in una piccola stanza del centro caratterizzata dalla carta da parati gialla e vede una sola performer interpretare una misteriosa donna senza nome che interagisce con uno spettatore alla volta. Probabilmente anche in questo caso come parziale conseguenza di spazi sempre più

---

<sup>35</sup> Dal luglio del 2014 a luglio del 2015. Alla stampa sono stati dichiarati circa 50.000 biglietti venduti solo nei primi cinque mesi di programmazione.

<sup>36</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, p.14.

<sup>37</sup> J. MACHON, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in contemporary performance*, p.162.

ampi, il gesto, e la danza come formazione per i suoi performer, assume negli anni un'importanza sempre maggiore nelle opere Punchdrunk.

It's the combination of the sensitivity of the dancer - in fact, from now on I would always work with dancers, even if it were a straight acting job.<sup>38</sup>

Nella lista delle produzioni della compagnia, infine, ricorrono spesso i nomi dei maestri della storia del teatro; tra gli autori più frequentati da Barrett c'è William Shakespeare con *Sleep No More*, *The Firebird Ball*, *A midsummer night's dream*, *The tempest*, ma si trovano anche Eugene Ionesco, Anton Čhecov, Sofocle. A questi si alternano nomi provenienti da altre discipline come Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Peter Grimes, Edgar Allan Poe. A partire dal Faust, inoltre, tutte le performance intrecciano due o più linee narrative, quasi sempre di diversi autori e provenienti da fonti diverse; in *The Firebird Ball*, per esempio, la leggenda dell'Araba Fenice si intreccia con la tragedia shakespeareana di *Giulietta e Romeo*. La moltiplicazione di linee narrative incentiva Barrett a porre un accento sempre maggiore sulla costruzione spaziale, come sottolinea anche Maxine Doyle:

[...] what Felix has done is translate that to the space. That makes the complexity of what's available in the words more apparent.<sup>39</sup>

Nel 2011, infine, Punchdrunk raggiunge la fama a livello internazionale con la versione newyorkese di *Sleep No More* ispirata al *Macbeth* di Shakespeare. Nella sua opera di maggior successo, Barrett riassume tutte le caratteristiche lungamente cercate per lo "Stile Punchdrunk":

- L'immersione. Il termine che definisce il teatro di Barrett si concretizza in opere in cui la performance<sup>40</sup> e il pubblico coabitano nello spazio scenico. La scena non prevede separazioni e aree dedicate esclusivamente al pubblico o al performer<sup>41</sup> e, una volta entrato, lo spettatore non ha più modo di evitare di vivere nella performance.
- La libertà di movimento. All'interno del sito delle performance non sono indicati o visibili percorsi prestabiliti. Il pubblico è libero di andare dove vuole.

---

<sup>38</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, p.7.

<sup>39</sup> J. MACHON, *Maxine Doyle in discussion with Josephine Machon* 14 novembre 2006, p.3.

<sup>40</sup> Intesa qui come insieme di tutti gli elementi scenici: performer, colonna sonora, luci, scenografie, etc

<sup>41</sup> In realtà nel The McKittrick Hotel ci sono molti "passaggi segreti": stanze e porte nascoste ad utilizzo esclusivo del cast che deve muoversi molto più velocemente del pubblico e, a volte, cambiarsi lungo la strada. Tuttavia, queste stanze non sono generalmente visibili e/o percepibili dal pubblico presente.



- I luoghi "altri". Punchdrunk utilizza spesso spazi e luoghi non teatrali, anche quando ha lavorato in aree teatrali, le ha raramente utilizzate in maniera "convensionale". Gli spazi sono in genere molto ampi, quali intere palazzine, capannoni, stazioni ecc, e vengono riorganizzati e allestiti secondo le regole dello "stile Punchdrunk".
- Gli allestimenti interni. Lo "stile punchdrunk" segue alcune semplici regole per l'allestimento delle aree performative: l'assenza di luce naturale, l'estrema attenzione al dettaglio, una divisione non lineare degli spazi. L'organizzazione degli spazi interni, come la divisione delle stanze e la loro localizzazione, è inoltre flessibile e muta durante la performance. L'allestimento interno è progettato per disorientare lo spettatore e far sentire il pubblico confuso e smarrito.
- La scena come opera teatrale. La scena non rappresenta un "involucro" o un luogo all'interno del quale inserire la performance e gli spettatori, ma è parte integrante dell'opera stessa. Lo spazio deve avere delle caratteristiche drammatiche a prescindere dalla presenza dei performer e il pubblico deve poter interagire con esso.
- La performance multidisciplinare e multisensoriale. La danza è la disciplina prevalente nelle performance, la musica è presente come traccia sonora in tutti gli ambienti, e la parola è protagonista delle esperienze one-on-one. A questo si aggiunge il testo, presente nelle lettere sparse per la scena, le dettagliatissime scenografie e i sistemi di luce e del suono. Inoltre, la scena è costruita in modo da coinvolgere tutti e cinque i sensi, inclusi olfatto, tatto e gusto.
- La narrazione multipla. Le performance di Punchdrunk si caratterizzano per la molteplicità delle linee narrative e per la fusione delle fonti: una performance può avere due o tre linee narrative in contemporanea e in ognuna di esse possono convivere diverse fonti, quali Shakespeare, Poe e Hitchcock.
- L'esperienza teatrale estesa. L'esperienza teatrale inizia prima di comprare il biglietto, prosegue dopo aver lasciato la performance e si integra con la vita quotidiana attraverso iniziative e soluzioni "di accompagnamento". La pubblicità dei lavori di Punchdrunk non è affidata alle comuni vie promozionali, ma al passaparola, includendo lo spettatore nel successo della performance. Dopo l'acquisto del biglietto, inoltre, la compagnia costruisce una forma di affiliazione attraverso email e social network che prolunga l'esperienza dopo l'uscita, quando

si continuano a ricevere messaggi dedicati agli ex-spettatori con inviti e promozioni per spettacoli o feste ambientate all'interno degli stessi spazi (fig.). Inoltre, la location include un caffè e un ristorante accessibili anche a coloro che non vogliono partecipare alla performance.

## II. Sleep No More

*Sleep No More* spicca nel panorama delle produzioni di Punchdrunk per i propositi, la durata, ma soprattutto per il successo tra il grande pubblico e la devozione dei suoi fan. Prodotto per la prima volta nel 2003 in Inghilterra, nel 2009 è riallestito a Boston e nel 2011 si trasferisce a New York, nel quartiere del Chelsea<sup>42</sup>, dove è in scena tutt'ora. Come vedremo, la performance ha subito alcuni cambiamenti in questo arco temporale, passando dall'essere una performance di teatro sperimentale di nicchia a un successo commerciale internazionale<sup>43</sup>.

### II.1 Nascita, tappe e articolazione del progetto.

La prima londinese di *Sleep No More* va in scena in una vecchia scuola abbandonata, il Beaufoy Building al 39 di Prince Road (fig.18). La performance, che può contare su di un budget e uno spazio ridotti, coinvolge otto performer<sup>44</sup>, resta in scena per dieci giorni con un unico spettacolo serale, viene visitato da circa 40 spettatori a sera<sup>45</sup>, e riceve una sola recensione dall'edizione online del The Guardian<sup>46</sup>.

La performance debutta poi negli Stati Uniti l'8 Ottobre del 2009 con il supporto dell'American Repertory Theatre (A.R.T.)<sup>47</sup>, istituzione teatrale della Harvard University, che coproduce la performance e la inserisce all'interno della programmazione del suo Shakespeare Exploded Festival<sup>48</sup>. Alla performance lavorano diciassette performer, otto dei quali avevano già lavorato alla versione precedente, per cinque mesi di programmazione<sup>49</sup>; ancora una volta, la performance va in scena in una scuola abbandonata, la Old Lincoln School di Brookville, un maestoso edificio in mattoni rossi

---

<sup>42</sup> J. FLAHERTY, *Dreamers and Insomniacs. Audience in Sleep No More and The Night Circus*, Comparative Drama, 48 (2014), pp. 135-154.

<sup>43</sup> A. SOLOSKI, *Sleep No More: from avant garde theatre to commercial blockbuster*, The Guardian, 31 Marzo 2015.

<sup>44</sup> J. ANDERMAN, *British troupe Punchdrunk teams with the Art to explode theatregoers expectations*, Boston Globe, 4 Ottobre 2009.

<sup>45</sup> N. ROBIN, *Stages of Sleep*, Live Design, 47 (2013), 2, online.

<sup>46</sup> L. GARDNER, *Sleep No More at Beaufoy Building*, "The Guardian", 17 Dicembre 2003.

<sup>47</sup> A.R.T. è un'istituzione legata alla Harvard University che promuove e produce opere teatrali con scopi educativi. Sin dalla sua fondazione nel 1980 A.R.T. rappresenta una vera e propria forza trainante nel panorama del teatro americano, sia sperimentale che commerciale. I lavori prodotti o promossi da A.R.T. hanno ricevuto negli anni numerosi premi, tra cui tre TONY awards. Per maggiori informazioni si veda il sito dell'Istituto: [www.americanrepertorytheatre.com](http://www.americanrepertorytheatre.com). Tutte le stagioni di A.R.T. a partire dal 1994 in poi sono recensite, anno per anno, dal New England Theatre Journal, New England Theatre Conference, Boston.

<sup>48</sup> J. ANDERMAN, *British troupe Punchdrunk teams with the Art to explode theatregoers expectations*.

<sup>49</sup> *Sleep No More* era inizialmente previsto chiudesse il 3 Gennaio 2010, data poi estesa di due mesi.

in stile vittoriano (fig.19) nell'hinterland bostoniano. Grazie alla collaborazione con A.R.T., Punchdrunk ottiene la location, donando parte dei proventi a supporto delle scuole pubbliche di Brookville, ma soprattutto l'attenzione della critica statunitense. Il costo del biglietto oscilla, in base al giorno della settimana, dai \$25 a \$39 e la performance raggiunge una media di 300 spettatori a sera<sup>50</sup>.

Dopo Boston, *Sleep No More* passa velocemente a New York dove il 7 Marzo del 2011 debutta al The McKittrick Hotel. L'edizione newyorkese porta una serie di cambiamenti, sia nello stile che nella gestione. A New York, *Sleep No More* è coprodotta da Emersive, società di produzione fondata appositamente per l'occasione, da Rebecca Gold Production, compagnia di produzione teatrale dedita ai musical di Broadway, e da Douglas G. Smith, un piccolo gruppo di imprenditori dediti alla produzione di film indipendenti. Il costo del biglietto oscilla dai \$75, per un biglietto base durante il primo anno di programmazione, ai \$295 per la Champagne's List nel 2016; la produzione prevede un cast di quaranta performer e viene visitata da circa quattrocento spettatori a sera<sup>51</sup>. Come vedremo più approfonditamente in seguito, Punchdrunk lascia il timone della parte finanziaria e della strategia promozionale alle due società in loco, mantenendo invece il controllo sugli aspetti artistici. La produzione mantiene il più alto riserbo sui meccanismi di preparazione<sup>52</sup>, gestione, ma soprattutto sul budget di *Sleep No More*; similmente avviene per la parte artistica, dove le esigenze di spettacolo impediscono di rivelarne la trama e i meccanismi. A tutti i membri della compagnia, sia che rivestano posizioni amministrative sia che siano coinvolti nel processo creativo, è richiesto di siglare un severo accordo di non divulgazione<sup>53</sup>. Dal debutto, la performance conquista una sempre crescente attenzione; le visite dedicate alla stampa sono limitate e dopo i primi mesi che vedono alcune pubblicità nei quotidiani locali, la promozione si basa esclusivamente sul passaparola<sup>54</sup>.

Quando il 14 novembre del 2011 sul canale The CW va in onda *The big Sleep No More*, puntata della serie televisiva per adolescenti *Gossip Girl* interamente girata all'interno della performance, la popolarità del lavoro di Barrett è all'apice. Celebrità hollywoodiane la visitano per sperimentare quel voyerismo di cui sono generalmente oggetto o semplicemente per tornare temporaneamente nell'anonimato e *Sleep No More* è celebrata, tra gli altri, da Matt Damon, Natalie Portman, Kevin Spacey, Spike Lee, Emma Stone, Justin Timberlake<sup>55</sup>.

---

<sup>50</sup> J. ANDERMAN, *British troupe Punchdrunk teams with the Art to explode theatregoers expectations*.

<sup>51</sup> N. ROBIN, *Stages of Sleep*.

<sup>52</sup> Sul sito inglese della compagnia si legge che un libro dedicato al processo creativo della compagnia è in preparazione, ma non viene data nessuna informazione in merito.

<sup>53</sup> I termini di questo accordo sono, sono coperti dall'accordo stesso.

<sup>54</sup> J. MACHON *Immersive Theatres*, p.23

<sup>55</sup> A. BURZYNSKI, *Haunting New York show draws crowds, masked stars*, "Huffington Post", 16 Ottobre 2011.

Nel tempo la produzione ha aggiunto iniziative collaterali alla performance principale, quali feste ed eventi a tema all'interno del sito della performance, un ristorante e un caffè aperti al pubblico, un programma estivo dedicato ai bambini. Nel 2012 Punchdrunk, inoltre, avvia un esperimento in collaborazione con il Massachusetts Institute of Technology, *Extending Sleep No More*, per inglobare nell'hotel e nella maschera una sofisticata tecnologia che arricchisca l'esperienza dello spettatore e, allo stesso tempo, sviluppi nuovi modi di esperire la performance<sup>56</sup>.

L'ammontare degli incassi totali dell'intera impresa, così come il reale numero dei biglietti venduti, resta un mistero che la produzione non vuole svelare<sup>57</sup>. Il sito della compagnia annuncia, inoltre, che alla fine del 2016 è prevista l'apertura di *Sleep No More* a Shanghai (fig.38), in un teatro abbandonato che prenderà il nome di The McKinnon Hotel e si trova al 1013 West Beijing Road<sup>58</sup>. A Shanghai *Sleep No More* è coprodotto da Punchdrunk e da Shanghai Media Group, la più importante società cinese nel settore dell'intrattenimento, e il The McKinnon Hotel rientra nel quadro di un ampio progetto di rivalutazione di un'area della città di Shanghai che, sotto la supervisione del governo cinese, diventerà la Jiangning Road Culture Street<sup>59</sup>, via dedicata alla cultura e all'intrattenimento. Negli anni, inoltre, *Sleep No More* ha prodotto anche il fenomeno dei cosiddetti "superfan": spettatori che intorno alla performance principale hanno costruito una subcultura fatta di blog, pagine web, incontri, etc. I "superfan", che nel frattempo hanno coniato altri appellativi per autodefinirsi, quali "insomniacs" o "dreamers", sono spettatori che visitano regolarmente la performance – una signora dichiara di essere andata al The McKittrick Hotel trentasette volte – e che raccolgono informazioni sui cambiamenti delle sequenze e del cast, riportandoli su internet; scrivono guide online; collezionano memorabilia dal The McKittrick Hotel; rielaborano l'esperienza in altre opere<sup>60</sup>. Soprattutto, i "superfan" hanno cambiato il profilo della performance e sfidato la compagnia: sono infatti i soli a ricordare tutti i nomi e i ruoli rivestiti da ogni performer; conoscono a memoria l'hotel e le sequenze; hanno sperimentato più volte tutte le esperienze individuali.

---

<sup>56</sup> L'esperimento, dopo pochi mesi, è stato interrotto da Punchdrunk perché ritenuto fallimentare, a tal proposito si veda: B. BLOOMBERG ET AL. *Remote Theatrical Immersion: Extending Sleep No More*, online; L. HORN *Sleep No More: What It's Like Inside the World's Most Interactive Play*, 1 giugno 2012, online

<sup>57</sup> H. SLADE, *Meet Emersive, The Company Behind 'Sleep No More,' The Off-Broadway Production That's Been Sold Out For Three Years*, "Forbes Magazine", 19 Marzo 2014.

<sup>58</sup> L'inizio della prevendita dei biglietti è prevista per settembre 2016: <http://www.sleepnomore.cn/en/contact-us>.

<sup>59</sup> Z. WANG, *District Government Works with SMG to Create "Jiangning Road Culture Street" with Three Theatres as the Highlights*, Jingan, 10 luglio 2015.

<sup>60</sup> J. FLAHERTY, *Dreamers and Insomniacs*.

## II.2 Lo svolgimento della performance

**La Trama.** La trama e i meccanismi della performance sono coperti da un contratto di non divulgazione; la scelta è, in realtà, un'esigenza tecnica condivisa da altre compagnie dedite all'immersive theatre <sup>61</sup> e serve a tutelare l'individualità dell'esperienza e il senso di scoperta, evitando che il pubblico si concentri sulla ricostruzione di una narrazione prestabilita. Da parte sua, Punchdrunk ha in qualche modo estremizzato questa scelta, rendendo la segretezza una caratteristica distintiva della produzione ed estendendo l'accordo di non divulgazione a tutti coloro che lavorano alla performance, limitando così il contatto con ricercatori e stampa. Nel frattempo, la compagnia e la produzione hanno gestito l'uscita delle informazioni, reali o presunte, in maniera magistrale, spesso anche attraverso i "superfan", costruendo un'aura di mistero e desiderio intorno alla performance. La trama ufficiale, come si legge nel sito, nel materiale promozionale e nelle interviste rilasciate da Barrett, è il *Macbeth* di Shakespeare; a questa si intreccia tutta l'iconografia dei film noir hollywoodiani che, come dichiarato dallo stesso regista, è in realtà una delle prime fonti di ispirazione per l'opera.

I found an old recording of a film noir soundtrack that felt wonderfully emotive; I loved its frisson of danger and I could see an epic theatrical world with it.<sup>62</sup>

Alcune tracce, volutamente frammentate e parziali, di una possibile trama si trovano nel programma acquistabile all'uscita. Al suo interno sono stampati: un diagramma delle relazioni tra i vari personaggi (figg.21-22); una pagina dedicata alle synopsis (fig.23) in cui sulla sinistra sono elencate undici frasi estratte da *Macbeth* e sulla destra una concisa descrizione delle rispettive scene; il testo di *The confession of Agnes Sampson* con due note che riassumono brevemente i fatti relativi al processo alle streghe avvenuta a Paisly nel 1591. Nei nomi dei personaggi e dei luoghi che appaiono nel programma si rintracciano poi altri input; tra questi, i più frequenti e consistenti collegano *Sleep No More* all'opera di Alfred Hitchcock: il "McKittrick Hotel", che verrà analizzato più approfonditamente nel paragrafo sullo spazio, è il nome dell'albergo creato da Hitchcock nel film *Vertigo* (fig.25); "Maximillian", nome utilizzato per firmare gli inviti ed i messaggi provenienti dal The McKittrick Hotel, è il co-protagonista di *Rebecca la prima moglie* <sup>63</sup>; "Manederly", nome del Bar interno al sito della performance, è il nome della tenuta di Maximillian nel film di Hitchcock; Agnes

---

<sup>61</sup> Un accordo simile, per esempio, è richiesto anche ai danzatori della Third Rail Project e di Houseworld, come mi è stato riferito dai danzatori stessi.

<sup>62</sup> Felix Barrett nel programma della performance, p.23.

<sup>63</sup> Gli inviti sono firmati Maximillian Martell (o Martel). Martell è la più antica casa produttrice di Cognac francese. I cognac "Martell", come ricorda lo stesso sito della compagnia (<http://www.martell.com/en-us/house>) appaiono in numerosi film del periodo d'oro di Hollywood.

Naismith, che secondo il programma "è venuta a Gallow Green per cercare sua sorella", richiama il personaggio della sorella di Marion Crane in *Psycho*. Nel programma si trovano inoltre: Christian Shaw, che nel diagramma è descritta come l'infermiera che gestisce il sanatorium dove una volta lei stessa era ricoverata che richiama il nome dell'undicenne che nel 1697 avvia la protesta che ferma il processo alle streghe in atto a Paisly; nell'ultima pagina del programma dedicata a fittizie pubblicità vintage (fig.24), inoltre, appaiono una serie di nomi di negozi: "Paisly", nome del villaggio in cui ha avuto luogo la caccia alle streghe; "Gallow Green", il luogo dove sei dei quattordici condannati a morte per stregoneria furono impiccati e bruciati (gli altri si suicidarono in cella); "Mr. Fulton Tailor", che richiama Margareth Tailor, una delle vittime del processo, ecc. A dispetto delle molteplici e accurate tracce nascoste nel programma e un po' ovunque nel luogo della performance, la trama, che chiaramente non ripercorre solo la narrazione shakespeariana, non si svela mai pienamente. Molte sono le ricostruzioni fatte dai visitatori, ma pochissime le certezze. La verità è che una trama vera e propria non esiste perché, di fatto, non aggiungerebbe nulla all'esperienza. Il riferimento a Shakespeare, così come a tutta l'iconografia hitchcockiana e hollywoodiana, serve a Barrett solo per supportare l'esperienza Punchdrunk.

I tend to work with classical texts because so many people already have a relationship with them. It's helpful to have a shared language when the audience's experience isn't linear.<sup>64</sup>

La cosiddetta trama di *Sleep No More* è dunque una serie di sequenze organizzate in maniera funzionale: frammenti di storie e tableaux vivant evocativi per lo più danzati che vanno in scena simultaneamente. L'insieme di queste sequenze ha una durata complessiva di circa otto ore<sup>65</sup>, ma la simultaneità comprime la performance in un programma di un'ora che si ripete identico tre volte a sera senza interruzioni<sup>66</sup>.

**L'esperienza Punchdrunk.** La performance è in scena sette giorni su sette: il venerdì e il sabato viene ripetuta tre volte (tre performance da tre ore); due sono le repliche previste per la domenica, il mercoledì e il giovedì; una sola nei giorni di lunedì e martedì. Esistono tre tipi di biglietti e sono venduti esclusivamente online: il biglietto standard per la sola performance (con un costo attuale che va da \$86 per lo spettacolo del lunedì a \$130 per il weekend); il biglietto "Maximillian's guest" che permette di saltare la fila all'entrata e include un tavolo riservato al Manderely Bar (\$130-150); il biglietto "Champagne guest", che al precedente aggiunge una bottiglia di

---

<sup>64</sup> Felix Barret nel programma della performance, p.21

<sup>65</sup> N. ROBIN, *Stages of Sleep*.

<sup>66</sup> Ogni performance ha, di conseguenza, una durata complessiva di tre ore.

champagne. Dal mercoledì alla domenica, il sito offre la possibilità di prenotare contestualmente alla performance, sia prima che dopo, la cena al The Heath, il ristorante che si trova all'ultimo piano dell'Hotel. Infine, un sabato al mese viene organizzato un evento a tema e in costume che ha luogo negli spazi della performance dopo la chiusura dell'ultima replica. È possibile accedere a questi eventi singolarmente o in concomitanza con la partecipazione alla performance, ovviamente pagando un biglietto aggiuntivo (\$55-65, a volte nel biglietto è incluso un costume base). Il The McKittrick Hotel è famoso per i suoi party, in particolare per il suo Halloween Party (figg.29-30) che, nonostante i costi, è ormai una tradizione in grado di fare un tutto esaurito un mese prima della festa. "L'esperienza Punchdrunk" dunque, è in realtà un piccolo universo performativo e commerciale "a tema" nel cuore del Chelsea che può essere, ed è, vissuto in modi diversi. In questa sede, soprattutto per una questione di spazio e pertinenza, si analizza prevalentemente la performance principale, toccando gli altri eventi solo quando necessario per la chiarezza del testo. Come accennato nel paragrafo precedente, parte della strategia di marketing prevede che l'esperienza Punchdrunk inizi quando si acquista il biglietto<sup>67</sup>. Tuttavia, l'aura sapientemente costruita intorno alla performance e la strategia del passaparola utilizzate come forma promozionale inducono a far risalire l'inizio dell'esperienza ancor prima dell'acquisto, fino al primo contatto con l'idea di *Sleep No More*. Nella ricevuta che si riceve dopo aver acquistato il biglietto sono anticipate alcune regole per la partecipazione a cui si aggiungono le "note per l'ospite" che si ricevono via email pochi giorni prima della visita (fig.26):

- Si consiglia di indossare scarpe comode.
- Si consiglia vivamente di indossare lenti a contatto invece degli occhiali da vista.
- Tutti gli ospiti devono indossare una maschera all'interno dell'hotel.
- Non è consentito introdurre borse e cappotti.
- È proibito scattare fotografie.
- Il check-in deve avvenire puntualmente alle 20:00<sup>68</sup>.
- Nell'hotel sono presenti luci stroboscopiche, labirinti, effetti laser
- Gli ospiti possono imbattersi in scene psicologicamente intense.
- È possibile fare il check-out in ogni momento si ritenga opportuno.
- Una volta effettuato il check-out non è più possibile rientrare.
- L'evento finisce alle 22:00<sup>69</sup>

---

<sup>67</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*.

<sup>68</sup> l'orario cambia in base al giorno della settimana e alla performance per cui si è acquistato il biglietto, l'orario è generalmente fissato a due ore prima della chiusura della performance scelta.

<sup>69</sup> L'orario di chiusura varia in base alla performance scelta.

Nonostante i biglietti siano venduti con un orario di entrata esatto (a distanza di 15 minuti), quando si arriva al 530 W 27th Street bisogna essere pronti a mettersi in attesa. Una lunga fila sul marciapiede di fronte al grande portone con la targa dorata aspetta gli ospiti "regolari"<sup>70</sup> che entrano in gruppi di 10/15 persone secondo l'ordine di arrivo; nel frattempo un responsabile controlla i documenti<sup>71</sup>.

Una volta entrati nel portone principale ci si trova davanti un lungo corridoio in semioscurità alla fine del quale si intravede un bancone che ricorda in tutto e per tutto quello di un albergo; il "check-in" avviene attraverso il nome e l'orario<sup>72</sup>. Si viene immediatamente reindirizzati sulla destra, attraverso un lungo e tortuoso corridoio illuminato da poche flebili lampade; passate quattro o cinque curve a gomito, si entra nel Manederly Bar: un piccolo bar in stile belle époque perfettamente funzionante con tavolini e musica dal vivo a tema; tutti i camerieri, baristi e musicisti inoltre sono vestiti e si comportano in accordo. All'ingresso del bar una performer/hostess consegna una carta da gioco francese a ciascun ospite, spiegando che gli avventori dell'hotel verranno chiamati e lasciati entrare in base al seme<sup>73</sup> della carta in loro possesso; nel frattempo è possibile consumare al bar e ascoltare la musica. Tra gli ospiti del bar si possono riconoscere anche dei performer che entrano ed escono dall'hotel.

Quando la carta in nostro possesso viene chiamata, un altro performer consegna la maschera bianca che tanto ha contribuito alla fama dell'opera (fig.14): in plastica, assicurata da un elastico, la maschera - che è stata variamente descritta come un incrocio tra le storm trooper di Star Wars, gli alieni di Area 51, le maschere dei carnevali veneziani<sup>74</sup>, del kubrikiano *Eyes Wide Shut* e le maschere indossate dai cosiddetti "medici della peste" - copre interamente il viso dello spettatore. Il nuovo piccolo gruppo di spettatori viene poi fatto entrare nell'ascensore, la soluzione delle carte porta con sé che gli spettatori che hanno prenotato il biglietto in gruppo vengano divisi, a volte entrando nell'hotel anche a distanza di diversi minuti<sup>75</sup>.

Durante il viaggio in ascensore, un'altra performer informa gli spettatori che nel The McKittrick Hotel la privacy è molto importante, per cui:

- È proibito l'uso del cellulare.
- È proibito parlare.

---

<sup>70</sup> Gli spettatori con un biglietto "Maximillian's list" o "Champagn list" invece entrano immediatamente.

<sup>71</sup> I visitatori sotto i sedici anni d'età sono ammessi solo se accompagnati da un adulto.

<sup>72</sup> Non è necessario presentare nessuna ricevuta e non esistono biglietti stampati.

<sup>73</sup> In una delle mie quattro visite sono state usate le figure al posto dei semi.

<sup>74</sup> W. B. WORTHEN, *The written troubles of the brain*: "Sleep No More" and the Space of Character, *Theatre Journal*, 64 (2012), 1, pp. 79-97.

<sup>75</sup> La divisione dei gruppi è una delle "regole non scritte" di *Sleep No More*. La prima volta che ho visitato la performance ero accompagnata da mio marito. Casualmente in possesso della stesso tipo di carta, siamo stati chiamati insieme; tuttavia, quando la performer in ascensore si è accorta che ci conoscevamo, ci ha divisi all'uscita.



- È proibito togliersi la maschera in qualunque area dell'hotel, tranne che nel Manederly Bar.

Aggiungendo, poi, ulteriori informazioni riguardo al comportamento da tenere all'interno dell'hotel:

- Si può abbandonare l'hotel in qualunque momento, ma una volta usciti non si può più rientrare.
- In qualunque momento e per qualunque motivo lo si desidera, si può tornare al Manederly Bar per riposare, bere, togliersi la maschera ecc. Dal Manederly Bar è sempre possibile rientrare nell'hotel.
- Il Manederly Bar si trova al quarto piano. Non ci sono indicazioni all'interno dell'hotel, ma le porte delle due scale sono marcate E (east) e W (west); se si desidera tornare al bar e si è perso il senso dell'orientamento, basta andare sulle scale e cercare il numero 4E o 4W.
- In tutto l'hotel sono presenti degli assistenti che vestono completamente di nero e indossano la stessa maschera degli ospiti, in versione nera. Se ci si trova in difficoltà ci si può rivolgere a loro.
- All'interno dell'hotel ci si può muovere liberamente e si possono aprire cassetti, armadi ecc., sulle scale o all'interno dell'hotel ci si può imbattere in un assistente che blocca un passaggio, lì non si può accedere e si prega di non insistere.
- Si prega di non rimuovere gli oggetti<sup>76</sup>.

Quando l'ascensore si ferma, l'assistente seleziona uno o due spettatori tra i presenti e li fa uscire "loro scendono qui, noi invece continuiamo". Si richiudono le porte e l'ascensore riparte<sup>77</sup>; tutti i restanti ospiti vengono fatti uscire al quarto piano<sup>78</sup>, ma un altro assistente in attesa sul pianerottolo ne indirizza alcuni verso i piani inferiori, altri verso quelli superiori, dividendo ulteriormente il gruppo.

Da questo momento in poi l'esperienza diventa individuale e ci si muove liberamente per cinque dei sei piani dell'hotel. Durante la permanenza ci si imbatte nelle sequenze danzate che finiscono sempre con i performer che si dividono per recarsi al luogo

---

<sup>76</sup> Una pratica abbastanza comune, soprattutto tra i "superfan". In realtà, alcuni oggetti, soprattutto lettere, vengono consegnate al pubblico direttamente dai performer, o sono presenti in più di una copia in giro per l'hotel. Questo, presumibilmente, serve sia a soddisfare che ha contrastare il desiderio del pubblico di portarsi a casa un souvenir della serata, sia a gestire quella "fuga di notizie" che contribuisce alla fortuna della performance.

<sup>77</sup> A volte viene scelta la soluzione opposta, ovvero tutti escono tranne uno o due spettatori che sono poi lasciati al sesto piano.

<sup>78</sup> La soluzione dell'ascensore, in realtà, serve per informare gli spettatori sulle "regole del gioco" e soprattutto come meccanismo per il disorientamento del pubblico. Il tempo passato al suo interno, che sembra lunghissimo, è un andirivieni tra quarto, sesto e poi ancora quarto piano con un vecchio, e lento, ascensore per merci.

della sequenza successiva. Gli atteggiamenti più comuni del pubblico all'interno dell'hotel sono generalmente tre: seguire un personaggio il più a lungo possibile, tuttavia i performer, finita una o più sequenze, si chiudono generalmente in una stanza non accessibile al pubblico; seguire, o cercare, gli altri spettatori, presumendo che la massa si crei e/o si muova per andare dove c'è qualcosa di interessante da fare o vedere; esplorare semplicemente lo spazio, a volte andando proprio controcorrente per evitare i conglomerati di spettatori. Occasionalmente, uno spettatore viene scelto nel mezzo del gruppo da un performer per un'esperienza "one-on-one". Le esperienze individuali possono durare pochi secondi, come nel caso del performer che sussurra qualcosa nell'orecchio dello spettatore, o pochi minuti, quando il danzatore porta con sé lo spettatore in una stanza non accessibile al resto del pubblico. Nel secondo caso, non appena entrati nella nuova stanza, il performer toglie la maschera dal viso dello spettatore e ingaggia con lui un brevissimo dialogo; il dialogo può essere fine a se stesso oppure, in alcuni casi, il personaggio assegna un compito allo spettatore prescelto. La lista delle "missioni" cambia continuamente, ma tra i "superfan" la "ricerca dell'anello di Hecate" è il più famoso di questi enigmi, nonché il più difficile da risolvere. Hecate, raccontano i blog, ha perso da qualche parte nell'edificio il suo anello ed esige che uno spettatore lo ritrovi e glielo riporti, un compito pressoché impossibile perché non viene dato alcun indizio al povero prescelto. Tuttavia, la richiesta fatta da Hecate mentre ci si trova rinchiusi in una stanza da soli con lei pare sia una delle esperienze più ricercate nel suo genere<sup>79</sup> e qualche fortunato proclama anche di essere riuscito nell'impresa. Tuttavia, il ritrovamento e la riconsegna dell'anello porta solo ad un'altra richiesta, aprendo una catena di compiti senza fine.

Esiste poi un sesto piano a cui si accede solo se selezionati durante il viaggio in ascensore o se si viene "prelevati" durante la performance. Il sesto piano, come il resto d'altronde, ha subito delle modifiche nel tempo: uno spettatore ha riferito di una stazione dei treni<sup>80</sup>, mentre in un blog si trova un altro tipo di racconto<sup>81</sup>. Nel secondo caso, lo spettatore al sesto piano ha trovato ad aspettarlo il personaggio dell'infermiera dietro una sedia a rotelle vuota e un modello della casa di Manederly ispirato al film *Rebecca*, la prima moglie; dopo aver attraversato tutto il piano, senza alcuna interazione particolare con i due performer presenti – il danzatore che lo aveva prelevato per portarlo al piano e l'infermiera – è uscito su una delle due rampe di scale. Al termine della performance tutti gli spettatori rimasti nell'albergo si ritrovano nell'enorme sala da ballo del seminterrato dove si assiste all'ultima scena. Sopra un palco rialzato ha luogo un banchetto dal carattere triviale che coinvolge tutti i

---

<sup>79</sup> J. FLAHERTY, *Dreamers and Insomniacs: Audience in Sleep No More and The Night Circus*, p.143.

<sup>80</sup> Intervista del 7 dicembre 2015.

<sup>81</sup> dal blog *Behind the white Mask*

personaggi; mentre il fantasma di Banquo appare per tormentare Macbeth<sup>82</sup>, tutti i performer si muovono con ostentata lentezza e la sequenza culmina con la scena dell'impiccagione.

### III. Per una lettura di *Sleep No More*

L'interesse nei confronti di *Sleep No More*, come abbiamo visto enorme da parte di pubblico e media, è cresciuto negli ultimi anni anche all'interno del mondo accademico; la lettura della performance, da molti inizialmente considerata soprattutto in virtù della sua rilettura della tragedia shakespeariana, si è poi focalizzata su altri elementi, quali il pubblico, lo spazio scenico, la coreografia ect.

Una delle principali studiose di "Immersive Theatre", e una delle prime a sostenere anche logisticamente il fenomeno Punchdrunk in particolare, è Josephine Machon. Senior Research Fellow alla Middlesex University di Londra e membro del Board of Trustee della compagnia in questione<sup>83</sup>, la Machon è la principale referente di Punchdrunk riguardo alla divulgazione scientifica<sup>84</sup>. Nel suo primo libro sull'argomento, nonché titolo di riferimento della compagnia<sup>85</sup>, la studiosa definisce l'immersive theatre uno stile teatrale contemporaneo<sup>86</sup>, riconoscendo l'impossibilità di isolarlo come genere, e sviluppa il principio della "(Syn)aesthetics"<sup>87</sup> come strumento interpretativo sia del processo creativo che della fruizione dell'opera immersiva. Il neologismo forgiato dalla Machon richiama evidentemente il termine "Sinestesia" (dal gr. *sýn* «con, assieme» e *aisthánomai* «percepisco, comprendo»; quindi «percepisco assieme») e viene riportato dalla studiosa sempre con le parentesi che ne isolano il prefisso. La Machon si concentra, in questo primo testo, sull'aspetto percettivo collegandosi idealmente al processo neurologico, la sinestesia appunto, che coniuga sensi differenti nella percezione di un singolo evento<sup>88</sup>. Nel contesto delle

---

<sup>82</sup> A. SILVESTRE, *Punchdrunk and the Politics of Spectatorship*, Culturbot, 14 novembre 2011.

<sup>83</sup> Dal sito: <http://www.punchdrunk.org.uk/people>

<sup>84</sup> Sul sito della compagnia, alla pagina "Frequently asked questions" si legge: "Are there any resources about the company work? A book about the company's creative processes is currently in development. A chapter about Punchdrunk can be found in *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, published by Palgrave Macmillan, 2009 (nda di Josephine Machon)".

La medesima risposta viene data a chiunque contatti la compagnia identificandosi come ricercatore o studente. I giornalisti sono reindirizzati all'ufficio stampa.

<sup>85</sup> J. MACHON, *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, Palgrave Macmillan, London 2009.

<sup>86</sup> *Ibi*, p. 5 e ss.

<sup>89</sup> *Ibi*, pp.13 e ss..

<sup>88</sup> Sinestesia: Esperienza sensoriale (per es., vedere, ascoltare, toccare, gustare, ecc.) che coniuga sensi differenti, ossia che evoca contemporaneamente delle sensazioni in un'altra modalità sensoriale. La s. più comune è quella dei suoni con fenomeni visivi (una persona con s. musica-colore vede in questo caso dei colori quando sente dei suoni). Il fenomeno è automatico e apparentemente non appreso, ed è distinto dalle allucinazioni e dalle semplici associazioni di idee presenti nei non sinestetici; ha caratteristiche di familiarità ed è più comune fra le donne che fra

performance immersive, dunque, la (syn)aesthetics si riferisce alla capacità che tali eventi hanno, secondo la studiosa, di essere esperiti sia corporalmente, coinvolgendo tutti e cinque i sensi, che intellettualmente sia dal pubblico che dall'artista<sup>89</sup>. Lo stile "(syn)aesthetics" ha un arco di applicazioni vasto e altamente personalizzabile; per questo, la ricercatrice decide di portare alcuni esempi pratici<sup>90</sup>, tra questi Punchdrunk. Secondo la studiosa l'approccio sinestetico di Punchdrunk si concretizza in un lavoro viscerale che si appella alla mente prelogica sia durante il processo creativo che nell'esperienza dello spettatore, e si distingue per l'immediatezza e la multisensorialità. Nel caso della compagnia di Barrett, inoltre, l'analisi della Machon si focalizza sull'utilizzo dello spazio performativo e la (syn)aesthetics si declina verso il site-sympatetic<sup>91</sup>.

Come suggerisce lo studio sulla percezione pubblicato dalla Machon, i due elementi chiave di lettura per comprendere l'esperienza Punchdrunk sono lo spazio e il pubblico. I performer, infatti, nonostante gli elogi di Barrett nei confronti della sensibilità e presenza scenica dei danzatori, sono utilizzati come degli elementi, in questo caso mobili, di uno spazio scenico multidisciplinare; ai suoi danzatori il regista si riferisce spesso come "guide" per lo spettatore, con un approccio che non sembra allontanarsi molto dalla descrizione che il regista fornisce riguardo alla struttura sonora e delle luci<sup>92</sup>.

L'analisi dello spazio nel caso del The McKittrick Hotel presenta diversi aspetti interessanti sia dal punto di vista della lettura scenica che della produzione della performance; dal punto di vista scenico, infatti, la costruzione dello spazio è strettamente legata alla gestione del pubblico e la sua analisi conduce a una lettura concreta dell'esperienza dello spettatore. D'altra parte, gli aspetti legati alla produzione dell'opera restituiscono invece il peso della costruzione di un fenomeno che, in pochi anni, ha raggiunto numeri decisamente importanti.

### III.1 Il McKittrick Hotel

Il McKittrick Hotel è l'albergo dove Madelaine (Kim Novak), seguita dall'investigatore John "Scottie" Ferguson (James Stuart), si rifugia dopo aver visitato il sepolcro della sua antenata Carlotta Valdes. Si tratta di una breve sequenza all'interno del film

---

gli uomini. La s. rientra nei fenomeni studiati dalle scienze cognitive, ed è generalmente presente nell'infanzia. Dagli anni Novanta del secolo scorso gli studi e le ricerche sulla s. si sono avvalsi dell'apporto dalla neuroimaging funzionale: RMN e PET; con quest'ultima tecnica è possibile monitorare l'attività cerebrale durante la manifestazione di una percezione sinestetica. Dizionario di Medicina, Treccani 2010, cfr [http://www.treccani.it/enciclopedia/sinestesia\\_%28Dizionario-di-Medicina%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/sinestesia_%28Dizionario-di-Medicina%29/). (ultimo accesso 14 Settembre 2016)

<sup>89</sup> J. MACHON J. *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, p.8

<sup>90</sup> Gli altri esempi sono: Shunt Theatre Collective, Akram Khan, Marisa Carnesky, Naomi Wallace e Kyami Kwei-Armah, Linda Bassett, Jo McInnes, Graeae's Jenny Sealy and Playwright Glynn Cannon, *Bodies in Flight*.

<sup>91</sup> *Ibi*, pp.89 e ss.

<sup>92</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*.

*Vertigo* di Hitchcock che si conclude con Kim Novack che si affaccia alla finestra dell'edificio vittoriano con l'insegna dell'albergo ben in vista (fig. 25). In realtà i due McKittrick Hotel, tanto quello di Hitchcock quanto la versione di *Punchdrunk*, non sono mai esistiti. Il regista americano utilizza una residenza privata disabitata, la Henry J. Fortmann Mansion al 1007 di Gough Street a San Francisco demolita due anni dopo le riprese del film, mentre *Punchdrunk* lavora negli spazi di un ex edificio industriale. L'edificio della performance si trova al 530W 27th Street, in un quartiere famoso per i suoi nightclubs e le gallerie d'arte, ed è stato costruito agli inizi del '900 per ospitare la Lyon's Tooth Powder Company, società che produceva dentifricio (figg. 15-16). In seguito, alcune aree dei questi circa 10.000mq ospitano la vita notturna del Chelsea, in un vorticoso turn over di locali di dubbia reputazione quali Twilo<sup>93</sup>, Spirit, Guesthouse, Home e infine Bed. La costruzione passa così attraverso una serie di transazioni che portano il valore di quello che oggi è il The McKittrick Hotel, che in realtà include anche il numero civico successivo (532-534 W.), a 27 milioni di dollari<sup>94</sup>. Attualmente registrati come "teatro", i due edifici appartengono oggi a una società di investimenti immobiliari e anche durante gli anni del successo di *Sleep No More* hanno continuato ad essere oggetto di una lunga serie di accordi commerciali - concessioni, vendite, affitti, ristrutturazioni, etc - per lo più all'interno di una limitata cerchia di due/tre società dai nomi poco rivelatori.

Dal punto di vista teatrale, queste informazioni si rendono particolarmente utili per comprendere il peso della produzione del lavoro che ha dovuto, in primis, navigare attraverso il complesso e oneroso mercato immobiliare newyorkese, nonché nella burocrazia ad esso legata<sup>95</sup>. Così come era avvenuto a Boston, anche a New York *Punchdrunk* si affida a preziosi alleati con una lunga esperienza in loco: Rendy Weiner, Jonathan Hochwald e Arthur Karpati che per l'occasione fondano la compagnia di produzione Emursive. La presenza di Karpati è particolarmente rilevante nell'ambito del discorso sull'acquisizione e gestione del The McKittrick Hotel, essendo egli un famoso imprenditore newyorkese attivo da molti anni nel settore immobiliare. Oltre all'investimento a livello finanziario per l'acquisto/affitto dell'immobile, infatti, si riesce a comprendere l'importanza del coinvolgimento di Karpati quando si considera che ci sono voluti 25 permessi di ristrutturazione, di cui uno in atto, per trasformare la fabbrica di dentifricio nel set di *Sleep No More*; a questi si devono poi aggiungere i permessi per la somministrazione di cibo e alcolici, le 71 pratiche per violazioni delle

---

<sup>93</sup> A. SILVESTRE, *Punchdrunk and the politics of spectatorship*

<sup>94</sup> Valore dell'ultima transizione registrata nel "Office of City Register" del "New York Department of Finance" nel 2013. Ricerca attraverso l'indirizzo "530 West 27th Street, Manhattan".

<sup>95</sup> La ricerca è stata fatta sull'arco di tempo che va dal 2007 (anno di acquisto degli edifici da parte dell'attuale proprietario) al 2013 (ultima registrazione disponibile), e ha prodotto 25 documenti (293 pagine) per altrettante transazioni/accordi. A questi vanno aggiunti tutti i documenti relativi ai lavori di ristrutturazione e adeguamento dell'edificio.

norme (di cui 11 ancora aperte), le 40 pratiche legate ai reclami da parte di privati (di cui 3 ancora aperte) e gli altri 25 reclami di natura varia<sup>96</sup>. Il ruolo degli altri due produttori della Emursive, legati al mondo teatrale e dell'intrattenimento notturno, non è meno rilevante e incide soprattutto nella gestione del marketing, così come per gli altri associati nel processo di produzione. Per il momento, tuttavia, attraverso il percorso sulla questione immobiliare ci si vuole limitare ad evidenziare il grande meccanismo che si nasconde dietro le parole di Barrett sulla location, mostrando una parte dell'enorme pianificazione messa in atto per costruire il fenomeno, ancor prima che l'opera.

Punchdrunk events are usually conceived with a particular building in mind – Barrett creates work by "listening to the building and hearing what it wants to have performed inside it".<sup>97</sup>

We've never done a show in the space that I first wanted. Max always gets slightly frustrated with this but I really have to work this way, because it's the space that builds the show (Barrett).<sup>98</sup>

I am a firm believer that every space you go into is saying something (Barrett).<sup>99</sup>

Dal punto di vista teatrale, il ruolo giocato dalla location inizia immediatamente: l'immersione in *Sleep No More* inizia proprio dalla fittizia storia, correlata di contesto storico, del The McKittrick Hotel disponibile sul sito dove si acquistano i biglietti:

Completato nel 1939, The McKittrick Hotel era stato costruito per essere il più raffinato e lussuoso albergo del tempo. Sei settimane prima della sua apertura, e due giorni prima dell'esplosione della Seconda Guerra Mondiale, il legendario hotel venne condannato a restare chiuso, sigillato al grande pubblico. Fino ad ora...<sup>100</sup>

L'hotel è in realtà un complesso che include il sito della performance; un ristorante, The Heat; un caffè, The Gallow Green<sup>101</sup> e un nightclub, The Manderely Bar. Due locali sono accessibili anche agli esterni e ospitano alcuni eventi legati alla performance principale (come le classi di pozioni per bambini) e sono gestiti dallo stesso gruppo di imprenditori/produttori, ma la logistica della performance non li include obbligatoriamente nell'esperienza di *Sleep No More*; per questo, in questa sede, ci si riferisce al The McKittrick Hotel esclusivamente come al sito della performance, escludendo il ristorante e il caffè. Il Manderely Bar, invece, non è accessibile agli esterni e, come abbiamo visto, è utilizzato come una "zona franca" che prepara alla

---

<sup>96</sup> Dal sito del Department of Buildings della Città di New York (<http://www1.nyc.gov/site/buildings/index.page>, ultimo accesso 17/09/2016)

<sup>97</sup> B. LOGAN., *Felix Barrett. up to his ears in theatre*, "The Independent", Sabato 9 Giugno 2012

<sup>98</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, p.3.

<sup>99</sup> *Ivi.*, p.4.

<sup>100</sup> Dal sito: <http://www.mckittrickhotel.com>.

<sup>101</sup> Il "Gallow Green" apre un anno dopo l'inizio della performance, nel luglio del 2012

performance e/o concede un break agli spettatori stanchi; ad esso ci si riferisce utilizzandone chiaramente il nome.

Diversamente che nella performance di Boston, dove la rigida struttura scolastica con grandi finestre e lunghi e ampi corridoi aveva impedito ai designer di ottenere una totale oscurità, il McKittrick Hotel di New York si presta bene al tanto amato "pitch black" di Barrett e a un'organizzazione più complessa dello spazio<sup>102</sup>. Sono complici di questa complessità l'origine industriale - il quarto piano, per esempio, era originariamente un enorme ufficio open space dai soffitti molto alti che, nella performance, diventa una foresta - e il fatto che i due edifici non siano perfettamente allineati. Lo spazio newyorkese è inoltre molto più grande dei due precedenti e questo ha indotto la compagnia ad aggiungere ulteriori personaggi alla trama, nel tentativo di ridurre il rapporto numerico tra performer e spettatori (che nel frattempo, però, aumenta costantemente).

"We lost a little bit of the long perspectives and long corridors moving from the school spaces. Thus the new space forced us to create new material" (Barrett).<sup>103</sup>

All'interno del The McKittrick Hotel si possono contare più di un centinaio di stanze di varie dimensioni e altezze, a cui si aggiungono corridoi, scale e passaggi vari. Come accennato, si tratta di uno spazio di circa 10.000mq impossibili da mappare con certezza senza il supporto dell'organizzazione; nonostante ciò, si tenterà qui di restituire il senso di tale complessità attraverso una lista delle aree più note e visitate<sup>104</sup>:

Primo e secondo piano formano un tutt'uno e sono collegati da un mezzanino: al primo piano si trova un'enorme sala da ballo con un palco su cui si svolge sempre la scena conclusiva del banchetto; al secondo si trova invece la reception dell'hotel con la sala per le colazioni. Il mezzanino, che si affaccia sulla sala da ballo al primo piano, è accessibile sia da quest'ultima che dalla sala delle colazioni; sul mezzanino si trovano la galleria dei ritratti, una biblioteca con la sala lettura, il pianoforte. Dal mezzanino, poi, ci sono due rampe di scale, la prima conduce direttamente alla sala da ballo sottostante mentre la seconda ad una cappella e ad un'altra stanza da letto al primo piano, scollegata dalla sala da ballo principale.

Il terzo piano è diviso in tre, da una parte la spaziosa suite open-space di Macbeth con il letto matrimoniale e la vasca; al centro si trova un cimitero e al lato opposto rispetto alla stanza di Macbeth si trovano le stanze di McDuff: una camera da letto, una nursery, la stanza dei bambini, una piccola sala lettura, un ufficio.

---

<sup>102</sup> N. ROBIN, *Stages of sleep*.

<sup>103</sup> *Ibidem*.

<sup>104</sup> La descrizione è stata fatta incrociando le informazioni provenienti dalle mie visite al The McKittrick Hotel, le descrizioni presenti nei siti dei "superfan" la dettagliata recensione di WORTHEN, *The written troubles of the brain*.

Al quarto piano, quello a cui si accede quando si esce dall'ascensore, si trovano il negozio di caramelle; "il villaggio" (fig. 27)<sup>105</sup>; un finto bar con bancone e tavolo da biliardo; due uffici; la stanza della taxidermia; una replica (vuota) del Manderely Bar.

Al quinto piano, una foresta; una serie di stanze d'ospedale; l'ufficio di un medico; il laboratorio di analisi (in stile vittoriano); una cella dalle pareti imbottite; una lavanderia; un piccolo teatro.

Al sesto piano, a cui come si è già visto si accede solo se condotti da un performer, si dovrebbe trovare la famosa riproduzione del Manderely hitchcockiano con una sedia a rotelle vuota, presumibilmente di Rebecca.

La scenografia di tutte le aree elencate presenta una sorta di horror vacui e ogni stanza ridonda di elementi e dettagli, dal soffitto al contenuto dei cassetti dove si trovano "documenti" firmati dai personaggi della performance con frasi che alludono alla loro storia personale. La costruzione scenica, oltre che sull'architettura e sull'ossessione ai dettagli, si fonda su un magistrale utilizzo delle luci e della colonna sonora, completamente automatizzate e sincronizzate tra loro. Il sincrono tra luci e suoni rende il The McKittrick Hotel totalmente indipendente, uno spazio che vive e "respira" a prescindere dalla presenza dei performer. Essendo totalmente automatizzato, il sistema non necessita di un pannello di controllo e dopo l'avvio dello spettacolo non è più necessario alcun intervento, il tutto si ripete identico tre volte a sera e la sincronia tra gli elementi della scena è basata sulle battute musicali della colonna sonora. Non essendoci tecnici a dirigere le luci e la musica, e trattandosi di sequenze coreografiche impostate per costruire una catena di eventi, i danzatori devono prestare particolare attenzione alla tempistica; arrivare in ritardo al posto prestabilito, infatti, significa mancare la luce e, forse, far saltare un'intera sequenza. Il sistema di luci e suoni ha inoltre un ruolo fondamentale all'interno del McKittrick Hotel che Barrett definisce di "guida".

Il sistema di luci è stato pensato e costruito dal light designer Euan Maybank in collaborazione con Barrett e conta molto sull'ombra per nascondere alcuni dei suoi meccanismi

"Always starts from pitch black" so that he (Barrett) can control the shadows and the unseen.<sup>106</sup>

La luce, come contraltare, aiuta a dare un effetto drammatico sia all'ambiente che ai movimenti dei performer; le coreografie sono, a volte, volutamente lasciate fuori dalle aree illuminate in modo da dare ai performer la possibilità di muoversi nell'ombra come "fantasmi", oppure emergere solo parzialmente dall'oscurità, o anche arrivare inaspettatamente nella piena luce.

---

<sup>105</sup> Così definito nel mondo dei "superfan" perché riproduce, appunto, la tipica "Main Street" dei villaggi inglesi su cui si affacciano una serie di botteghe.

<sup>106</sup> J. MACHON, *Maxine Doyle in discussion with Josephine Machon*, p.5



Le stanze più piccole sono illuminate in maniera statica, seguendo un principio di praticità con un'estetica che richiama il quotidiano; su questo si inseriscono le luci "vintage" per restituire l'ambientazione inizio/metà novecentesca. Alle stanze più piccole si contrappongono poi sei aree principali, di dimensioni maggiori, nelle quali la luce, tipicamente teatrale, si muove seguendo l'azione dei performer.

Come il resto della costruzione scenica, anche l'ambientazione sonora mostra un horror vacui, in questo caso uditivo, con la colonna sonora presente in ogni angolo del The McKittrick Hotel. L'immenso spazio scenico è diviso in diciassette distinte aree sonore, ognuna caratterizzata da una propria sequenza che combina suoni e musica; tra i brani musicali si possono riconoscere alcuni frammenti delle misteriose partiture che Bernard Herrmann compone per il film *Vertigo*<sup>107</sup>, elementi provenienti dalla colonna sonora di *Psycho*, composizioni chiaramente ispirate ai film di David Lynch, un frammento di *A Nightingale Sang in Berkeley Square* di Glenn Miller (nel villaggio al quarto piano). L'unico luogo volutamente lasciato silenzioso è l'ascensore dove la performer spiega agli ospiti in procinto di entrare le regole della permanenza nell'hotel.

### III.2 Il pubblico

So what I was interested in doing was to totally empower the audience, make the audience the epicentre of the work, which is what it should be, so they can control it.<sup>108</sup>

Il ruolo del pubblico è indiscutibilmente cruciale in *Sleep No More*; nonché una delle tematiche più dibattute. Per questo, si è deciso di introdurre nella ricerca un lavoro di campo che ha interpellato direttamente un campione del pubblico della performance. Prima di presentare il lavoro fatto in loco, però, si propone un'analisi della letteratura a disposizione utilizzata per la ricerca che sarà, poi, presentata nel quarto paragrafo. Come ulteriore riferimento per il lavoro sul pubblico, soprattutto in merito alle domande da porre e come confronto per le risposte ottenute, è stata utilizzata anche la ricerca NESTA<sup>109</sup> portata avanti da un gruppo di ricercatori inglesi interpellati direttamente da Punchdrunk nel quadro dell'esperimento portato avanti in collaborazione con l'MIT.

Dopo aver introdotto il concetto di (syn)aesthetic nel suo primo libro sull'immersive theatre, la Machon, nel secondo volume dedicato al fenomeno<sup>110</sup> si concentra sugli aspetti sociali e storici dello stile immersivo. A partire da queste riflessioni, Peter

---

<sup>107</sup> W. B. WORTHEN, *The written troubles of the brain*. p. 81

<sup>108</sup> J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, p.6

<sup>109</sup> D. DIXON – J. ROGERS – P. EGGLESTON, *Between Worlds. Report for NESTA on MIT/Punchdrunk theatre Sleep No More digital R&D project. Gennaio-Maggio 2012*, University of West England.

<sup>110</sup> J. MACHON, *Immersive Theatres*.

Paisey propone la sua lettura della performance che risponde direttamente a quella della ricercatrice inglese. Paisey legge *Sleep No More* in relazione al contesto della società occidentale contemporanea in cui la performance è inserita, e in particolare ad alcune sue caratteristiche, chiamando in causa l'Experience Economy, ma soprattutto la figura del "prosumer" proposta da Alvin Toffler<sup>111</sup>. Il termine "prosumer", che indica un consumatore ("consumer") che è allo stesso tempo produttore ("producer") di ciò che sta consumando, è utilizzato da Toffler negli anni '80 per descrivere il protagonismo dei consumatori durante un'epoca che usciva dalla produzione seriale di massa per aderire alla molteplicità dei gusti e delle tendenze dei cittadini delle ricche società del primo mondo<sup>112</sup>; il termine, caduto nel frattempo in disuso, torna poi in auge per la sua applicabilità al consumo digitale. Peasey descrive, dunque, il The McKittrick Hotel come "a place to manufacture, to produce, in my own imagination, what I felt sure I had paid others to make", di conseguenza "I both produce and consume in immersive performance; I am a 'prosumer'"<sup>113</sup>. La figura del prosumer è utilizzato dal ricercatore anche per rispondere ad un'altra delle teorie proposte dalla Machon:

In her book *Immersive Theatres* (2013), Josephine Machon suggests the appeal of immersive performance manifests from a desire to overcome social and personal disconnections inherent to the contemporary western condition [...].<sup>114</sup>

Il ricercatore cerca dunque, attraverso la sua esperienza come membro del pubblico, le caratteristiche e il collante per la nascita della necessaria *communitas*, chiedendosi infine: "how new is this genuine state of connection; what relief do we find?". Proprio nel ruolo di prosumer Peasey trova, in realtà, l'unico pilastro a cui l'esperienza *Punchdrunk* si possa appellare per costruire il suo senso di *communitas*<sup>115</sup>. Considerare l'esperienza del teatro immersivo come un rito di passaggio contemporaneo<sup>116</sup> in grado di soddisfare il desiderio di cambiamento sociale presente della società occidentale sembra invece azzardato e Peasey risponde alla teoria della Machon invocando il "cruel ottimismo" di Lauren Berlant<sup>117</sup>:

Unlike Machon's claim that immersive theatre may offer a "transformation that travels with the participant through the exit" (62-63, 2013) it in fact represents a rehearsal of the precarious presumption we enact in the unstable, uncertain world beyond. This cruel temptation creates a cruel optimism, which Berlant defines as a moment.<sup>118</sup>

---

<sup>111</sup> A. TOFFLER, *The rise of the prosumer*, in *The Third Wave*, Morrow, New York 1980, pp. 265-288.

<sup>112</sup> E. MENDUNI, *Prosumer*, in *Enciclopedia della Scienza e della Tecnica*, Treccani, (online) 2008.

<sup>113</sup> P. PEASEY, *Rituals of Cohesion and Consumption. The Cruel Optimism of Commodified Communitas in Immersive Performance*, Conferenza IFTR – Stockholm 2016.

<sup>114</sup> *Ibidem*.

<sup>115</sup> *Ibidem*.

<sup>116</sup> M. SEGALEN, *Riti e rituali contemporanei*, Il Mulino, Bologna 2002.

<sup>117</sup> L. BERLANT *Cruel Optimism*, Duke University Press, Durham 2011.

<sup>118</sup> P. PEASEY, *Rituals of Cohesion and Consumption*.

Come alternativa all'idea di una ritualità contemporanea, Adam Alston propone invece un'interpretazione della performance immersiva e del suo pubblico attraverso i valori del neoliberalismo<sup>119</sup>. La performance si focalizza, secondo lo studioso, sulla percezione del rischio da parte dello spettatore: il pubblico di fronte alla "minaccia della partecipazione"<sup>120</sup> insita nel contesto immersivo si sente costretto a rispondere interagendo e, nella sua interazione, opera delle scelte in base al rischio a cui ritiene di essere esposto. Laddove la partecipazione, dunque, è in qualche modo "estorta", il rischio ad essa legato resta negoziabile. È fondamentale sottolineare però che, secondo lo studioso, l'interazione delle performance immersive non produce mai un diverso genere di partecipazione, ma solo una variazione d'intensità nel coinvolgimento; in altri termini, lo spettatore sceglierà la propria risposta all'interno di ventaglio molto limitato di opzioni insite nella situazione stessa e che coinvolgeranno lo spettatore in maniera più o meno intensa nell'interazione prestabilita.

I meccanismi immersivi della performance, secondo Alston, fanno inoltre appello ai desideri narcisistici ed edonistici del pubblico; ne incoraggiano l'opportunismo e favoriscono la percezione di autonomia; un quadro che, secondo lo studioso, mostra chiare correlazioni tra i meccanismi dell'esperienza immersiva e i valori del neoliberalismo. Ad allontanare i due mondi c'è invece il concetto di "responsabilità" che ha un ruolo determinante tra i valori del neoliberalismo, ma che scompare nei meccanismi delle performance immersive<sup>121</sup>.

Le osservazioni di Alston sembrano trovare riscontro in un'episodio avvenuto all'interno del The McKittrick Hotel e raccontato nella recensione di Agnes Silvestre. In questa occasione, uno spettatore malinterpreta i segnali dati da una performer e, invece di rispondere attraverso un proprio livello di intensità alla partecipazione prevista, modifica completamente il genere di interazione:

C'è una scena in *Sleep No More* in cui Lady Macbeth, impazzita, fa il bagno nel tentativo di lavar via il sangue di Duncan dalle sue mani. Dopo il bagno, si alza in piedi nella vasca e alza le braccia verso il pubblico che la circonda, invitandolo a passarle l'abito. Una sera, qualche settimana fa, uno spettatore ha malinterpretato il gesto. Quando Lady M si è alzata nella vasca nuda, bagnata e tremante, allungando le braccia verso il pubblico, lo spettatore, confuso, si è mosso verso di lei per restituire quello che credeva un abbraccio. La performer che interpretava Lady Macbeth ha interrotto la sua performance urlando e un gruppo di assistenti di scena con la maschera nera si è materializzata per scortare lo spettatore fuori dallo show<sup>122</sup>.

---

<sup>119</sup> A. ALSTON, *Audience Participation and neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre*, *Performance Research*, 18 (2013), 2, pp.128-138

<sup>120</sup> *Ibi*, p. 132

<sup>121</sup> *Ibi* p. 138

<sup>122</sup> A. SILVESTRE, *Punchdrunk and the Politics of Spectatorship*. "Per la maggior parte della performance [...] i performer sembrano portarsi dietro un'immaginaria quarta parete, raramente consapevoli dell'esistenza del pubblico. Quando sembra mi vedano, all'interno del gruppo di spettatori, mi sento parte della loro storia come un

“No words, no plot, no stage, no Shakespeare”<sup>123</sup>. La lettura della performance da parte di W.B. Worthen suggerisce alcune interessanti riflessioni sui meccanismi della performance.

Pardoxical practice we write our individualised plotlines in our own movements, but are constructed within the spectacle as realist voyeurs, watchers, and readers, not agent.<sup>124</sup>

Secondo Worthen, *Sleep No More* apre una serie di questioni sugli aspetti cognitivi offerti dal contesto teatrale immersivo e, soprattutto, dall'apparente emancipazione dello spettatore, invocando e allo stesso tempo resistendo alle voyeristiche convenzioni della quarta parete.

La performance complica inoltre la già usurata distinzione tra teatro narrativo e performativo creando un angoscioso, schiacciante senso dell'inquietudine di Macbeth, ed evocando il senso dei personaggi shakespeariani invece di metterli in scena.

Osservazioni simili sono contenute anche nella recensione che Lyn Gardner scrive per il *The Guardian* in riferimento a un'altra performance Punchdrunk: *The firebird ball*.

"This is not a performance of *Romeo and Juliet* or the *Firebird*; it is more like an echo, something familiar yet strange carried to you on the breeze".<sup>125</sup>

A questa, nella recensione di Silvestre, si aggiunge poi la percezione di una virtuale quarta parete che circonda i performer, influenzando la relazione tra il pubblico e i performer:

There is a scene in *Sleep No More* when the mad Lady Macbeth takes a bath to try and wash Duncan's blood from her hands. After the bath she stands up in the tub and raises her arms towards the audience gathered around her, inviting them to pass her a robe. One evening a few weeks ago, an audience member didn't understand the cue. When Lady M rose from the bath naked, wet and shivering, and stretched out her arms, the audience member, confused, returned the gesture and moved to embrace her. The performer playing Lady M broke character, screamed, and a group of black-masked crew materialized to escort the spectator from the show.<sup>126</sup>

Uno sguardo veloce alla rassegna stampa, così come ai blog dei superfan conferma l'importanza del ruolo dell'esperienza individuale. Rarissimi sono, infatti, gli interventi che non dedichino uno spazio particolare, con toni entusiastici e/o meravigliati, a tali

---

fantasma che gli appare improvvisamente, spaventato e distante. In questo contesto, le esperienze individuali sono scioccanti: i performer ti toccano, ti baciano, ti tolgono la maschera"

<sup>123</sup> W.B. WORTHEN, *The written troubles of the brain*, p.79

<sup>124</sup> *Ibidem*, p.96.

<sup>125</sup> L. GARDNER, *The Firebird Ball*, *The Guardian*, 21 febbraio 2005

<sup>126</sup> A. SILVESTRE, *Punchdrunk and the Politics of Spectatorship*.

esperienze, o anche semplicemente alla loro promessa. L'esperienza individuale, come vedremo in seguito, ha anche un ruolo chiave nella gestione del pubblico.

In *On immersive theatre*<sup>127</sup>, Gareth White, ricercatore, regista e insegnante di tecniche teatrali immersive, lavora sull'inquadramento teorico e sulle pratiche del fenomeno, nonché sulla ricezione da parte del pubblico. White propone una visione più ampia nell'ambito della partecipazione dello spettatore a teatro, proponendo un "horizon of participation"<sup>128</sup>. Sviluppato a partire dalle teorie sulla ricezione di Jauss<sup>129</sup>, il "horizon of participation" si rivolge a tutte le performance teatrali, non solo quelle immersive, ponendole in una scala che va da un'osservazione attiva fino alla completa partecipazione. White sottolinea come Punchdrunk ponga il suo pubblico nella paradossale condizione di essere autore della performance mentre ne gratifica il desiderio voyeristico attraverso la soluzione della maschera, richiamando il punto di vista di Worthen e Silvestre. Infine, pone una domanda ai suoi futuri studenti di tecniche teatrali immersive:

I was also interested in how practitioners who try to create this kind of freedom inevitably have to also manipulate their audiences to some degree: the interesting question (it seemed to me then and still does now) is how do manipulation and freedom relate to each other?<sup>130</sup>

L'esplicita domanda di White mette in luce un'idea che, indirettamente, percorre un po' tutte le teorie sul pubblico e si è prepotentemente presentata anche durante la mia ricerca. Una parziale risposta si trova in un'altro articolo di White dedicato all'etica nell'ambito delle metodologie di coinvolgimento nell'ambito del teatro educativo. Il ricercatore fa qui una distinzione tra "Audience Participation" e "Participatory Drama"; la differenza tra le due forme di performance, al di là dei propositi più o meno educativi, sta nel fatto che con la "Audience Participation" l'operatore teatrale ha il tempo di costruire un rapporto di fiducia con il partecipante e metterlo a proprio agio. In alcuni casi, ad esempio durante i progetti che coinvolgono minori, White lascia che il suo pubblico provi brevemente alcune sequenze prima di metterle in scena; in questo modo, il ricercatore e il pubblico hanno modo di imparare l'uno dall'altro e, insieme, costruire la partecipazione. Questo, come abbiamo visto, non avviene invece nel caso dei "Participatory Drama" come *Sleep No More* dove non c'è nessuna forma di preparazione, ma soprattutto nessuna intenzione di mettere a proprio agio lo spettatore.

---

<sup>127</sup> G. WHITE, *On Immersive Theatre*, Theatre Research International, 37 (2012), 3, pp. 221-235

<sup>128</sup> G. WHITE, *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*, Palgrave Macmillan, Basingstoke e New York 2013.

<sup>129</sup> H.R. JAUSS. *Towards an Aesthetic of Reception*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1982.

<sup>130</sup> G. WHITE, *Immersive Theatre Techniques*, TaPS Master Class Resource Pack, ISTA - International Schools Theatre Association, Londra 2012.

audience participation is different from more extended forms of participatory drama in that it asks the facilitator to write these choices about risk and manipulation into the procedure before knowing the participants and without the same chance to step back from the work and rethink.

Sebbene le due forme partecipative non condividano la metodologia e gli obiettivi, presentano comunque molte problematiche tecniche simili. Di particolare interesse sono, ad esempio, i temi della percezione del rischio insito nella partecipazione, come visto già con Alston (ma in White senza riferimenti alla "responsabilità o al neoliberalismo), e soprattutto della manipolazione e coercizione come contraltare delle cosiddette "facilitating techniques". La manipolazione e il rischio sono due elementi nella gestione del pubblico che, secondo White, non possono mancare e servono a dare allo spettatore-autore un'esperienza che sia prima di tutto sicura e, in secondo luogo, intellegibile.

Both risk and manipulation are necessary to these aesthetics, and they are crucial to the dramaturgy of the audience participation procedure.

Se ne deduce che un'esperienza totalmente "libera" potrebbe solamente scivolare in derive inutilmente caotiche, difficilmente comprensibili ed esperibili per lo spettatore. Infine, prima di addentrarsi nelle osservazioni sull'etica della partecipazione, escludendo definitivamente il Participatory Drama dal lavoro, White sottolinea:

This is coercion into action, not into ways of thinking. [...] <sup>131</sup>

#### **IV. Immersi in Sleep No More**

Mentre Felix Barrett parla del suo pubblico come l'epicentro, il punto su cui converge tutta l'opera, il mondo accademico mostra come il concetto proposto dal regista sia in realtà ben più complesso. Il potere di questo nuovo spettatore, un po' prosumer e un po' neoliberale, appare qui meno potente, soprattutto soggetto a molteplici pressioni. Le molteplici interpretazioni differiscono fra loro, a volte in maniera sostanziale, ma la questione, che si può sintetizzare nella gestione della relazione con lo spettatore, è cruciale per l'identità stessa della performance. Per queste ragioni, è stata portata avanti una ricerca qualitativa direttamente sul pubblico della performance; l'obiettivo era quello di comprendere l'allineamento tra le intenzioni di Barrett, le interpretazioni della performance proposte dalla letteratura in analisi e la reale esperienza proposta da *Sleep No More* ai suoi spettatori.

---

<sup>131</sup> G. WHITE, *Navigating the ethics of audience participation*, *Applied Theatre Journal*, 7 (2006).

Per la ricerca sono stati formati due gruppi di spettatori: “pubblico regolare” e “pubblico informato”. Le interviste e il focus group che hanno seguito avevano, per entrambi i gruppi, una struttura aperta che, in maniera flessibile, ha seguito le indicazioni della Oral History Association<sup>132</sup>.

Il primo gruppo era composto da dieci spettatori individuati casualmente, “at random”, tra il pubblico che aveva assistito a diverse performance di *Sleep No More*: i dieci partecipanti sono stati reclutati attraverso il passaparola e la pubblicazione di annunci su Social Media e blog, l'unico limite posto alla partecipazione era l'aver acquistato il biglietto in maniera indipendente, senza alcuna pressione o incentivo legato alla ricerca stessa. I partecipanti sono poi stati intervistati individualmente, o in gruppo laddove avessero visitato la performance insieme<sup>133</sup>. La ricerca con il secondo gruppo, invece, è stata portata avanti in collaborazione con The Initiative for the Study and Practice of Organized Creativity and Culture at Columbia University (ISPOCC)<sup>134</sup>, potevano far parte del gruppo del “pubblico informato” sia i membri di ISPOCC che gli ospiti, per lo più ricercatori in visita. Questo secondo gruppo doveva assistere ad una presentazione-lezione sulla performance in esame, visitare *Sleep No More* e successivamente partecipare a un focus group e/o interviste individuali. L'obiettivo era poter confrontare l'esperienza di un “pubblico regolare” con quella di un pubblico in qualche modo “educato alla performance” che, per utilizzare i termini di White, passava da un participatory drama a un'audience participation; il secondo gruppo, inoltre, era composto da ricercatori consapevoli dei meccanismi di coercizione coinvolti nella performance. La presentazione era divisa in tre parti che coprivano rispettivamente gli aspetti artistici (la trama, la compagnia teatrale, i performer, la scenografia), l'organizzazione dell'evento (la società di produzione, la location, il marketing, etc), e l'esperienza della performance (i meccanismi di gestione del pubblico, i superfan, etc). All'inizio e alla fine dell'incontro sono state poste alcune domande generali<sup>135</sup> per poter raccogliere informazioni sulla conoscenza e un eventuale giudizio riguardo del fenomeno. È emerso che tutti avevano una conoscenza, anche solo approssimativa, di *Sleep No More*; inoltre, quattro persone avevano pensato o pensavano di andare, ma avevano rinunciato o non avevano ancora deciso quando, cinque lo avevano già visitato e due di loro più di una volta (tre

---

<sup>132</sup> Si sono seguite le indicazioni per le interviste, in particolar modo l'approccio dell'intervistatore, senza tuttavia voler produrre materiale utilizzabile per un archivio di Oral History. <http://www.oralhistory.org/about/principles-and-practices/>

<sup>133</sup> Quattro degli intervistati erano parte di due coppie che hanno visitato *Sleep No More* insieme (due persone per sera).

<sup>134</sup> ISPOCC è un gruppo di studio della Business School della Columbia University formato da ricercatori provenienti da diversi percorsi accademici, tra questi sociologia, marketing, economia e arti visive; l'obiettivo del gruppo è di studiare qualunque forma di creatività organizzata attraverso presentazioni e/o collaborazioni legate a “case-study”. La collaborazione con questa ricerca era parte delle attività annuali del gruppo.

<sup>135</sup> Per esempio: se avevano sentito parlare della performance e come ne erano venuti a conoscenza, se avevano intenzione di visitarla, se l'avevano già visitata (e quante volte), cosa ne pensavano, etc.

e quattro volte). Nessuno aveva la dimensione dell'investimento finanziario e logistico necessario alla realizzazione della performance, ma i due ricercatori che l'avevano visitata più di una volta erano a conoscenza dell'eco mediatico, dei blog, e dei cosiddetti "superfan". Le domande e le osservazioni da parte del gruppo, invece, erano aperte durante tutta la presentazione che si concludeva con una serie di indicazioni pratiche per coloro che avrebbero visitato *Sleep No More*. Cinque dei tredici ricercatori presenti alla presentazione hanno poi partecipato alla seconda parte del lavoro<sup>136</sup>: tre ricercatori sono andati in gruppo, mentre le altre due da sole o con un gruppo di amici esterno alla ricerca. Ognuno ha indagato lo spazio e la performance secondo le proprie attitudini e interessi: una ricercatrice si è concentrata sullo spazio, costruendosi una mappatura mentale dell'hotel; un'altra ha cercato in tutti i modi di capire cosa la spingesse nelle sue scelte, cercando di andare "contro" di esse; un terzo si è focalizzato sul rapporto con i performer, avendo imparato dalle precedenti visite e dalla presentazione che non esisteva una sola trama e che non era possibile seguire un solo performer per tutta la sera, si è dedicato alla ricerca delle esperienze individuali, in particolare a quella che si svolge al sesto piano; gli ultimi due, invece, si sono focalizzati sulla costruzione di una propria esperienza scegliendo di volta in volta di seguire un personaggio, esplorare lo spazio, procedere con gli altri spettatori o andare invece nella direzione opposta.

Ai partecipanti sono poi state poste poche sintetiche domande a risposta aperta legate ai tre argomenti chiave della performance: la libertà di movimento, il ruolo della maschera, la relazione con i performer.

**Il ruolo della maschera.** La maschera ha un peso importante nell'esperienza *Sleep No More* e gli intervistati hanno evidenziato come l'essere mascherati permettesse loro di restare in anonimato, dando loro la possibilità di non essere individuati come "lo spettatore", ma solo come uno spettatore tra i tanti. Alcuni di loro si sentivano alleggeriti da questo status e più liberi di esplorare ed eventualmente partecipare. Uno spettatore ha spiegato come indossare la maschera non lo costringesse a mostrare determinate emozioni o apprezzamento nei confronti della performance. A teatro, mi ha riferito, percepiva le aspettative del gruppo perché tutti sanno quando si deve applaudire, ridere, alzarsi etc; con la maschera, invece, si sentiva libero di apprezzare o meno ciò che voleva e quando voleva. Nessuno lo avrebbe saputo e/o giudicato. Secondo altri intervistati, invece, la maschera aveva un ruolo scenografico perché creava una massa di "fantasmi mascherati", gli altri spettatori, che giravano per i corridoi, accerchiavano i performer, riempivano le stanze. La maschera aveva poi

---

<sup>136</sup> dieci dei tredici partecipanti alla classe avevano dato la loro disponibilità, ma solo cinque sono riusciti a visitare la performance nell'arco temporale imposto.



aiutato una spettatrice a orientarsi: il fatto che avesse un "naso" così pronunciato le aveva permesso di capire dove gli altri stessero guardavano, capendo così in quale direzione andare o guardare. La maschera non sembrava creare nessuna forma di distanza, emotiva o intellettuale, tra lo spettatore e i performer. Tutti i ricercatori avevano riflettuto sulla differenza dell'esperire la performance con o senza maschera e ritenevano che, ipoteticamente, questo "filtro" potesse in effetti influire nel coinvolgimento emotivo con le vicende narrate; tuttavia, solo uno di loro aveva potuto togliere la maschera grazie alle esperienze individuali, gli altri si erano abituati alla nuova condizione e non potevano affermare di aver percepito alcuna distanza. Gli unici a notare immediatamente la differenza tra le due possibilità erano dunque solo coloro che durante la performance avevano avuto modo di essere coinvolti nell'esperienza individuale, unica occasione in cui è permesso mostrare il volto. A quel punto, mi è stato riportato, l'essere improvvisamente riconoscibili risulta scioccante e provoca confusione e imbarazzo nello spettatore: "essere a *Sleep No More* senza maschera - mi ha riferito uno spettatore - è come essere nudi in mezzo a Times Square... peggio... in chiesa".<sup>137</sup>

L'incidenza di questa sensazione sulla partecipazione dello spettatore alla performance appare chiara quando si affronta la relazione tra spettatori e performer.

**La relazione con i performer.** Come avviene per la maschera, dunque, anche la relazione con il performer è più evidente quando ci si confronta con chi ha avuto modo di provare l'esperienza individuale. Un ricercatore ha riferito che, durante una coreografia, la performer lo aveva chiaramente fissato dritto negli occhi per qualche secondo e la cosa lo aveva profondamente toccato. Per la prima volta si era reso conto che nessuno dei performer lo aveva mai guardato, e questo lo aveva fatto sentire fino a quel momento quasi invisibile; improvvisamente, però, nell'arco di pochi secondi, la performer lo aveva fatto passare dal non esistere all'esistere e questo lo aveva scioccato. Non importa se le esperienze individuali sono solo fugaci, come nell'esempio riportato, o durare un'intera visita al sesto piano, è il momento in cui si viene "scelti" che modifica drasticamente l'esperienza. Lo spettatore coinvolto in un one-on-one è tuttavia frastornato e raramente prima di essere re-immesso nella folla ha modo di elaborare ciò che sta avvenendo e reagire in maniera più complessa. La maggioranza dei visitatori risponde a monosillabi e spesso non ricorda chiaramente cosa gli è stato detto e come ha risposto; solo chi ha avuto più volte modo di trovarsi in un one-on-one è in grado di partecipare più attivamente alla conversazione con il performer, che resta comunque molto basilare. Nessuno aveva cercato di turbare l'atmosfera preimpostata dell'esperienza individuale, per esempio lasciando la stanza

---

<sup>137</sup> Da un'intervista di uno "spettatore regolare"

o allontanandosi prima del tempo, toccando oggetti che non erano stati proposti dai performer, esprimendo disaccordo o cercando di prendere il controllo della conversazione, rendendo l'incidente di Lady Macbeth un'esperienza unica non analizzabile in pieno.

Un ricercatore è riuscito a visitare il sesto piano, ma si è rifiutato di descriverlo nei dettagli perché questo mi avrebbe rovinato l'esperienza<sup>138</sup>; in cambio, mi ha dato le indicazioni per "fare in modo" che questo avvenisse<sup>139</sup>. Ha spiegato questa sua scelta ripetendo più volte come il valore dell'esperienza individuale non sia nell'esperienza di per se, ma nel privilegio di essere "scelto" e nell'eccitazione di affrontare un "mistero". Considerando il forte e diffuso desiderio tra chi lo aveva provato di essere coinvolti nuovamente in un'esperienza one-on-one, ho chiesto se avrebbero considerato l'idea di pagare un sovrapprezzo per poter accedere a spazi o scene non visibili al resto del pubblico. La risposta è stata negativa. Uno spettatore, in particolare, ha detto che alzare il prezzo per migliorare l'esperienza era comprensibile, ma pagare per le esperienze individuali avrebbe rimosso la soddisfazione dell'essere scelti tra la folla. La possibilità di accedere ad alcune esperienze solo attraverso il pagamento era percepito come una sorta di tradimento da parte della compagnia, la rottura di un accordo.

Due ricercatori, infine, si sono distinti per la loro capacità di operare scelte estremamente razionali, andando in direzione opposta all'idea di un'esperienza viscerale come descritta dalla Machon. Uno dei due ha scelto in base alle richieste poste durante la presentazione della ricerca, seguendo diligentemente le indicazioni; ha inoltre sottolineando di non aver trovato la performance particolarmente interessante di per se, ma solo come oggetto di ricerca. Il secondo, invece, ha pianificato la sua visita in base alla condizione della performance: per esempio ha metodicamente evitato di seguire la folla nella seconda ora perché si trattava del momento di maggiore affluenza di pubblico. Durante la seconda ora della performance, mi faceva notare, tutti coloro che hanno prenotato sono ormai entrati, ma pochissimi sono quelli che hanno già deciso di andare via; questo rende più difficile il vedere le performance e quasi impossibile l'essere scelti per le esperienze individuali. Nel suo caso era la maschera ad avere il ruolo più viscerale: l'essere mascherato gli dava infatti la libertà di fare cose che non avrebbe azzardato altrimenti. In questo stato di presenza/assenza che ricorda quella del "fantasma" della recensioni di Silvestre poteva, per esempio, avvicinarsi al performer per vedere cosa avesse nel piatto, aprire i cassetti nelle stanze, fissare qualcuno a lungo, tutte azioni che non avrebbe considerato se fosse stato a volto scoperto.

---

<sup>138</sup> A nulla sono valse le mie insistenze e la garanzia che non avrei più visitato la performance.

<sup>139</sup> Non ho potuto verificare le indicazioni ricevute perché dopo l'intervista non sono tornata a *Sleep No More*.

**La libertà di movimento.** Questa parte della ricerca deve molto al lavoro del "pubblico informato", essendo la performance costruita magistralmente proprio per non lasciar percepire questo aspetto dell'organizzazione; l'abilità di poter scegliere pienamente la propria esperienza è, come abbiamo visto, l'aspetto più controverso e importante della performance. Come ricorda anche Worthen:

The feeling of making choice within immersive works can be important to their overall sensation.<sup>140</sup>

Una delle ricercatrici del gruppo ISPOCC ha scoperto durante quella che era la sua seconda visita che alcune stanze e passaggi venivano strategicamente aperti e chiusi durante le tre ore; dopo aver descritto lo spazio come "significativamente mobile", e aver ricollegato a questa caratteristica alcune scelte fatte durante le due visite, ha sottolineato anche come questo aspetto le fosse completamente sfuggito la prima volta che era stata a *Sleep No More* come spettatore regolare. Un altro membro ISPOCC ha riferito che l'ambientazione sonora e le luci avevano per lei un ruolo fondamentale, anche se inizialmente non ne era consapevole: per quanto cercasse di restare in una stanza che voleva istintivamente lasciare, o entrare in un locale dove non "sentiva" di voler accedere, finiva sempre che il suono o la luce le erano così insopportabili da non riuscire a restare o entrare. Infine, la stessa ricercatrice, ha tentato di non concludere la sua esperienza nella sala da ballo, senza tuttavia riuscirci:

Per quanto provassi, non riuscivo a non andare dove volevano che andassi; ho cambiato strada, ho girato, ho cercato di tornare indietro... ma finivo sempre contro una porta chiusa o un assistente di scena, una stanza impraticabile. Alla fine mi sono ritrovata senza quasi rendermene conto nella sala da ballo con tutti gli altri<sup>141</sup>

Un altro membro ISPOCC ha costruito una sorta di mappatura delle performance e dei personaggi, riuscendo a ricostruire frammenti di due, forse tre, trame che non sembrano tuttavia essere in relazione fra loro. Da una parte, mi ha riferito, è sicuro di aver trovato la storia, rivisitata, di Rebecca; dall'altra Macbeth, confermando l'impossibilità di ricostruire una sola trama e/o seguire un solo personaggio. Alcuni frammenti narrativi, poi, non sembravano appartenere a nessuna delle due trame citate.

Tutti i partecipanti, informati e regolari, hanno inizialmente descritto la performance attraverso la libertà di scelta e movimento concessa al pubblico - laddove alcuni membri del primo gruppo si sono poi corretti dopo la visita. Durante la performance

---

<sup>140</sup> W.B. WORTHEN, *The written troubles of the brain*.

<sup>141</sup> Dal Focus Group del 7 dicembre 2015.

nessun membro del gruppo del pubblico regolare aveva notato gli assistenti di scena vestiti di nero che bloccavano i passaggi, mentre alcuni membri ISPOCC sapevano indicarmi uno o due luoghi in cui li avevano visti stazionare, ma solo perché era parte delle richieste fatte durante la presentazione. Nessuno ha tentato di turbare lo scorrere della performance, per esempio evitando di spostarsi al passare di un performer o interagendo laddove non fosse espressamente richiesto dalla situazione, e non hanno visto altri farlo più o meno volontariamente. A tal proposito, durante le interviste è stato raccontato ai partecipanti l'incidente dello spettatore con Lady Macbeth, non avendo avuto l'opportunità di vedere nulla del genere riproposto durante la ricerca. È stato dunque chiesto un'opinione in merito; per lo più divertiti, non comprendevano come fosse possibile confondersi di fronte al gesto di Lady Macbeth, e sembravano solidali con la danzatrice che aveva interrotto la performance. La reazione dello spettatore andava semplicemente "oltre". Una danzatrice di una un'altra performance immersiva intervistata in un'altra occasione ha anche aggiunto che avrebbe reagito come la collega, il gesto rappresentava infatti una seria mancanza di professionalità, ma soprattutto "non era parte del contratto".

Verso la fine delle interviste, una volta che molti dei metodi di gestione del pubblico erano emersi anche con il pubblico regolare, si è reso evidente che la maggior parte degli spettatori non dava nessun peso al fatto che la performance non lasciasse la libertà che proclamava. Molti dei partecipanti ne sembravano, in realtà, già in qualche modo consapevoli e quasi rassicurati.

**Osservazioni generali.** Punchdrunk, come abbiamo visto nel primo paragrafo, ha dovuto inizialmente confrontarsi con lo scetticismo di una parte della critica che, direttamente o indirettamente, poneva due grandi questioni: la definizione della performance, considerata come "altra" cosa rispetto al teatro; la conseguente idea che il pubblico di *Sleep No More* non fosse un "pubblico teatrale". Queste due tematiche sono state, ovviamente, prese in considerazione e si è notato che durante le interviste tutti si riferivano alla performance come ad un'evento teatrale, sebbene ne cogliessero anche gli aspetti ludici. Solo due spettatori hanno messo in dubbio il fatto che *Sleep No More* da valutare come una vera opera teatrale, definendola invece una "hunting house", mentre altri tre si sono riferiti ad essa come a un lavoro danzato più che di teatro di parola. I partecipanti dei due gruppi avevano esperienze molto varie in merito al teatro, da un'esposizione minima e/o molto conservatrice dell'opera teatrale, ad appassionati abituati ad apprezzare performance di artisti quali Peter Brook, Robert Wilson, Lepage, Living Theatre. Una spettatrice inclusa nel pubblico regolare e appassionata della performance, avendola visitata quattro volte, si è poi rivelata laureata in storia del teatro, mentre un altro spettatore, imprenditore edile che

raramente va a teatro, l'aveva detestata perché odiava il sentirsi perduto e senza una meta specifica. A dispetto di tutte le premesse poste da una certa critica, dunque, la performance è seguita e apprezzata, o disprezzata, a prescindere dalla formazione e dalle abitudini teatrali e non può, di conseguenza, essere facilmente archiviabile come "cosa altra" in base al suo pubblico.

Durante le interviste e i focus group, inoltre, i due gruppi non hanno mostrato sostanziali differenze nel riportare i propri giudizi sulla performance, e in entrambi i gruppi c'era chi aveva apprezzato la performance, con un leggero vantaggio da parte del pubblico informato. I due ricercatori che avevano già visitato la performance più volte in precedenza avevano ancora intenzione di tornare; tre ricercatrici, due per la prima volta al The McKittrick Hotel e una alla seconda visita, hanno invece sottolineato che la lezione aveva reso l'esperienza più interessante. La maggiore consapevolezza dei meccanismi non sembrava dunque produrre effetti importanti sulla possibilità di esperire *Sleep No More* come pubblico e se la presentazione aveva reso più consapevoli delle coercizioni presenti nell'hotel, questo non aveva però inciso negativamente sulle loro esperienze.

Infine, una parte degli spettatori ha visitato la performance nel weekend immediatamente successivo all'attacco terroristico avvenuto al teatro Bataclan di Parigi, e al successivo video minatorio caricato il giorno dopo in rete e che mostrava immagini di Times Square. Il peso dell'avvenimento è entrato ovviamente nei racconti dei partecipanti, soprattutto per le caratteristiche della performance (l'ambiente con una limitata visibilità, la maschera, il quartiere rinomato per la vita notturna, etc): uno spettatore ha rinunciato, due hanno messo in dubbio la partecipazione, mentre uno spettatore parlato della visita come di un gesto scaramantico per evitare di farsi coinvolgere dal senso di panico diffuso. Il pensiero era comunque più o meno presente durante tutta la serata, ma la partecipazione non ha sostanzialmente cambiato lo stato d'animo iniziale dei partecipanti.

## V. Immersive Theatre, Immersive Marketing

Con un percorso sulla metafora che parte dal realismo incorporato di George Lakoff e Mark Johnson per arrivare a un "Immersive Theatre" come fluido in cui si immerge lo spettatore/nuotatore, White propone quella che, in considerazione di tutta la documentazione qui presentata, sembra finora la miglior descrizione dell'esperienza dello spettatore di *Sleep No More*.

To be immersed is to be surrounded, enveloped and potentially annihilated, but it also is to be separate from that which immerses. The entailments of the Immersive Performance Metaphor maintain a separation between the subject and the work (as a fluid and a body swimming in it),

and they imply that there is a relationship between a work as an exterior thing – for all its dangerous intimacy – and a distinct, swimming subject<sup>142</sup>.

Nonostante ciò che il termine “Immersive” sembra insinuare, ossia una maggiore partecipazione e un più profondo coinvolgimento dello spettatore – viscerale, lo definisce la Machon – *Sleep No More* nella realtà dei fatti costruisce magistralmente solo l’illusione di rispondere a queste promesse.

Abbiamo visto come tutti gli elementi presenti in scena, gestiti equamente, collaborino all’edificazione di una sorta di “mondo altro”: il The McKittrick Hotel, un universo alternativo regolato da poche elementari linee guida che sembrano una variabile tra il condizionamento operante di B.F. Skinner e il concetto di “Affordance” di J. Gibson. Il Macbeth di *Sleep No More*, inoltre, è più un’idea, un topos teatrale utilizzato come coadiuvante nella costruzione dell’illusione, supportato visivamente dalla nota iconografia hitchcockiana epurata della sua raffinatezza.

Se si fosse tentati di vedere nella performance una rilettura delle tecniche di coinvolgimento del pubblico tipiche del teatro politico degli anni ‘60 e ‘70, si dovrebbe valutare anche la mancanza dell’ideologia a supporto della forma che invece guidava i predecessori; l’assenza del coinvolgimento, inoltre, non può e non vuole essere letta come una distanza critica di brechtiana memoria. Posizione che appare ancor più evidente se si affianca la performance immersiva con la pratica del “teatro sociologico” dei Motus presentato nel capitolo precedente. *Sleep No More* è dunque un chiaro esempio di puro teatro di intrattenimento, ed è inoltre volutamente privo di qualunque forma di pensiero critico e non ha l’obiettivo di risvegliare la coscienza politica o sociale dello spettatore.

In questo quadro, dunque, sembra condivisibile la riflessione sui valori neoliberali proposta da Alston che, alleggeriti dalla responsabilità, potrebbero rappresentare una valida chiave di lettura del successo di *Sleep No More*. La premessa di Alston di una “minaccia alla partecipazione”, invece, dovrebbe essere inquadrata all’interno di un accordo tra le parti – pubblico e performance – siglato con l’acquisto del biglietto: in questo accordo, la “partecipazione” è la valutazione stessa di quel rischio che è già implicitamente stabilito dall’accordo e che non andrà mai oltre il prestabilito. In questa direzione si inquadra anche la manipolazione di cui parla White, ovvero una coercizione che liberata dagli obiettivi educativi e accettata proprio grazie all’accordo tra performance e spettatore; soprattutto, si tratta di una manipolazione che non si orienta mai verso la costruzione di una “way of thinking”<sup>143</sup>.

---

<sup>142</sup> G. WHITE, *On Immersive Theatre*, p.227

<sup>143</sup> G. WHITE, *Navigating the ethics of audience participation*.

La narrazione, come spiega Brian Boyd in *On the origin of stories*<sup>144</sup>, rappresenta da sempre una forma di immersione e si caratterizza come luogo "sicuro" dove esercitare ciò che altrimenti non si potrebbe o vorrebbe esperire. L'immersione ha radici profonde nella psiche umana e recenti studi hanno confermato che, al di là della sua forma, stimola il cervello in una sorta di prova generale degli eventi narrati<sup>145</sup>. Un concetto che, anche prima che fosse scientificamente provato, era già stato il motore di tutta la letteratura infantile per secoli.

In tal senso, dunque, sembra trovare ulteriore fondamento la proposta di Paisey di vedere *Sleep No More* come una riproposta delle strutture sociali e dei meccanismi dell'ambiente che circonda la performance, come in una sorta di prova generale del quotidiano. Diversamente, sembra difficile poter rintracciare gli elementi del rito a cui invece allude la Machon. Al di là di alcuni elementi formali, infatti, come per esempio il lungo tunnel iniziale da interpretare come zona di transizione e la separazione forzata attraverso le carte come allontanamento dal gruppo, non si rintraccia nell'esperienza del pubblico l'aspetto fondamentale del rito di passaggio: la trasformazione. Lo spettatore che entra nella performance è infatti lo stesso che ne esce, non mostrando alcun cambiamento nello stato sociale, psicologico o emotivo, che sia temporaneo o definitivo. Anche nel caso degli spettatori soggetti allo stress proveniente dalla notizia dell'attentato al Bataclan, la partecipazione alla performance non li ha aiutati a processare le ansie legate alla minaccia terroristica e l'unico che aveva affermato di voler scongiurare questa forma di ansia sociale attraverso la performance, non era in realtà affetto da tale difficoltà.

Durante la mia ricerca, e in considerazione delle risposte ottenute dal pubblico, ho invece notato molte similitudini con il lavoro di Frank Rose sui Media immersivi<sup>146</sup>. Un suo articolo del 2015, inizia così:

In the early 1990s a young Modemoiselle editor named Kate Brosnahan and her soon-to-be-husband, Andy Spade, lauched a company they called Kate Spade Handbags. Like most startups, this one didn't have money to advertise. But as it turned out, the company had something better than ads: it had a story.<sup>147</sup>

Nell'articolo Rose nomina poi altri esempi di strategia immersiva nell'ambito del marketing, quali Burberry, Ralph Lauren, Disneyland (il più "teatrale" di tutti), Star Wars, Hunger Games. Alcune delle caratteristiche elencate da Rose suonano estremamente familiari: "these enterprises don't just sell products"; "they sell experience; Immersion is the experience of loosing oneself in a fictional world";

---

<sup>144</sup> B. BOYD, *On the origin of stories. Evolution, Cognition, and Fiction*, Harvard University Press, Cambridge 2010.

<sup>145</sup> *Ibidem*.

<sup>146</sup> F. ROSE, *The power of Immersive Media*, Strategy+Business, 9 febbraio 2015

<sup>147</sup> *Ibidem*

“immersion happens when the audience forgets that it’s an audience at all”; “the most compelling of these environments are rich with detail, but the stories they carry are often implicit, communicated by subtle cues and left for the audience to piece together”; “in an environment such as this, suspension of disbelief is critical. All stories involve a partnership between author and audience; beyond that, stories need to offer multiple opportunities for social engagement” (Rose si riferisce in questo caso ai negozi e agli eventi di promozione che accompagnano l’idea principale, in *Sleep No More* possiamo rintracciare una simile strategia nel caffè, nei party a tema (fig. 33), nel ristorante, ecc). Soprattutto: “Immersion is not engagement”.

Che il potere della narrazione e dello storytelling sia stato utilizzato dal marketing per fini commerciali non è in realtà una scoperta recente; tuttavia, il fenomeno immersivo sembra legato alla generazione dei cosiddetti “millennials” e dei social media in grado di influenzare il modo di esperire la realtà:

With the advent of social media, the hard sell and even the soft sell are giving away [...] What people really want is to merge their identity with something larger.

In effetti, le similitudini tra l’esperienza di *Sleep No More*, delle campagne di marketing immersivo e dei Social media sembrano innegabili; in relazione alla ricerca qui presentata, si possono elencare, in particolare, alcune caratteristiche che avvicinano il mondo dei Social Media con la performance di Barrett.

- La maschera, come lo schermo, “protegge”. Ponendo un’impalpabile filtro tra l’individuo e il contesto, la maschera svolge il ruolo dello schermo, portando il singolo a valutare la situazione e a scegliere la conseguente azione come non avrebbe fatto in uno stato di reale “presenza”. La maschera supporta un senso di “libertà di espressione” più ampio che, come nel caso dei social media sembra quasi assoluto, ma soprattutto svincolato dall’idea di “responsabilità”.
- Un luogo controllato. L’hotel, come le piattaforme dei social media, è un luogo controllato da un’organizzazione che stabilisce delle regole esatte e dove chi non le rispetta viene escluso velocemente; inoltre, il fruitore ha sempre il potere di restare o uscire dall’hotel/piattaforma, interrompendo un’esperienza non più gradita. Nel caso dei social media, la cronaca quotidiana ci mostra come il fenomeno sia molto più complesso, e la percezione sia spesso falsata. Nel contesto dell’hotel, invece, i flussi sono molto più controllati/controllabili.
- Un senso di *communitas* volatile, basata su principi e valori non fondamentali, che fornisce una sufficiente soddisfazione al singolo senza però coinvolgerlo eccessivamente.

## Conclusioni



Cio che accomuna questi punti sembra essere, ancora una volta, la volontà di cancellare il concetto di responsabilità, come evidenziato da Alston.

Il potere immersivo della "storia", intesa qui in tutte le sue forme ed espressioni, per poter essere utilizzato efficacemente a scopi commerciali ha dovuto lasciare indietro la sua validità, e dunque "pericolosità", sociale, anche se in alcuni casi le iniziative di marketing hanno mostrato derive innovative con acute applicazioni dei principi base e un'estrema creatività. Nel caso di *Sleep No More*, invece, la direzione di questo flusso si inverte, riportando la "storia", nella forma ormai modificata, a teatro. Ne risulta così un'opera fortemente plasmata dal carattere commerciale, e non da quello dell'intrattenimento, e privo di reali innovazioni formali e sostanziali. Un teatro che concede al suo pubblico solo la libertà di cedere ad altri la gestione della propria libertà, che stordisce senza incidere, che "ubriaca" invece di risvegliare.



# Robert Wilson

CAPITOLO III

## I. La vita e il teatro di Robert Wilson

Robert Wilson nasce a Waco, in Texas, nel 1941. Primogenito di Loree e Digid M. Wilson, avvocato che ricopre i ruoli di sindaco e poi "city manager" della cittadina, il regista cresce nel contesto di una comunità battista conservatrice, improntata dalla segregazione razziale. Wilson descrive la sua infanzia come un periodo solitario, soprattutto a causa delle sue difficoltà di apprendimento, e spende la maggior parte del suo tempo con sua sorella Suzanne e Leroy, figlio della governante afroamericana; un'amicizia, quest'ultima, soggetta a tutte le restrizioni della segregazione razziale in corso e motivo di malcelato imbarazzo da parte<sup>1</sup> del padre ma che lo introduce alla musica gospel e alla cultura afroamericana del sud degli Stati Uniti. Come noto, durante l'infanzia e l'adolescenza il regista soffre anche di una pesante balbuzie che viene curata, come lui stesso racconta, in circa sei-otto mesi da un'insegnante di danza in pensione, Byrd Hoffman. La donna impartisce a Wilson, all'epoca diciassettenne, lezioni private durante le quali lo lascia libero di muoversi da solo in una stanza mentre lei suona il piano in quella attigua; sollecitandolo attraverso semplici indicazioni, come ad esempio il lasciare "the energy flow through"<sup>2</sup>, la Hoffman insegna al ragazzo a rilassare la tensione accumulata. Ricorda lo stesso Wilson:

Part of it was just slowing down. I learned to speak very, very slowly. I entered in a radio-speaking contest, and spoke very slowly over the air - it become funny, and then it become theatrical<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Intervista a Robert Wilson, in K. OTTO-BERNSTEIN, *Absolute Wilson*, documentario con Robert Wilson, Arnold Aronson, Robin Brentano, David Byrne, Charles Fabius, Felipe Fernandez, Andy De Groat, Philip Glass, Arthur Holmberg, George Klauber, Trudy Kramer, Stephan Lang, Harvey Lichtenstein, Cindy Lubar, Earl Mack, Christophe De Menil, Carol Mullins, Jim Neu, Maita Di Niscemi, Jessye Norman, John Rockwell, John Simon, Inés Somellera, Susan Sontag, Joseph Volpe, Jorn Weissbrodt, Geoffrey Wexler, Suzanne Wilson. Coproduzione di Alba Film Productions-Film Manufacturers-Home Box Office (HBO), Germania 2006.

<sup>2</sup> M. SHEVTSOVA, *Robert Wilson*, Routledge, New York 2007

<sup>3</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, Theatre Communication Group, New York 1989, p.xvi

La riconoscenza artistica del regista verso colei che lui ama ricordare come "the first artist I ever met"<sup>4</sup> lo accompagna tutta la vita: lui stesso utilizza il nome dell'insegnante in diverse occasioni<sup>5</sup> e dai primi anni '60 inizia a presentare il gruppo con cui collabora come i "Byrds". Wilson si riconosce soprattutto nell'approccio relazionale che la Hoffman aveva costruito con il suo allievo, e che poi il regista ripropone rielaborata nelle sue collaborazioni, e nell'interesse verso la conoscenza della corporeità, o meglio nella "knowledge of the body's own knowledge, innate and unconscious"<sup>6</sup>.

Nel 1959 Wilson si iscrive al corso di Business Administration dell'Università del Texas, apparentemente per compiacere il padre avvocato che sognava per lui una carriera più convenzionale, per poi abbandonarlo nel 1962 poco prima della Laurea<sup>7</sup>. Interrotti gli studi, si dedica alla pittura, studiando per alcuni mesi a Parigi con George McNeil<sup>8</sup>, uno dei fondatori del gruppo A.A.A.<sup>9</sup> (American Abstract Artists), che al tempo si stava avvicinando al gruppo "The Ten" e alla pittura francese<sup>10</sup>. Rientrato negli Stati Uniti, Wilson s'iscrive al corso di architettura del Pratt Institute di Brooklyn, laddove tuttavia, come racconterà poi, il suo reale interesse non fosse tanto quello di diventare architetto, ma piuttosto un'attrazione verso la logica dell'architettura; ad essa Wilson associa anche il suo modo di intendere e gestire le collaborazioni, approccio che si concretizza poi nel The Watermill Center.

Once large structure, like an apartment building, and within it, each artist can carve out his own home<sup>11</sup>.

Durante gli anni di studio al Pratt, Wilson inizia a collaborare in veste di scenografo con altri giovani artisti emergenti, tra i quali si ricorda Murray Louis con cui Wilson collabora per le scenografie di *Junk Dances*<sup>12</sup> (fig. 42) e *Landscapes*<sup>13</sup>. Durante le pause estive invece il regista torna in Texas, dove nel 1965 inizia un programma di laboratori teatrali al Youth Theater di Waco intitolato *Ideas in Motion*; il primo di

---

<sup>4</sup> M. SHEVTSOVA, *Robert Wilson*.

<sup>5</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*.

<sup>6</sup> R. WILSON, *An Evening with Robert Wilson - Stanford Presidential Lectures in the Humanities and Arts*, Stanford University, 1 Ottobre 2008, online.

<sup>7</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, p.XVI.

<sup>8</sup> M. SHEVTSOVA, *Robert Wilson*.

<sup>9</sup> A.A.A. viene fondata nel 1936 a New York da un gruppo di circa quaranta pittori che si riconoscevano nel movimento astratto (tra cui George McNeil che tuttavia si sentiva più vicino al gruppo dei "The Ten" e al movimento surrealista) e continua tutt'oggi nella sua missione di promozione della pittura americana astratta: [americanabstractartists.org](http://americanabstractartists.org)

<sup>10</sup> I. SANDLER *Oral history interview with George McNeil, 1968 Jan. 9-May 21*, Archive of American Art, online.

<sup>11</sup> SHYER L. *Robert Wilson and his collaborators*, p.XIII.

<sup>12</sup> *Junk Dances* (1964) di Murray Louis, scenografia di Robert Wilson, con Murray Louis e Phyllis Lamhut. Debutto: Henry Street Settlement, New York, 27 novembre 1964.

<sup>13</sup> *Landscapes* di Murray Louis, scenografia di Robert Wilson. Debutto: Henry Street Settlement House, New York, 20 novembre 1964.

questi coinvolge dieci ragazzi di dieci anni che soffrono di importanti disturbi comportamentali e si conclude con una presentazione finale. La performance ha un forte impatto sul pubblico, formato prevalentemente dai genitori dei ragazzi stessi, tanto che una madre irrompe sulla scena per portare via il figlio, invitando anche gli altri genitori a seguire il suo esempio, e accusa Wilson di essere "malato". Tra il pubblico siedono anche i genitori e la sorella del regista "[...] and my father said: 'it's not only sick, it's abnormal'"<sup>14</sup>.

Lo stesso anno, rielaborando parte del materiale di Waco, Wilson presenta *Duricglte & Tomorrow*<sup>15</sup> (fig. 39), che l'artista descrive come un "happening", allo Spring Dance Recital del Pratt Institute; nel 1966, poi, sempre attraverso la rielaborazione di un altro workshop tenuto a Waco, crea *Clorox and Opus 2 [dances]*<sup>16</sup>.

Vivere a New York è per Wilson la scuola più importante<sup>17</sup>; si tratta di anni molto significativi per il regista: le persone che incontra e le collaborazioni che avvia plasmano considerevolmente il suo gusto, i suoi interessi e, di conseguenza, l'estetica del suo teatro<sup>18</sup>. Nel 1964 avvia la Byrd Hoffman School of Byrds: la gestione e i propositi della scuola riflettono per grandi linee quelli delle comunità artistiche di quegli anni, con Wilson nella posizione di leader carismatico, e il gruppo si compone soprattutto da performer amatoriali, circa trenta, che l'artista recluta in strada. I membri della scuola forniscono a Wilson anche il materiale umano per le sue performance; esemplare in tal senso il performer che interpreta Sigmund Freud nel *The Life and Time of Sigmund Freud* che Wilson nota a una fermata della metropolitana proprio per la somiglianza con il famoso scienziato<sup>19</sup>. Ogni giovedì sera, inoltre, la scuola apre le porte al pubblico con le "Open House" durante le quali gli spettatori possono assistere al lavoro portato avanti dal gruppo. Tra il '64 e il '69 Wilson elabora insieme al gruppo dei Byrds quattro performance: *Baby Blood*<sup>20</sup> (Fig. 46); *Theatre Activity 1*<sup>21</sup>, in cui danza anche Andrew de Groat (o Andy Degroat) che poi ritroviamo nel ruolo di coreografo principale nello storico *Einstein on the Beach*; *Theatre Activity 2*<sup>22</sup> e *ByrdwoMAN* che vede in scena Meredith Monk; con la Monk,

---

<sup>14</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*.

<sup>15</sup> *Duricglte & Tomorrow* regia di Robert Wilson, musica di Praetorius. Debutto: New York State Pavilion, New York World's Fair, 1964. Rielaborato nel 1965 per lo Spring Dance Recital del Pratt Institute.

<sup>16</sup> *Clorox and Opus 2 [dances]*, regia di Robert Wilson. Debutto: Pratt Institute, New York, 29 aprile 1966.

<sup>17</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*.

<sup>18</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, p.XIV

<sup>19</sup> Il ruolo di Sigmund Freud viene interpretato da Jerome Robbins nelle due ultime repliche per l'impossibilità del performer originale a partecipare.

<sup>20</sup> *Baby Blood*, solo di e con Robert Wilson. Debutto: Loft di Robert Wilson a Soho, New York, Novembre 1967.

<sup>21</sup> *Theatre Activity 1* regia di Robert Wilson, con Robert Wilson, Andrew de Groat, Kenneth King e altri membri della Byrd Hoffman School of Byrds, debutto: Bleecker Street Cinema, New York, 7 Marzo 1968.

<sup>22</sup> *Theatre Activity 2*, regia di Robert Wilson, con Robert Wilson, Devora Bornir, Kenneth King, e Hope Kondrat, debutto: American Theatre Laboratory, New York, 19 Aprile 1968.

nello stesso periodo, Wilson lavora anche al duetto *Alley Cats*<sup>23</sup>, opera della musicista che li vede insieme in scena. I lavori prodotti durante questo primo periodo sono sfortunatamente poco documentati, ma i racconti sembrano avvicinarli agli happening che Allan Kaprow aveva iniziato una decade prima. Nel 1963 Wilson gira anche due film: *Slant*<sup>24</sup> e *The House*<sup>25</sup>; pochissime sono le informazioni riguardanti *Slant*, mentre il secondo è un film girato su pellicola in bianco e nero che racconta la storia di una ragazza, unico personaggio, che cerca senza successo di comunicare con il resto del mondo<sup>26</sup>. Nel frattempo, per mantenersi a New York, il regista inizia a lavorare per il Department of Welfare come "special instructor" per bambini affetti da problemi neurologici; grazie a questa esperienza, l'artista viene notato dal danzatore e coreografo Jerome Robbins che nel 1966 lo invita a insegnare nel suo nuovo centro dedicato alla sperimentazione teatrale: l'American Theatre Lab<sup>27</sup>. L'estate di quello stesso anno si apre per Wilson una breve parentesi in Arizona<sup>28</sup>, dove il regista svolge un periodo di apprendistato presso lo studio di architettura di Paolo Soleri<sup>29</sup>. Nel 1967, finiti ormai gli studi, Wilson decide di tornare in Texas. Il rientro nel contesto della sua infanzia non è però affatto facile e gli procura un esaurimento nervoso<sup>30</sup>; dopo aver chiamato un amico a New York, l'artista ingerisce quindici tranquillanti, seguiti da una bottiglia di Scotch. La sorella, avvisata nel frattempo dall'amico, lo trova in casa esanime e lo porta in ospedale, dal quale poi viene trasferito in un istituto psichiatrico<sup>31</sup>.

I ended up in this mental institution and the first impression was that... I sort of liked it. This easthetic of the grids on the windows, this metal beds... and I said "this may be not so bad", and I also liked being alone<sup>32</sup>

---

<sup>23</sup> *Alley Cats*, regia di Meredith Monk, con Robert Wilson e Meredith Monk, debutto: Loeb Student Center, New York University, New York, 3 novembre 1968.

<sup>24</sup> *Slant*, regia di Robert Wilson per la WNET-TV (1963)

<sup>25</sup> *The House* regia di Robert Wilson, film di circa due ore girato in 16mm per la WNET-TV. Robert Wilson. *The theater of Images*, catalogo della mostra omonima al The Contemporary Arts Center di Cincinnati, 16 maggio- 29 giugno 1980, Harper and Row Publishers, New York 1980

<sup>26</sup> *Absolute Wilson*.

<sup>27</sup> Nel 1966 Jerome Robbins, annoiato dal teatro commerciale americano e ispirato dal lavoro di registi quali Peter Brook e Jerzy Grotowsky, fonda l'American Theatre Lab, ricevendo per il progetto anche un sovvenzionamento dalla National Endowment for the Arts di \$300.000. Il centro resta aperto per due anni durante i quali Robbins guida un gruppo di artisti da lui selezionati attraverso esercitazioni sul movimento e sull'improvvisazione, lo studio di teatri non occidentali come il Noh, prove per spettacoli che tuttavia non sono mai stati presentati in pubblico. Il centro non ha infatti mai prodotto un lavoro teatrale. Un musical venne scritto da uno degli studenti mentre osservava i colleghi al lavoro, *Hair*. Jerome Robbins rifiutò tuttavia la proposta di dirigere il lavoro.

<sup>28</sup> M. SHEVTSOVA, *Robert Wilson*.

<sup>29</sup> Paolo Soleri (Torino 1919 - Arcosanti 2013) era un architetto italiano, laureatosi al Politecnico di Torino si trasferisce negli Stati Uniti nel 1946. Il suo progetto più importante è Arcosanti, una cittadina costruita per una comunità di circa 5000 persone ed eretta secondo i principi della "Arcology", una combinazione di Archeology e Ecology, formulata da Soleri. Arcosanti si trova tutt'oggi in Arizona, a nord della città di Phoenix

<sup>30</sup> S. BRECHT, *The theatre of visions: Robert Wilson*, Methuen Drama, Londra 1994, p.20

<sup>31</sup> Intervista a Suzanne Wilson, in *Absolute Wilson*.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

Quando, dopo un giorno e una notte di ricovero nel centro psichiatrico, Wilson viene dimesso, l'artista decide di tornare immediatamente a New York. L'anno successivo gli viene commissionato un lavoro in Ohio, *Poles*<sup>33</sup>, installazione all'aperto all'interno del Grail Retreat a Loveland<sup>34</sup>, su cui si svolge anche una performance collettiva (figg.40-41). Tornato dal sito di *Poles*, Wilson riprende la sua attività di insegnamento all'ospedale per malati terminali Goldwater Hospital nella Welfare Island, dirigendo alcune performance con i pazienti sulle sedie a rotelle e all'interno dei polmoni artificiali.

Una sera del 1968 Wilson incontra Raymond Andrews, un tredicenne afroamericano sordo che stava per essere colpito da un poliziotto; l'artista ferma l'ufficiale di polizia e si prende cura del ragazzo:

We went back to the police station, and eventually the child was release with me, and I went with him in a two room apartment where he was living with thirteen people. [...] And people with whom he was living did not understand that the problem was he was not hearing<sup>35</sup>

Quando Wilson viene informato che, in assenza di un tutore legale, Raymond sarebbe stato affidato a un istituto, decide di adottarlo. Wilson è affascinato dal modo in cui il ragazzo elabora il suo pensiero attraverso le immagini, piuttosto che con la logica delle parole, e decide di entrare nel mondo di Raymond, riconsiderando tutto il suo modo di lavorare in scena per includervi il ragazzo<sup>36</sup>. L'influenza di Raymond sul lavoro di Wilson è particolarmente evidente in *The King of Spain*<sup>37</sup> (fig. 45) e *Deafman Gance*<sup>38</sup>(figg. 55-56).

Nel 1970<sup>39</sup> il passaggio del gruppo dei Byrds a una forma organizzativa riconosciuta legalmente segna il salto ufficiale di Wilson dal mondo amatoriale a quello professionale. L'anno successivo l'artista viene invitato per la prima volta in Europa, al Festival di Nancy<sup>40</sup>, dove arriva con trenta Byrds per presentare *Le Regard du Sourd (The Deafman Gance)*<sup>41</sup>. *The Deafman Gance* continua poi a Parigi, dove Wilson riceve la sua consacrazione grazie alla famosa *Lettre Ouverte* scritta dal surrealista Louis Aragon<sup>42</sup>.

---

<sup>33</sup> *Poles* (1968), installazione di Robert Wilson, Grail Retreat, Loveland (Ohio).

<sup>34</sup> *Grailville* è ancora oggi un'oasi comunitaria di proprietà di The Grail, associazione internazionale femminista che promuove valori spirituali, pace e il rinnovamento della società in connessione con quello della terra ([www.grailville.org](http://www.grailville.org))

<sup>35</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*

<sup>36</sup> Intervista a Andrew Le Groat, in *Absolute Wilson*.

<sup>37</sup> *King of Sapin*, regia di Byrd Hoffman (alias Robert Wilson), debutto: Anderson Theater, 30 gennaio 1969.

<sup>38</sup> *Deafman Gance*, regia di Robert Wilson, debutto: Brooklyn Academy of Music, 25 febbraio 1971, con: Raymond Andrews (nella foto).

<sup>39</sup> Il 1970 è l'anno in cui Wilson sigla il Certificate of Incorporation per la sua fondazione.

<sup>40</sup> *Le Festival mondial du Théâtre de Nancy*, documentario prodotto da "La Sept ARTE", regia di Jean Grémion e Didier Lannoy, 1999.

<sup>41</sup> X Festival Mondiale du Théâtre de Nancy, 22-23 aprile 1971.

<sup>42</sup> L. ARAGON, *Lettre Ouverte à André Breton sur le regard du sourd, l'art, la science et la liberté*, "Le Lettres Française", 2-8 giugno 1971.

Nella mente di Wilson emerge in quel periodo l'idea che condurrà poi all'esperienza di *KA MOUNTAIN AND GUARDenia TERRACE*<sup>43</sup>

My early works were quite passive. You could daydream. Let's think, what's if there is a theatre going on all the time? So if you had a ten-minutes coffee break and you want to go, and sit on a seat, you could. So I decided to make a seven days play, and see what' would happen<sup>44</sup>

L'idea, proposta dal regista per la celebrazione dei 2.500 anni del regno persiano, viene accettata. In viaggio verso Shiraz, luogo dei sette giorni di performance, i Byrds vengono però fermati per controlli di routine all'aeroporto di Atene e Wilson, trovato in possesso di una piccola quantità di hashish, arrestato. Durante la permanenza in prigione, sotto la minaccia di una condanna che durante il regime militare greco andava dai cinque ai venti anni, l'artista lavora assiduamente ai disegni per la performance iraniana. Nel frattempo, un'intensa attività diplomatica unita alla mobilitazione di grandi nomi provenienti dalla comunità artistica, quali Arthur Miller, Clive Barnes, Merce Cunningham, John Cage, Harvey Lichtenstein, permettono a Wilson di essere rilasciato dopo un mese di prigionia con il pagamento di un'ammenda di \$3.000. A mezzanotte del 2 settembre del 1972 inizia *KA MOUNTAIN AND GUARDenia TERRACE*. La performance va avanti ininterrottamente per sette giorni consecutivi e termina, dopo alcuni casi di ricovero per disidratazione sia tra i Byrds che dello stesso Wilson, a mezzanotte dell'8 settembre.

Nel 1974 *A letter for queen Victoria*<sup>45</sup> vede l'inizio della molto criticata collaborazione tra Robert Wilson e Christopher Knowles, un ragazzo autistico, figlio di una coppia di amici del regista; questa collaborazione che tuttora accompagna Wilson, anche se occasionalmente, suscita accese critiche contro il regista che viene accusato di sfruttare ed esibire la disabilità del ragazzo a suo vantaggio. La performance porta in scena, a Parigi, anche la nonna di Wilson nel ruolo della Regina Vittoria. Dopo un fortunato tour di quasi un anno in Europa, la performance torna a New York, dove Wilson decide di portarla a sue spese a Broadway. Gli esiti, sia finanziari che di ritorno da parte del pubblico, sono disastrosi e *A letter to queen Victoria* diventa anche l'ultima performance della Byrd Hoffman School of Byrds. L'esperienza viene conclusa dallo stesso Wilson che se da una parte vuole esplorare nuove direzioni nel suo lavoro

---

<sup>43</sup> *KA MOUNTAIN AND GUARDenia TERRACE: a story about a family and some people changing*, regia di Robert Wilson, Andrew de Groat, Cynthia Lubar, James Neu, Ann Wilson, Mel Andringa, S.K. Dunn, e altri.; testi di Robert Wilson, Andrew de Groat, Jessie Dunn Gilbert, Kikuo Saito, Cynthia Lubar, Susan Sheehy, Ann Wilson; musica e suoni di Igor Demjen. Con Robert Wilson e i membri di The Byrd Hoffman School of Byrds. Unica performance dal 2 al 9 settembre 1972 alla Haft Tan Mountain, Shiraz, Iran.

<sup>44</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*

<sup>45</sup> *A letter to queen Victoria*, di Robert Wilson. Christopher Knowles, Cynthia Lubar, Stefan Brecht, James Neu; musica di Alan Lloyd e Michael Galasso; coreografia di Andrew de Groat. Con Robert Wilson e i membri della Byrd Hoffman School of Byrds. Debutto: Festival dei Due Mondi Spoleto, Spoleto 15 giugno 1974.



artistico, dall'altra inizia anche a sentire il peso della gestione di un gruppo sempre più dipendente dalla sua figura<sup>46</sup>.

Il 1976 è l'anno della sua opera più nota, ormai considerata un punto di riferimento per tutta la storia del teatro performativo novecentesco: *Einstein on the beach*.

And we came up with the title *Einstein on the beach* [...] We thought that Einstein was a god of our time, we know stories about him and we come to the theater sharing something together, and in a sense there's no need to tell a story because we all knew the story: how this man who was a pacifist also contributed to the splitting of the atom<sup>47</sup>

*Einstein on the beach*<sup>48</sup> è il fortunato risultato della collaborazione di Robert Wilson e Phillip Glass e rappresenta una pietra miliare nella carriera di Wilson, oltre che nella storia del teatro novecentesco; l'opera porta, infatti, al regista un ampio riconoscimento da parte sia del pubblico che della critica, aprendogli la strada verso un nuovo genere di spettatore. Per finanziare la produzione, Wilson prende contatto la National Endowment for the Arts e il Metropolitan Opera House ma si trova di fronte a molte resistenze da parte delle istituzioni, non essendoci sicurezze in merito al possibile riscontro di pubblico per un'opera così non convenzionale. Il regista infine trova appoggio in Michel Guy, all'epoca Ministro della Cultura francese e da sempre collezionista d'arte contemporanea e profondo estimatore di danza e opera. *Einstein on the beach* debutta al Festival d'Avignone il 25 luglio 1976; per l'occasione arriva in Europa anche la responsabile del dipartimento "Special Events" della Metropolitan Opera House di New York, Jane Hermann, che discute con Wilson la possibilità di portare l'opera a New York. L'accordo finale tra i due prevede tuttavia che *Einstein on the beach* vada in scena al Met di domenica, giorno di chiusura del teatro e che dunque prevede una compensazione finanziaria extra per i lavoratori in loco, e che tutti i costi di produzione e messa in scena siano a carico di Wilson<sup>49</sup>. Nonostante l'opera faccia il tutto esaurito in due giorni, la produzione di *Einstein on the beach* porta Wilson alla bancarotta. Le conseguenze di questo disastro finanziario affliggono il lavoro di Wilson e la sua fondazione per diversi anni, costringendolo ad abbandonare il loft di Soho e a ripensare tutto il modus operandi della fondazione. Il regista decide dunque di rivedere le logiche di produzione delle sue opere e da questo momento si rivolge ai teatri europei per supportare i costi delle produzioni di maggior respiro<sup>50</sup>, come *Death Destruction and Detroit*<sup>51</sup> e *Edison*<sup>52</sup>, mentre riserva

---

<sup>46</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> *Einstein on the beach*, regia di Robert Wilson e Philip Glass, musica di Philip Glass, testi di Christopher Knowles, Samuel M. Johnson, Lucinda Childs, coreografia di Andrew de Groat. Debutto: Festival d'Avignon, Avignone, 25 luglio 1976.

<sup>49</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*

<sup>50</sup> Intervista di Laurence Shyer a Robert Wilson, in ROCKWELL J., TOMKINS C. (acura di), *Robert Wilson, the theatre of the images*, The Contemporary Art Center, Cincinnati 1980, p.106.

l'auto produzione ai lavori più piccoli, di cui vediamo un esempio nel 1977 con *I Was Sitting On My Patio This Guy Appeared I Thought I was Hallucinating*<sup>53</sup>.

Sfortunatamente, le difficoltà economiche che emergono durante la produzione di *Einstein on the beach* incidono anche sulla relazione tra Wilson e Glass; le crescenti tensioni tra i due impediscono nel breve termine ulteriori collaborazioni e revival dell'opera<sup>54</sup>. Questo fino al 1984, anno della collaborazione tra Wilson e Glass per *the CIVIL warS : a tree is best measured when it is down*, nonché del primo revival di *Einstein on the beach*. Nell'84 il BAM (Brooklyn Academy of Music) raggiunge, infatti, un accordo con i due artisti per un nuovo tour nazionale di *Einstein on the beach* e per una collaborazione con Wilson sulla tematica *Arabian Nights*<sup>55</sup> da inserire nella stagione teatrale 1985-86 e che si concretizza nel revival di *The Golden Windows*<sup>56</sup>. *Einstein on the beach* aveva nel frattempo attirato anche l'attenzione di Robert Fitzpatrick, Direttore artistico dell'Olympic Art Festival, che decide di avvicinare Wilson per portare l'opera alle Olimpiadi di Los Angeles del 1984. Wilson, tuttavia, propone a Fitzpatrick di comporre un lavoro inedito che si legasse meglio con lo spirito dell'evento olimpico e che avrebbe avuto il titolo di *The CIVIL warS: a tree is best measured when it is down*. Il progetto, in seguito definito anche la "tragedia artistica della carriera di Wilson"<sup>57</sup>, cresce considerevolmente durante il processo creativo fino a raggiungere dodici ore di performance, sei paesi coinvolti nella produzione e la partecipazione di David Bowie. Il regista si trova ancora una volta alle prese con la raccolta di una considerevole somma per raggiungere i fondi necessari alla produzione di un'opera di proporzioni gigantesche<sup>58</sup>. Riuscendo nell'impresa di coprire i costi di produzione, l'artista si trova però improvvisamente sprovvisto della copertura per la location e per la messa in scena; il 31 Marzo 1984, infatti, il comitato olimpico annuncia la cancellazione di *CIVIL warS* dal programma degli eventi che accompagnano le Olimpiadi di Los Angeles. Robert Wilson ne viene a conoscenza attraverso la stampa<sup>59</sup>.

---

<sup>51</sup> *Death, Destruction, and Detroit*, regia di Robert Wilson, musica di Alan Lloyd, Keith Jarrett, Randy Newman, testi di Maita de Niscemi. Debutto: Schaubühne am Halleschen Ufer, Berlino, Germania, 12 febbraio 1979.

<sup>52</sup> *Edison* regia di Robert Wilson, testi di Maita de Niscemi, musica di Michael Riesman e altri. Debutto: Théâtre National Populaire, Villeurbanne, Francia, 9 ottobre 1979. Una preview era stata messa in scena al Lion Theater di New York a giugno dello stesso anno.

<sup>53</sup> *I Was Sitting On My Patio This Guy Appeared I Thought I was Hallucinating* regia di Robert Wilson e Lucinda Child, musica di Alan Lloyd, con Lucinda Child e Robert Wilson. Debutto: Eastern Michigan University, Ypsilanti, MI, 2 Aprile 1977.

<sup>54</sup> ROCKWELL J., *Robert Wilson stage works: originality and influence*, pp. 10-31, in ROCKWELL J.-TOMKINS C. (a cura di), *Robert Wilson, the theater of images*.

<sup>55</sup> *Ibidem*.

<sup>56</sup> *The Golden Windows*, regia di Robert Wilson, musica di Tania León, Gavin Bryars, Hans Peter Kuhn, costumi di Christophe de Menil. Debutto: Brooklyn Academy of Music, New York, 22 ottobre 1985.

<sup>57</sup> SHYER L. *Robert Wilson and his collaborators*, p.xiv

<sup>58</sup> la stima dei costi era di \$2.6 milioni (1984), Wilson, attraverso eventi di fundraising quali vendita di opere d'arte e finanziamenti istituzionali, raggiunge la cifra di \$2 milioni.

<sup>59</sup> ROCKWELL J., *Olympic Arts Festival cancels "Civil Wars"*, New York Times 31/03/1984.

What is really discouraging is that they announced the cancellation without calling and telling me.<sup>60</sup>

Alcune sezioni di *CIVIL warS* sono comunque prodotte e presentate a Roma<sup>61</sup>, Colonia<sup>62</sup> e Rotterdam<sup>63</sup>. A Tokyo<sup>64</sup> e Marsiglia<sup>65</sup>, invece, si svolgono le presentazioni di due workshop, mentre un estratto con il titolo di *The Knee Plays (from the CIVIL warS.)*<sup>66</sup> viene portato in scena a Francoforte e Minneapolis, unica location statunitense per l'opera.

Robert Wilson è un artista molto prolifico, a dimostrarlo un corpo di opere che supera ad oggi le 200 performance; a queste, vanno poi aggiunti i progetti non strettamente teatrali, quali *Video Portraits*<sup>67</sup> (figg. 47-48), la serie di diciotto videoritratti eseguiti tra il 2005 e il 2013, e i lavori di design d'interni, nei quali Wilson mostra un particolare interesse per il design di sedie (fig. 61). All'interno di una produzione così vasta emergono tra le opere successive all'esperienza di *Civil warS: The Black Rider: The Casting of the Magic Bullets*<sup>68</sup> (1990) e *Madama Butterfly*<sup>69</sup> (2008); i lavori shakespeariani come *HAMLET: a monologue*<sup>70</sup> (1995) e *Shakespeare's Sonnets*<sup>71</sup> (2009); *I La galigo*, basato sul poema epico *Sureq Galigo*, composto tra il 1300 e il 1500 in lingua burghese; *Krapp's Last Tape*<sup>72</sup> di Samuel Beckett. L'artista, rinomato inoltre

---

<sup>60</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*.

<sup>61</sup> *The CIVIL warS: a tree is best measured when it is down [Rome Section (Prologue and Act V)]*, regia di Robert Wilson e Philip Glass, musica di Philip Glass, testi di Maita di Niscemi, coreografia di Jim Self, costumi di Christophe de Menil. Unica replica: Teatro dell'Opera di Roma, 25 marzo 1984.

<sup>62</sup> *the CIVIL warS*, sezione di Colonia (Atto I, scena A; Atto III, scena E; Atto IV, scene A ed epilogo), regia di Robert Wilson e Heiner Müller. Musiche di Philip Glass, David Byrne, Hans Peter Kuhn, Frederick the Great, Thomas Tallis, Franz Schubert. Unica replica: Schauspielhaus, Colonia, 19 gennaio 1984.

<sup>63</sup> *the CIVIL warS*, sezione di Rotterdam (Atto I, scena B), regia di Robert Wilson, musica di Nicolas Economou, coreografia di Jim Self, costumi di Christophe de Menil; testi di Maita di Niscemi. Unica replica: Schouwburg Theater, Rotterdam, 6 settembre 1983.

<sup>64</sup> *the CIVIL warS*, workshop di Tokyo (Atto I, scena C; Atto II, scena C; Atto III, scene C e D). Unica replica: Tokyo, 10 febbraio 1984.

<sup>65</sup> *the CIVIL warS*, workshop di Marsiglia (Atto II, scene A e B; Atto III, scene A e B). regia di Robert Wilson, testi di Etel Adnan, musica di Gavin Bryars. Unica replica: La Sainte Baume, Marseille, 13 febbraio 1984.

<sup>66</sup> *The Knee Plays [from the CIVIL warS]*, regia di Robert Wilson e David Byrne, testi e musica di David Byrne, coreografia di Suzushi Hanayagi. Debutto: Schauspielhaus, Francoforte, 20 settembre 1985.

<sup>67</sup> *Video Portraits* è una serie di diciotto video ritratti eseguiti da Wilson tra il 2004 e il 2013: Mikhail Barishnikov (2004), Winona Ryder (2004), Robert Downey Jr (2004), Brad Pitt (2004), Steve Buscemi (2004), Isabelle Huppert (2005), Alexis Broscheck (2005), Jeanne Moreau (2005), Isabella Rossellini (2005), Gao Xingjian (2005), Robin Wright (2006), Kool - Snowy owl (2006), Ivory (2006), Dita Von Teese (2006), Salma Hayek (2006), Macaulay Culkin (2006), Johnny Depp (2006), Lady Gaga (2013).

<sup>68</sup> *The Black Rider: The Casting of the Magic Bullets*, di Robert Wilson, Tom Waits e William S. Burroughs, regia di Robert Wilson. Debutto: Thalia Theater, Amburgo, 31 Marzo 1990.

<sup>69</sup> *Madama Butterfly*, opera di Giacomo Puccini con libretto di Giuseppe Giacosa, regia di Robert Wilson. Debutto (in italiano): Opéra Bastille, Parigi, 19 novembre 1993.

<sup>70</sup> *HAMLET: a monologue*, regia di Robert Wilson e Wolfgang Wiens, musica di Hans Peter Kuhn, con Robert Wilson. Debutto: the Alley Theater, Houston, 24 maggio 1995

<sup>71</sup> *Shakespeare Sonnets*, regia di Robert Wilson, in collaborazione con il Berliner Ensemble. Debutto (in tedesco): Berliner Ensemble, Berlino, 12 aprile 2009.

<sup>72</sup> *Krapp's Last Tape*, regia di Robert Wilson, *costumi di* Yashi Tabassomi, con Robert Wilson. Debutto: Spoleto Festival dei due mondi, Spoleto, 28 giugno 2009.

per l'importanza che attribuisce alle collaborazioni, che spaziano dal teatro alla musica, dalle arti visive alla danza, ha recentemente siglato un accordo con la Illy Caffè per la serie *Illy Art Collection* e avviato un interessante binomio con Mikhail Baryshnikov. La collaborazione con il danzatore e coreografo russo, che il regista incontra nel 2004 per il videoritratto dal soggetto di San Sebastiano (fig.48), è stata auspicata a lungo dai due e ripercorre le tracce delle precedenti, con evidenti e profonde influenze reciproche. Dal binomio Wilson-Baryshnikov nasce nel 2013 *The Old Woman*<sup>73</sup> (fig.62), basato sul racconto breve di Daniil Kharms, e nel 2015 *Letter to a Man*<sup>74</sup>, sui diari di Vaslav Nijinski tornati alla stampa in versione integrale nel 2006<sup>75</sup>.

La complessa esperienza artistica di Robert Wilson e la sua inesausta ricerca di una sintesi di danza, opera, arti visive, performance, cinema, canto, vaudeville, è stata spesso riassunta come "teatro di immagine"<sup>76</sup>. La definizione, proposta inizialmente da Stephan Brecht in riferimento alle opere del periodo 1969-73<sup>77</sup>, è poi in seguito ripresa ed estesa a tutto il lavoro dell'artista. Sebbene Wilson abbia spesso sottolineato come tutti gli elementi della scena siano per lui ugualmente rilevanti<sup>78</sup>, è, in effetti, possibile rintracciare nell'elemento visivo una costante del suo lavoro<sup>79</sup>, sia sulla scena che nel processo creativo. Il regista stesso, d'altra parte, ha più volte ricordato come volesse inizialmente dedicarsi alla pittura, decidendo poi di reindirizzarsi verso il teatro, con alcune sperimentazioni video, perché le immagini nella sua mente erano troppo ricche per essere messe su tela<sup>80</sup>. In ambito teatrale, Wilson ha inoltre raccontato di aver assistito a diversi lavori da giovane, ma di essersi sempre annoiato a causa dall'aspetto narrativo, psicologico e linguistico, convinto che un gesto o un'immagine possano dire molto più delle parole; particolarmente famosa, infine, la metafora più volte proposta dal regista che accosta la scena teatrale al balletto - un'affermazione che ripresenta ancora una volta la profonda riconoscenza verso la sua ex insegnante di danza. Un secondo frequente asse di studio del teatro wilsoniano è la manipolazione della percezione che risale, nella biografia dell'artista,

---

<sup>73</sup> *The Old Woman*, adattamento di Darryl Pinckney del racconto breve *The Old Woman* di Daniil Kharms. Regia, luci e scenografia di Robert Wilson, con Mikhail Barishnikov e Willem Dafoe. Debutto: Manchester International Festival, Manchester, 4 luglio 2013.

<sup>74</sup> *Letter to a man*, regia di Robert Wilson, con Mikhail Barishnikov. Debutto: Festival dei due Mondi di Spoleto, Spoleto, 8 luglio 2015.

<sup>75</sup> La prima versione del 1939 era stata editata dalla moglie di Nijinsky, la contessa ungherese Romola de Pulszky, che ne aveva censurato le parti considerate all'epoca più scabrose e/o offensive per la sua reputazione o quella del marito.

<sup>76</sup> G. ZANLONGHI, "Orlando" (1989-1992). *Il romanzo di Virginia Woolf sulla scena di Robert Wilson* in A. CASCETTA, L. PEJA (a cura di), *La prova del nove. Scritture per la scena e temi epocali nel secondo Novecento*, Vita e Pensiero, Milano 2005.

<sup>77</sup> S. BRECHT *The theatre of visions: Robert Wilson*, Suhrkamp Verlag, Francoforte 1978, p.9

<sup>78</sup> *Ibidem*.

<sup>79</sup> G. ZANLONGHI "Orlando" (1989-1992). *Il romanzo di Virginia Woolf sulla scena di Robert Wilson* in A. CASCETTA, L. PEJA (a cura di), *La prova del nove. Scritture per la scena e temi epocali nel secondo Novecento*, Vita e Pensiero, Milano 2005.

<sup>80</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, p.xv

proprio alle lezioni di Ms Hoffman e che si caratterizza per un rallentamento che deforma le coordinate spazio temporali, fino a costruire una dimensione "atemporale"<sup>81</sup>. La manipolazione della percezione che rimanda all'esperienza diretta di Wilson, laddove John Simon si domanda se in gioventù lo stesso artista non fosse in realtà affetto da una leggera forma di autismo funzionale<sup>82</sup>, al suo lavoro come istruttore per ragazzi disabili e al coinvolgimento di Raymond Andrews e Christopher Knowles nelle performance, hanno fatto parlare anche di un "teatro-terapia". Si tratta, tuttavia, di un teatro terapia in senso lato che si propone piuttosto di "distrarre" gli spettatori per indurli ad entrare in uno stato meditativo e di quiete; un'esperienza di libertà e di "sogno ad occhi aperti" che ha generato diversi aneddoti nel mondo teatrale, primo fra tutti la " storia del cavallo", a volte bianco altre rosso, sulla scena di *Einstein on the beach*:

When I asked Pina what kind of theatre she likes, she tells me a story. Two people are speaking about Robert Wilson's *Einstein on the Beach*. Says one: "The part I liked best was when the white horse slowly crossed the stage". Says the other: "But there was no white horse". Says the first: " But I saw it quite clearly". Pina Bausch: "Theatre where something like this is possible is theatre I like."<sup>83</sup>

A tal proposito, suggerisce Laurence Shyer, la lunghezza del palco di Wilson dovrebbe essere misurata in ore, piuttosto che in metri<sup>84</sup>.

Un'efficace analisi della generosa produzione del regista propone di suddividere il percorso artistico di Robert Wilson in quattro fasi<sup>85</sup>: una prima fase cosiddetta "visionaria", che si estende per tutti gli anni sessanta ed i primi anni settanta e che ha aperto la via alla definizione di "teatro di immagine", è caratterizzata dalle "silent operas" e dagli archetipi di un immaginario ancora tormentato dalla storia privata (la madre, il padre, la famiglia, il viaggio, l'apocalisse); una seconda fase che si contraddistingue invece per la creazione di opere limitatamente verbali, anche attraverso lo studio di Wilson sul linguaggio indotto dal coinvolgimento di Christopher Knowles, inizia con *A letter from queen Victoria* nel 1974; una terza fase, intorno agli anni ottanta, che si può far risalire alla decisione di confrontarsi con la drammaturgia, durante questo periodo il regista sceglie di affrontare i classici moderni e contemporanei del teatro, quali Euripide, Shakespeare, Ibsen e Cechov, trasformando i sistemi narrativi in sistemi figurativi; una quarta fase che lo vede invece interessato

---

<sup>81</sup> G. ZANLONGHI, *"Orlando" (1989-1992). Il romanzo di Virginia Woolf sulla scena di Robert Wilson*, pp.397-399.

<sup>82</sup> Intervista a John Simon, in *Absolute Wilson*.

<sup>83</sup> R. CLIMENHAGA, *The Pina Bausch Sourcebook: The Making of Tanztheater*, Taylor & Francis, Regno Unito 2012.

<sup>84</sup> L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, Theatre Communication Group, New York 1989, p.xvi

<sup>85</sup> G. ZANLONGHI, *"Orlando" (1989-1992). Il romanzo di Virginia Woolf sulla scena di Robert Wilson*, pp.398-399.

alle opere letterarie extra-teatrali e che inizia con *Orlando*<sup>86</sup> di Virginia Woolf nel 1989 per proseguire poi con lavori quali *Alice*<sup>87</sup> di Lewis Carrol (1992), l'adattamento del romanzo di Umberto Eco *L'isola del giorno prima*<sup>88</sup> (1999), I racconti di Edgar Allan Poe per *POEtry*<sup>89</sup> (2000). Una fase che, per molti aspetti, si prolunga fino a oggi con i citati *Diari* di Vaslav Nijinsky (2015) e *The Old Woman* di Daniil Kharms.

## II. The Watermill Center

Negli anni '60, l'idea di una vita di comunità in cui un gruppo di artisti più o meno professionisti si riunisca per sperimentare, ispirarsi e sostenersi reciprocamente, ancor più se a contatto con una natura incontaminata, vissuta come una condizione ideale per esprimersi senza il peso delle pressioni sociali, è una delle convinzioni e pratiche più radicate nel mondo dell'arte non commerciale. Wilson, da parte sua, non sfugge a questo modello, in parte riproponendolo con la The Byrd Hoffman school of Byrds nel suo loft a Soho e successivamente in maniera più estesa al The Watermill Center di Long Island. Come si è visto, nel loft di Soho il gruppo costruisce una condizione di mutua collaborazione tuttavia il regista riveste il ruolo di leader carismatico a cui tutto il resto del gruppo guarda come ad un mentore. Verso la fine degli anni '60, poi, si affaccia nella mente di Wilson l'idea di aprire un vero e proprio centro culturale immerso nella natura; nel 1969, dunque, Wilson e i Byrds raggiungono Water Mill, una località situata nell'isola di Long Island a circa tre ore da New York, per girare un documentario sugli esercizi da lui elaborati per la routine quotidiana e nel 1972 l'artista fa un primo tentativo, che fallisce dopo lunghe trattative, per acquistare una proprietà nell'area della British Columbia. Lo scioglimento della Byrds Hoffman school of Byrds nel 1974, i consistenti problemi finanziari a seguito di *Einstein on the beach* e le residenze europee di Wilson, impongono frequenti pause e rallentamenti allo sviluppo di questa idea, senza che tuttavia venga mai realmente abbandonata dall'artista. Nel 1986, dunque, Wilson visita per la prima volta la proprietà che oggi ospita il The Watermill Center: un edificio abbandonato circondato da sei acri di

---

<sup>86</sup> *Orlando*, adattamento di Robert Wilson e Darryl Pinckney del romanzo di Virginia Woolf (dalla versione in lingua tedesca *Orlando – eine Biographie*. Fischer, Frankfurt 1992). Regia, luci e scenografia di Robert Wilson, musica di Hans Peter Kuhn, con Jutta Lampe. Debutto: Schaubühne am Lehniner Platz, Berlino 21 Novembre 1989.

<sup>87</sup> *Alice*, dal romanzo di Lewis Carroll. Regia, luci e scenografia di Robert Wilson, testi di Paul Schmidt, musica di Tom Waits e Kathleen Brennan. Debutto: Thalia Theater, Amburgo, 19 dicembre 1992.

<sup>88</sup> *THE DAYS BEFORE : death, destruction and detroit III*. Regia, luci e scenografia di Robert Wilson, testi di Umberto Eco e Christopher Knowles, musica di Ryuichi Sakamoto, costumi di Jacques Reynaud. Debutto: New York State Theater, New York, 7, luglio 1999.

<sup>89</sup> *POEtry*, basato sulle opere di Edgar Allan Poe. Regia di Robert Wilson e Lou Reed, costumi di Jacques Reynaud. Debutto: Thalia Theater, Amburgo, 13 febbraio 2000.

terreno, con il cuore centrale in mattoni rossi. Sebbene il regista resti immediatamente affascinato dalla proprietà che in passato aveva ospitato un laboratorio per le comunicazioni della Western Union, la vendita viene finalizzata solo nel 1989.

Robert rang me one day, and he said 'you got to see this. This is my new home'. It was like to go to Zanzibar to get there: dirt roads, mud, we had to beat our way through the bushes and brash... and low in road we came out and there is this rundown, old Western Union site.<sup>90</sup>

I primi progetti per i lavori di ristrutturazione vengono presentati l'anno successivo, ma la ristrutturazione vera e propria inizia solo nel 1992 e va avanti a fasi alterne fino al 2005. A dispetto del lungo periodo di lavori, il The Watermill Center apre ufficialmente nell'estate del 1992 per ospitare la prima edizione dell'International Summer Program e solo dopo la conclusione ufficiale dei lavori nel 2006, che riguardano sia la ristrutturazione che l'ampliamento dell'edificio, il The Watermill Center estende la sua attività a una programmazione annuale. All'International Summer Program, che prosegue inalterato nelle sue linee guida principali, si aggiunge dunque il programma di residenze che ha luogo durante il resto dell'anno e si rivolge a uno o due progetti alla volta a cui viene dedicato un periodo che va dalle due settimane a un mese per progetto. Dal 2008, inoltre, il centro provvede al soggiorno, ai pasti e al trasporto<sup>91</sup> locale degli artisti ospiti, sia durante il programma estivo che nel resto dell'anno<sup>92</sup>.

Al The Watermill Center si trovano gli studi, una biblioteca<sup>93</sup>, un dormitorio<sup>94</sup>, una cucina-refettorio dove tutti gli ospiti si riuniscono per i pasti, nonché l'attuale residenza privata di Wilson. Il centro, inoltre, ospita una galleria dove è esposta una parte della collezione privata dell'artista e una seconda area riservata all'esposizione di alcune delle opere prodotte dagli artisti durante la residenza, e per questo lasciate in donazione al centro. Con il numero di ospiti in costante crescita, Wilson ancora una volta pone in essere un progetto di dimensioni straordinarie e con un peso economico-finanziario notevole<sup>95</sup>; di conseguenza, The Watermill Center incrementa progressivamente anche le iniziative volte alla raccolta di fondi e all'acquisizione di nuovi sostenitori. Le iniziative coinvolgono ovviamente gli artisti in residenza in una commistione interessante di operazioni artistiche e di marketing culturale. Se da una

---

<sup>90</sup> Intervista a Earl Mack, presidente della New York State Council of the Arts dal 1996 al 1999. *Absolute Wilson*

<sup>91</sup> Il costo stimato per ogni artista ospite durante l'International Summer Program è di circa \$7,500, come dichiarato dal centro nel suo sito, ed è parzialmente coperto dal programma di raccolta fondi "Mentor-Protegé"

<sup>92</sup> In precedenza gli artisti avevano la certezza solo dello spazio per lavorare, mentre la copertura per l'alloggio e le altre necessità variava molto in base alle possibilità del momento. I primi anni, ad esempio, gli artisti campeggiavano nell'edificio abbandonato e nell'area immediatamente circostante.

<sup>93</sup> L'archivio della Byrd Hoffman Foundation si trova invece nella sede di Manhattan.

<sup>94</sup> Si tratta di una grande stanza inframezzata con il cartongesso con dieci spazi semiprivati, ognuno con un letto singolo, scrittoio e un piccolo armadio.

<sup>95</sup> Nel 2015, Water Mill era al 18 posto della lista stilata dalla rivista Forbes sulle località più costose, e ricche, degli Stati Uniti.

parte l'annuale appuntamento con il tradizionale Gala, e con l'asta delle opere prodotte dagli ospiti del centro, è ormai alla sua 24esima edizione, così come di lunga data sono anche le iniziative che prevedono i tour del centro e le mostre della collezione, più recenti sono iniziative quali "Artist's Table" (2015), ovvero i brunch del sabato mattina con gli artisti in residenza; la partecipazione dei "donors" a una selezione delle giornate dei workshops estivi (2015), prima riservati ai soli artisti in residenza; i "Patron Trips" (2016), ovvero viaggi organizzati in altre località per visitare gli studi degli artisti<sup>96</sup> partners. Nel 2014 il The Watermill Center, inoltre, stringe un accordo con la Illy caffè per l'utilizzo di alcune opere prodotte quell'anno durante la sessione estiva; la selezione di opere, tutte rigorosamente in rosso e ispirate all'architettura del centro<sup>97</sup>, sono riprodotte sulle ceramiche della famosa serie "Illy Art Collection" della compagnia triestina, progetto che negli anni ha coinvolto altri artisti, quali Emilio Pucci, Marina Abramović, Robert Rauschenberg, Jeff Koons, Julian Schnabel, Anish Kapoor e Daniel Buren.

Non meno importante per Wilson è, d'altra parte, il coinvolgimento del pubblico locale a titolo gratuito; così al calendario degli eventi sopracitati, si aggiunge quello delle iniziative dedicate alla comunità. Nel 2016, per esempio, viene avviato il programma "in process" che, come anticipa il nome stesso, prevede un'occasionale apertura delle porte del centro che richiama le *Open House* del loft di Soho e permette al pubblico di osservare il processo creativo degli artisti in residenza. Nella serie "in process" sono proposte open rehearsal pubbliche, incontri, workshop, visite agli studi all'interno di The Watermill Center. Il centro, infine, riflette l'attenzione dell'artista verso i ragazzi e lo fa attraverso due collaborazioni: quella con il progetto Young Artists Residency Project (YARP) curato da Andrea Cote del The Bridgehampton Child Care & Recreation Center<sup>98</sup>, e la collaborazione con il The Hutto Project a cura di Kate Eberstadt<sup>99</sup> e dell'American Academy in Berlin. Avviato nel 2014, il progetto in collaborazione con il The Bridgehampton Child Care & Recreation Center permette ai bambini del centro di andare a titolo gratuito al The Watermill Center una volta a settimana per entrare in contatto con gli artisti in residenza, ed elaborare con essi piccoli progetti artistici espressamente dedicati ai ragazzi. The Hutto Project, invece, è stato avviato nel 2015 come risultato della residenza di Kate

---

<sup>96</sup> Nel 2016 sono cinque giorni a Cuba dal 2 al 7 dicembre, mentre nel 2017 saranno due giorni a Oslo, dal 3 al 5 marzo

<sup>97</sup> Fanno parte del progetto per la "Illy Art Collection", le opere di Christopher Knowles, Hope Esser, Willie Filkowski, Clo'e Floirat e Gintare Minelgaite. A queste si aggiunge un'opera di Robert Wilson: una lunga serie di semplici "ok, ok, ok, ..." in rosso. *Robert Wilson contributes to the new illy Art Collection*, comunicato stampa della Illy

<sup>98</sup> Il The Bridgehampton Child Care & Recreation Center nasce nel 1949 in seguito all'incendio di un campo profughi dove morirono i figli di due ospiti del campo che erano impegnati come lavoratori stagionali nelle fattorie locali. Da allora il centro, che ha sede in una fattoria di Bridgehampton donata per lo scopo, ospita durante il giorno i figli di lavoratori locali afroamericani o immigrati, offrendo attività ricreative ed educative gratuitamente.

<sup>99</sup> Artista in residenza nel 2015.



Eberstadt al The Watermill Center ed è dedicato ai bambini ospiti dei campi profughi di Berlino<sup>100</sup>.

## II.1 International Summer Program

L'International Summer Program rappresenta il cuore delle attività del centro: il programma estivo, infatti, è nato insieme al The Watermill Center e dal 1992 si ripete ogni anno senza interruzioni. Dopo la prima edizione in collaborazione con la Trisha Brown Dance Company, il programma estivo è organizzato dal centro in maniera indipendente, anche se si avvale di collaborazioni più o meno occasionali. Nel programma estivo e nell'evento ad esso collegato, il Discover Watermill Day, è racchiusa la visione dell'artista, il suo *modus operandi* e soprattutto le dinamiche del suo processo creativo. L'International Summer Program, infatti, rappresenta anche il cuore della produzione di Wilson che, nell'invitare gli artisti dai background più diversi, valuta la loro presenza di anno in anno basandosi sulla possibile produzione futura. Il numero di artisti e collaboratori coinvolti cresce costantemente e questo incremento, con il raggiungimento nel 2015 della quota di 125 tra artisti e collaboratori temporanei di vario genere, spinge sempre più il regista a ripensare le dinamiche e la logistica della gestione del centro e della sessione estiva, come per esempio il crescente coinvolgimento dei locali per ospitare gli artisti o prendere in affitto altre residenze della zona. L'ammissione alla sessione estiva, che inizialmente era solo per invito personale dell'artista, è da qualche anno gestita anche attraverso una dettagliata domanda online rivolta tanto agli artisti quanto alle figure professionali legate alla scena e all'organizzazione teatrale, quali stage manager, tecnici video e luci, responsabili del settore marketing. Il gruppo dei selezionati, poi, viene invitato a convivere a Water Mill per cinque-sei settimane durante le quali viene proposto un programma di lezioni e workshop, che prevede anche ospiti esterni, curato dallo stesso Wilson. Da sempre gli ospiti sono invitati a contribuire con il loro lavoro alla sistemazione del centro e del giardino, portando avanti una vita di comunità che richiama, ancora una volta, quella delle comunità artistiche degli anni sessanta e della Byrd Hoffman School of Byrds. Il ruolo che Wilson si ritaglia nel contesto dell'International Summer Session è, ancora una volta, quello di mentore del gruppo, un ruolo che, con affettuosa ironia, una parte degli artisti presenti nella sessione del 2015 ha descritto, parafrasando il motto nazionale degli Stati Uniti, "In Bob We Trust"<sup>101</sup>. Se l'International Summer Program rappresenta il cuore del The Watermill Center, il Discover Watermill Day ne è punto di incontro con il pubblico. Attraverso il Discover Watermill Day si apre dunque una finestra sul centro e le sue attività, ma

---

<sup>100</sup> <http://www.thehuttoproject.com>

<sup>101</sup> Interviste dell'autore: agosto/settembre 2015

soprattutto l'opportunità di gettare uno sguardo sul processo creativo dell'artista e le sue interazioni con gli altri artisti.

## II.2 Il Discover Watermill Day

Il primo *Discover Watermill Day* risale al 2009, come risulta dall'archivio digitale sugli eventi del centro, e sin dall'inizio viene organizzato la seconda domenica di agosto; questo da la possibilità agli artisti invitati di seguire prima il programma di workshop estivi, che iniziano a luglio, di integrarsi fra loro e di iniziare a lavorare anche sulle proprie idee. Durante il Discovery Day, infatti, sono esposti tanto i bozzetti, le immagini e i video prodotti dalla ricerca artistica portata avanti attraverso i workshop proposti da Wilson, quanto una selezione delle opere individuali dei partecipanti. L'evento si svolge all'interno del centro, ma soprattutto nella tenuta che lo circonda con gli spazi gestiti come come una grande opera di Immersive Theater, volendo utilizzare una terminologia attualmente in voga. Durante il Discover Watermill Day il pubblico è libero di muoversi senza nessun'altra indicazione se non quella percettivo-esperienziale, ovvero legata alla sensorialità dell'evento (i suoni, i colori, gli odori etc) e che proviene dall'esserne inclusi. Contrariamente a quello che si vede nella mappa inclusa nel programma del 2015 (figg. 51-52), che mostra un ingresso e un'uscita preimpostati, il pubblico non viene indirizzato verso un ingresso specifico; il The Watermill Center, inoltre, non è recintato e non ha cancelli, ma solo tre vie d'accesso che si aprono sulla strada statale principale, di cui una sola è asfaltata e larga abbastanza per far entrare dei veicoli. Allo stesso modo, il tracciato interno non è chiaro come può apparire, soprattutto nella parte interessata dal giardino: alcune sezioni dei sentieri sono infatti rivestite in pietra mentre altre sono solo dei tracciati in terra battuta. il programma con la cartina, infine, sebbene sia presente al punto segnalato come entrata, non è attentamente distribuito a tutti coloro che accedono al centro e questo fa sì che molti entrino al Discover Watermill Day con una limitata conoscenza dello svolgimento dell'evento. La mappa inclusa nel programma è dunque indicativa e, a dispetto della numerazione, non sembra pensata per indirizzare univocamente il flusso del pubblico; questo riguarda anche gli orari, molto più flessibili di quelli segnalati. Le performance e le installazioni si svolgono prevalentemente nelle prime due ore, ma l'agenda è aperta e non ha una struttura rigida o a catena, come invece è stato visto nel capitolo precedente per *Sleep No More*. Intorno alle cinque del pomeriggio, i residenti convogliano verso la "dress rehearsal" dell'opera che si svolge nell'area esterna coperta<sup>102</sup> e che viene introdotta da Wilson stesso. Il pubblico, tuttavia, come durante tutto il resto dell'evento, non viene costretto in una direzione e solo l'edificio viene chiuso per ragioni di sicurezza; il personale del centro, inoltre,

---

<sup>102</sup> L'area indicata con i numeri dal 18 al 22 sulla mappa presente nel programma.

mescolato tra la folla e difficilmente riconoscibile da parte del pubblico, non interviene o interviene minimamente nella gestione delle performance e del pubblico. Questo, unito al fatto che le installazioni non sono poste in maniera ordinata nello spazio - nell'edizione del 2015 due di esse<sup>103</sup> erano addirittura collocate sul perimetro esterno, in fondo al giardino e rivolte verso i campi coltivati (fig.53) - contribuisce a dare al pubblico, oltre alla libertà, anche un senso di scoperta e meraviglia che sembra derivare direttamente dall'idea del "daydream" wilsoniano.

Delle mie due visite, nel 2015 e nel 2016, la prima è stata senz'altro la più coinvolgente perché il non avere esperienze pregresse dell'evento mi ha permesso di fruire ancor meglio il Discovery Day con quel senso di meraviglia che, come si accennava, è certamente parte integrante delle intenzioni dell'artista. Sono entrata attraverso quello che viene segnalato sulla cartina come l'ingresso ufficiale, attratta soprattutto dal flusso di persone a piedi che si muoveva intorno all'area. Un'apertura su un'alta siepe molto ben curata che ricordava vagamente l'ingresso a un giardino segreto era l'entrata pedonale, seguita da una stretta galleria di piante di bambù che delineavano una stradina in terra battuta larga appena a sufficienza per far passare due persone. Richiamata dal rumore, sulla mia destra ho intravisto attraverso le piante degli uomini incappucciati che distruggevano dei pannelli che ricoprivano la base degli alberi (fig. 54). L'eco dei colpi viaggiava attraverso tutto il bosco. Poco più avanti, guidata da un viottolo in pietra che saliva su una collinetta, mi sono ritrovata in uno spiazzo di terra battuta attraversato da una strada in prato verde che conduceva a un piccolo edificio; sparse nello spazio di fronte la casa, grandi sagome rosse di guerrieri (fig.55). L'ingresso pedonale e le performance che si svolgevano sulla piattaforma in legno (fig. 56) secondo un'impostazione più tradizionale erano senz'altro le parti maggiormente guidate dell'esperienza. Passata oltre la casa e lo stand di limonate (fig. 57) posizionato nell'area posteriore, infatti, ogni indicazione è andata persa e mi sono mossa per il giardino attirata dal luccichio di un costume (fig. 58) o dal rumore dei tuoni e lo scroscio d'acqua di un angolo piovoso (fig. 59). Mentre mi districavo nell'area semi selvatica del giardino, mi sono trovata a mescolarmi con i performer (fig.66) e a cercare le tracce delle performance appena avvenute (fig.67). Il pubblico rispettava istintivamente gli spazi delle presentazioni in corso e delle installazioni, interagendo dove possibile senza aver bisogno di particolari istruzioni. Alcuni spettatori si sono inoltre seduti a chiacchierare con i residenti che avevano appena concluso il loro lavoro, cercando di conoscere l'artista, chiedere spiegazioni o dare le proprie impressioni; il tempo dedicato da ogni residente del centro al pubblico era a discrezione dell'artista e, ovviamente, delle richieste del pubblico (fig. 68), uno spettatore seduto a parlare con Jokubas Nosovas dopo che l'artista aveva finito la sua

---

<sup>103</sup> I numeri 9 e 10 sul programma.

performance *Sesame Street*). Nell'area esterna coperta<sup>104</sup> erano infine esposte le idee emerse durante i workshop (figg 60-65); siamo qui di fronte a uno dei primi stadi del processo creativo di Wilson e alcune di queste pagine andranno poi a confluire nei famosi "workbook" o "project book" dell'artista.

### III. Il processo creativo

Il "collage", come suggerisce Laurence Shyer, è alla base di tutto ciò che Wilson fa in teatro: descrive il suo lavoro, la sua evoluzione come artista<sup>105</sup> e, ovviamente, il processo creativo. A questo quadro è legato anche il ruolo e l'importanza di Watermill e dell'International Summer Program.

Maita di Niscemi<sup>106</sup>, collaboratrice e amica di Wilson, ha definito l'artista una "spugna umana"<sup>107</sup>, riferendosi con questa definizione all'attitudine di Wilson a imparare attraverso imitazione e assimilazione. Molti dei suoi metodi di lavoro e delle sue percezioni, d'altra parte, provengono da artisti con approcci molto più radicali dei suoi<sup>108</sup> e questo, unito all'ineauribile curiosità, spiega il suo desiderio di creare occasioni di incontro e scambio. Il processo creativo di Wilson basato sulla rielaborazione del materiale altrui o fortemente ispirato dal lavoro altrui è così radicato nel suo modo di operare e di apprendere che un'idea proveniente da una collaborazione può riemergere in lavori successivi, anche dopo diversi anni, rielaborata fino a diventare parte integrante dell'estetica propria del teatro di Wilson<sup>109</sup>. La sua capacità di prendere in prestito e farsi influenzare, ricorda Shyer, è incredibile tanto quanto la sua mancanza di coscienza di tale processo, fino a creare equivoci su chi abbia influenzato chi<sup>110</sup>. Tuttavia, continua Shyer, il livello di libertà concesso da Wilson ai suoi collaboratori artistici varia considerevolmente in base all'importanza che il regista attribuisce a ogni contributo<sup>111</sup>.

L'idea di un lavoro può nascere in Wilson in diversi modi, ma ad un primo sguardo tutte le performance e le opere dell'artista sembrano generarsi da un gruppo di nozioni apparentemente scollegate fra loro. Più volte però, Wilson ha spiegato come la sua scena sia il risultato di scelte intuitive, non casuali (una cosa si trova qui perché

---

<sup>104</sup> Dal numero 17 al numero 22 del programma.

<sup>105</sup> SHYER L. *Robert Wilson and his collaborators*, p.XVII.

<sup>106</sup> Maita di Niscemi (Margherita Valquarnera di Niscemi) è una scrittrice, laureatasi al Barnard College di New York, ha collaborato con Wilson in quattro occasioni: *Death, Destruction, and Detroit, Edison, CIVIL WarS, Persephone*.

<sup>107</sup> L. SHYER *Robert Wilson and his collaborators*, p.XIV

<sup>108</sup> *Ibidem*.

<sup>109</sup> *Ibidem*.

<sup>110</sup> *Ibidem*.

<sup>111</sup> SHYER L. *Robert Wilson and his collaborators*, p.XV.

un'altra si trova lì), anche se raramente sa - o desidera - fornire una spiegazione lineare per tale costruzione. Il processo creativo segue le stesse linee guida e, così come le sue messe in scena, tutto il materiale raccolto durante l'elaborazione della performance è intrinsecamente connesso e assume maggior senso se posto in relazione.

Il "non-detto", ovvero il lavoro di ricerca che resta invisibile agli occhi del pubblico, è notoriamente una componente essenziale del lavoro di Wilson. Partendo, dunque, dalla performance e procedendo a ritroso lungo il percorso creativo, il primo incontro "dietro le quinte" è con i "workbook". I workbook sono i diari di lavoro che accompagnano la performance e il loro contenuto varia molto da lavoro a lavoro. L'esempio riportato (app. 3b), *The Old Woman*, è certamente tra i più strutturati e comprensibili: include un racconto della genesi dell'idea, le foto del workshop a Water Mill, i suggerimenti per la musica, alcuni promemoria per i movimenti dei performer, gli input per i costumisti e nomi e contatti di tutti coloro che sono coinvolti nella costruzione e nello svolgimento della performance. Altri workbook sono composti da molte più pagine, ma sono spesso anche meno comprensibili per un occhio esterno; nonostante ciò, i diari di lavoro restano strumenti utili per comprendere parte del processo creativo e delle interazioni tra i partecipanti. A tal proposito, bisogna comunque tener presente che sebbene il workbook abbia diverse funzioni, è soprattutto un promemoria e non un flusso creativo posto su carta; il materiale raccolto durante la lavorazione, infatti, è selezionato e messo in relazione, spesso da un'assistente - che in questo caso è Clo'e Floirat - per essere depositato nell'archivio digitale della fondazione.

Dal diario di lavoro di *The Old Woman* veniamo a conoscenza degli input che Wilson ha dato ai suoi collaboratori, chi era presente alle riunioni e quanto peso ha avuto ognuno nel processo decisionale. Emerge chiaramente, ad esempio, l'importanza di Baryshnikov, che sembra qui stare al fianco di Wilson come lo era stato Glass per *Einstein on the Beach*. Le righe dedicate alla drammaturgia, infatti, parlano chiaramente di una collaborazione tra i due artisti durata almeno un anno, definendo il materiale qualcosa su cui entrambi devono lavorare. Tra i contributi del coreografo e danzatore russo ci sono certamente la scelta dell'autore e del racconto al centro della performance, nonché il ruolo di guida durante le riunioni per i costumi. Il workbook, infine, svela il tipo di relazione che dovrebbe sostenere i due personaggi in scena.

the relationship of the two men beyond the more philosophical one described under dramaturgy is that of confidants, sharing confessions of their lives. they are telling the story to each other, they help us read it. The two vaudevillian actors should be a couple representing two types<sup>112</sup>.

---

<sup>112</sup> Dal workbook di *The Old Woman*, app. C, p.26.

Sebbene non esistano espliciti riferimenti in merito, la combinazione dei fattori elencati fa speculare sul fatto che la seconda figura potesse essere stata pensata per lo stesso Wilson, anche perché il nome di Willem Defoe non compare affatto nel workbook, ma viene indicato molto più genericamente un secondo performer maschile. Tra gli altri aspetti interessanti presenti nel diario di lavoro di *The Old Woman* si leggono gli input dati a Jacques Reynaud per i costumi. È curioso in questo caso come le indicazioni con il riferimento ai fratelli Stenberg, e le immagini annesse, e il richiamo all'utilizzo dinamico dei colori si concluda poi nella performance finale, sia nei costumi dei due performer che a tutto il resto della scena, attraverso il sistema delle luci piuttosto che attraverso i costumi, come era stato inizialmente pensato. Sono infatti le luci che "colorano" le camice, i volti e gli oggetti, dipinti per questo di un utile bianco gesso. Infine, il riferimento alla musica composta da Nino Rota per *8 ½*, così come gli accompagnamenti ai film muti, sono molto più che un'ispirazione per una composizione originale, ma, viene suggerito, una concreta alternativa per la colonna sonora. La scelta finale, tuttavia, non compare nel workbook. I molti elementi in sospeso fanno dunque pensare che il diario di lavoro di *The Old Woman* sia stato assemblato relativamente presto nel percorso creativo-produttivo. Così, le date sul frontespizio che si riferiscono al workshop dedicato alla performance durante la sessione estiva, induce a credere che il diario di lavoro in esame, così come tutti gli altri workbook, rappresentino in realtà un ponte tra l'International Summer Program e l'inizio della lavorazione per la messa in scena. Come accennato, infine, tutti i workbook contengono solo una selezione del materiale elaborato durante il processo creativo, il rimanente viene generalmente eliminato in fase di archiviazione; un passaggio, quest'ultimo, che appare ancora più evidente se si confrontano i workbook con il materiale esposto al Discover Watermill Day, evidentemente molto più corposo e vario, e che rappresenta un altro passo nel percorso a ritroso qui proposto. Nel caso di *The Old Woman*, una parte di questo è in realtà stato "accidentalmente" conservato, ma non digitalizzato e conservato in una cartella separata (app. 3c). Come si vede sia nelle foto scattate durante l'edizione del 2015 (fig.60-65) che in appendice, la quantità di materiale è inizialmente considerevole e può includere semplici ricerche online, per lo più ritratti e biografie, immagini e dipinti come fonte di ispirazione visiva, bozzetti per la costruzione scenica o i movimenti dei performer. In alcuni casi, a Water Mill sono stati esposti schermi con film e video di varia origine, registrazioni delle prove, oppure bacheche con oggetti vari. Tutto ciò, ovviamente, non arriva ai workbook o vi arriva in versione statica e bidimensionale, sotto forma di fotografia, cambiando totalmente il senso del loro integrarsi con gli altri elementi.

Una volta riconnesso tutto il corposo ammontare di materiale accumulato da Wilson per ogni performance - dunque i bozzetti e le ricerche, ma anche i workshop, le

performance e le installazioni che hanno luogo a Water Mill, così come le collaborazioni occasionali e la storia stessa di Wilson - ciò che sembrava scollegato inizia ad assumere una sua dinamica interna che permette di comprendere perché "quella cosa debba stare proprio lì". Nonostante ciò, è ancora possibile percepire la presenza di alcune dissonanze<sup>113</sup> che sembrano trovare delle connessioni se si allarga la visuale dalla singola performance a tutti i lavori di Wilson che si svolgono contemporaneamente a quello in esame. Ho, dunque, elaborato una rappresentazione grafica del triennio 2012-2015, quello che include la creazione di *The Old Woman*, creando una Timeline (app. 3a). È possibile vedere come durante quel triennio Wilson abbia lavorato a ben 35 progetti, di cui 8 sono nuove performance (arancio) avviate durante la sessione estiva. Si possono vedere inoltre le riprese di lavori precedenti (blu scuro), le esibizioni (viola) e gli stage (A o B, in celeste), ovvero messe in scena non definitive. Una volta dato uno sguardo all'interno di questa prima analisi quantitativa del lavoro di Wilson è interessante notare che esiste un costante dialogo tra le varie messe in scena; un dialogo che, se si allarga ancora la prospettiva, resta aperto a tempo indeterminato sia verso il passato che il futuro. Questo risulta particolarmente interessante perché, sebbene sia comune trovare influenze e richiami tra le varie opere nel corso della vita di un artista, con Wilson sembra di assistere a tanti capitoli di lavoro più ampio: una delle sue immense opere.

## Conclusioni

Robert Wilson è conosciuto per l'inesauribile energia sul lavoro e l'estrema attenzione al dettaglio. Questo si lega certamente con la stretta relazione che esiste tra il suo lavoro e la sua vita privata; la sua percezione del ruolo dell'arte nella sua vita è d'altra parte totalizzante

What's interesting about working is that... it's a way of living, it's a way of waking up in the morning, it's a way of seeing the world, it's a way of meeting people<sup>114</sup>.

La sua agenda è incredibilmente affollata e, come si è visto, il regista è in grado di portare avanti decine di progetti contemporaneamente, spesso in diverse parti del mondo. Come si è visto, la sua multifocale attività crea certamente delle dinamiche interessanti all'interno del processo creativo. Si tratta incontestabilmente di un processo istintivo nella misura in cui non si avvale di un pensiero strutturato logico, ma basato su una percezione sensoriale prelogica e alterata che, in quanto tale, comunica

---

<sup>113</sup> In questa sede si intende il termine "dissonanza" nell'accezione fornita da David Stark in *The Sense of Dissonance*, Princeton University Press, Princeton and Oxford: 2009. In particolare, Stark pone come pilastri per la sua interpretazione la "inquiry" di John Dewey e una citazione dal poema *Paterson* dello scrittore americano William Carlos Williams: "Dissonance (if you are interested) leads to discovery".

<sup>114</sup> Intervista a Robert Wilson, in *Absolute Wilson*.

ad un altro livello di coscienza, sia tra i collaboratori che tra l'artista e il suo pubblico. Emerge, inoltre, un dialogo aperto tra i diversi lavori che li fa apparire come parziali elaborati di un'unica visione in costante e lento mutamento e che conduce ad una diversa lettura, più somatica, dell'opera dell'artista. Infine, gli aspetti finanziari, mai secondari nella storia artistica di Wilson, entrano nel processo creativo fornendo all'artista gli input per ripensare in maniera creativa la logica di creazione e il ruolo delle collaborazioni, concetti a lui già cari.



La ricerca ha navigato attraverso tre espressioni molto diverse del mondo del teatro performativo, sia dal punto di vista artistico che organizzativo. I case-study selezionati sono inoltre tre modelli di eventi teatrali che si sono inseriti con successo nel mercato culturale di New York, una delle aree più impegnative per le produzioni teatrali. Di ognuno si sono dunque voluti evidenziare in questa sede l'aspetto logistico-organizzativo e le relative strategie di marketing, la capacità di innovare il proprio campo a livello artistico, la costruzione della relazione con il pubblico.

Dal punto di vista logistico-organizzativo i tre esempi riportati mettono in luce la necessità dell'interazione con le realtà locali. In tal senso, Motus si è inserito in un contesto del panorama newyorkese che rispecchia molto bene le necessità del gruppo; la compagnia è stata infatti presentata all'interno di "Under the Radar", un festival di teatro sperimentale già avviato e noto al pubblico e che ha sede in un'organizzazione teatrale "non-profit" con una lunga reputazione alle spalle. Daniela Nicolò e Enrico Casagrande hanno così raggiunto direttamente i mezzi di comunicazione e gli spettatori adatti alla loro proposta con un investimento limitato ed efficace. Il gruppo ha inoltre mantenuto intatta la propria identità teatrale e il lavoro, d'altra parte già caratterizzato dalla flessibilità, è stato supportato da piccole collaborazioni con gli artisti in loco, secondo un modello tipicamente europeo e di mutuo supporto, incentivando così anche nuovi progetti e relazioni. Diversamente, Punchdrunk ha sposato un approccio più commerciale, essendo anche l'unica entità delle tre qui presentate con chiari obiettivi di profitto, e ha creato una sua propria realtà di divulgazione in collaborazione con agenti già attivi sul posto. Felix Barrett e Maxine Doyle si sono infatti affidati a un gruppo di investitori newyorkesi che hanno potuto rintracciare o creare le risorse necessarie, sia dal punto di vista finanziario che strategico. L'investimento è stato notevole e l'esperienza teatrale ne è stata chiaramente plasmata: la performance *Sleep No More* che vediamo oggi è dunque una rielaborazione dell'originale del 2003 che risponde alle esigenze specifiche del contesto e si presenta come un fenomeno culturale di massa dal grande ritorno economico e di immagine - e che per questo deve gran parte del suo successo proprio all'esperienza di quegli investitori che su di essa hanno puntato.

Robert Wilson, infine, dopo una vita in affanno per sostenere un'arte dalle esigenze spesso al limite dell'impossibile, riesce finalmente a creare una rete di supporto per il suo The Watermill Center, una sorta di "Neverland" dell'arte performativa. L'artista, grazie alla fama raggiunta in Europa, può contare finalmente su una base di donazioni

private, eventi e collaborazioni commerciali (ma non troppo), che lo portano a navigare efficacemente, ma non senza sforzo, nel labirinto di risorse e strutture che in passato gli erano invece state avverse.

La capacità di innovare è propria di Robert Wilson, ormai figura stabile nella storia del teatro novecentesco; tuttavia, si è visto come anche parte della sua potenza innovatrice provenga proprio dalle relazioni e dalle interazioni che il regista stabilisce con il resto della comunità artistica, e che Wilson si porta a casa attraverso le residenze del centro. Gli è stata più volte riconosciuta l'abilità di "assorbire" senza preconcetti e limiti, con un talento primario verso l'ascolto pre-logico, a cui segue una personalissima rielaborazione del materiale assorbito. In questo si rintracciano le radici della sua personalissima capacità di continuare a innovare il suo "Theatro di Immagine".

In direzione opposta vanno invece i Motus che, come si è visto, hanno abbandonato l'idea di una stabilità, nei termini di una sede fissa per la compagnia, per indagare il mondo. Il modus operandi del gruppo non è quello di assorbire, ma di indagare appunto in maniera analitica e consapevole; questo li ha portati a definire la propria arte "sociologica", nell'intento anche di spiegare un'intelligente curiosità verso l'altro. La loro capacità di innovare non conta sulle idee estetiche o di "immagine" come in Wilson, o almeno non principalmente, ma passa attraverso l'ascolto della realtà sociale che circonda tutti i membri del gruppo, temporanei o meno, e a cui la compagnia risponde. Ne consegue che nel momento in cui la realtà sociale cambia, i Motus automaticamente si innovano con lei, cambiando il loro modo di indagarla, rielaborarla e riproporla. Per questo possono essere considerati eredi del teatro politico italiano, e nella sua tradizione vengono inseriti.

Sebbene l'ascolto del contesto caratterizzi anche il progetto *Sleep No More*, il tipo di indagine e gli obiettivi dell'avventura newyorkese di Punchdrunk differiscono profondamente dai due precedenti. La natura commerciale del fenomeno rende quasi impossibile pensare a *Sleep No More* esclusivamente come ad una creazione artistica della compagnia, avvicinando la performance più a un prodotto commerciale stilisticamente ben elaborato. L'innovazione, in questo caso, si sviluppa su altri livelli: in *Sleep No More* i meccanismi del mercato e le immediate esigenze della società occidentale, o occidentalizzata, trovano negli elementi teatrali proposti da Barrett un'opportuna corrispondenza; una corrispondenza che, come è stato visto nel lavoro di Frank Rose, era in parte già nota, ma che la performance ha reso ancora più facile, anche per merito dell'esperienza nel marketing culturale degli investitori. Come accennato alla fine del secondo capitolo, dunque, assistiamo qui ad un percorso di andata e ritorno dal teatro al marketing e viceversa, con l'appropriata mutazione del prodotto artistico.

In questo quadro, l'elemento "pubblico", entità fondamentale per l'esistenza dell'esperienza performativa, si relaziona con le tre realtà rispondendo di volta in volta in accordo con i propositi dei tre artisti/gruppi. Motus si rivolge prevalentemente a un pubblico di nicchia che risponde alle performance facendosi coinvolgere intellettualmente e di conseguenza emotivamente, quando non fisicamente. Un pubblico che in generale appare per lo più attento in sala. Robert Wilson si rivolge invece al "daydreamer", la parte istintuale e pre-logica dello spettatore che è propria dell'essere umano, ma spesso sopita nella routine quotidiana. Impossibile da spiegare efficacemente attraverso il linguaggio della logica, il "daydreamer" non ha perimetri fissi, ma si sviluppa attraverso percorsi fluidi che trovano il loro senso durante il percorso stesso. Infine, ciò che colpisce dell'opera di Punchdrunk è la capacità di rivolgersi al consumatore più che allo spettatore. *Sleep No More*, infatti, attraverso appropriate strategie, rielabora e porta a teatro un'acuta applicazione dei principi dei due artisti appena discussi e Barrett, infatti, cita il *Woyzek* di Wilson come una delle performance che lo ha guidato nel suo percorso artistico - lui stesso ha messo in scena una sua versione dell'opera di Georg Büchner nel 2003. Nonostante ciò, e pur essendo *Sleep No More* la performance che maggiormente proclama il suo interesse verso la costruzione di una relazione con il pubblico, si è rivelata come la situazione che maggiormente lo aliena, arrivando a svuotare di qualunque senso meravigliose - intese come elementi del meraviglioso - conquiste teatrali. Durante il lavoro di ricerca, inoltre, la presenza del progetto di Punchdrunk nel contesto qui presentato ha creato diverse perplessità tra i miei interlocutori e tra coloro che conoscono il mio percorso accademico; tuttavia, e a dispetto di questa perplessità, la ricerca di campo portata avanti sul pubblico ha mostrato invece molta meno incertezza quando si è trattato di definire la performance e il suo inserimento nell'ambito del teatro sperimentale. *Sleep No More* non ha trovato in tal senso opposizioni.

Una ricerca che prende come punto di riferimento un panorama così ampio e che mette in relazione esempi performativi apparentemente molto distanti fra loro, infine, ha fatto inevitabilmente riemergere l'annosa questione di cosa sia "teatro". A tale domanda, tuttavia, è impossibile dare qui una risposta appropriata e, per questo, si desidera rinviare all'elaborato e accurato lavoro sulla teatralità proposto da Josette Féral e Terese Lyons. che mi ha accompagnato anche durante questo lavoro.



R. ALONGE (a cura di), *Antigone, volti di un enigma. Da Sofocle alle Brigate Rosse*, Edizioni di Pagina, Bari 2008.

A. ALSTON, *Audience Participation and neoliberal Value: Risk, Agency and Responsibility in Immersive Theatre*, *Performance Research*, 18 (2013), 2, pp.128-138

J. ANDERMAN, *British troupe Punchdrunk teams with the Art to explode theatregoers expectations*, "Boston Globe", 4 Ottobre 2009

L. ARAGON, *Lettre Ouverte à André Breton sur le regard du sourd, l'art, la science et la liberté*, "Le Lettres Française", 2-8 giugno 1971.

J. BECK, *The life of the theatre : the relation of the artist to the struggle of the people*, Limelight Editions, New York 1986.

A.M. BELARDINELLI – G. GRECO (a cura di), *Antigone e le Antigoni. Storia, forme, fortuna di un mito*, atti del convegno internazionale Roma 13, 25-26 Maggio 2000 Sapienza Università di Roma, Mondadori Education, Perugia 2010.

L. BERLANT *Cruel Optimism*, Duke University Press, Durham 2011.

B. BLOOMBERG ET AL. *Remote Theatrical Immersion: Extending Sleep No More*, online.

B. BOYD, *On the origin of stories. Evolution, Cognition, and Fiction*, Harvard University Press, Cambridge 2010.

B. BRECHT – C. NEHER, *Antigonemodell 1948*. Henschelverlag Kunst und Gesellschaft, Berlin 1955.

S. BRECHT, *The theatre of visions: Robert Wilson*, Methuen Drama, Londra 1994, p.20

A. BURZYNSKI, *Haunting New York show draws crowds, masked stars*, "Huffington Post", 16 Ottobre 2011.

- E. CASAGRANDE – D. NICOLO, *Motus 991\_011*, NdA Press, Rimini 2010.
- A. CASCETTA - L. PEJA (a cura di), *La prova del nove. Scritture per la scena e temi epocali nel secondo Novecento*, Vita e Pensiero, Milano 2005.
- M.G. CIANI (a cura di), *Antigone. Variazioni sul mito*, Marsilio, Venezia 2000.
- R. CLIMENHAGA, *The Pina Bausch Sourcebook: The Making of Tanztheater*, Taylor & Francis, Regno Unito 2012.
- F. CRUCIANI, *Lo spazio del Teatro*, Laterza, Bari-Roma 1992.
- M. DE MARINIS *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni Editore, Roma 2010.
- D. DIXON – J. ROGERS – P. EGGLESTON, *Between Worlds. Report for NESTA on MIT/Punchdrunk theatre Sleep No More digital R&D project. Gennaio-Maggio 2012*, University of West England
- A. EGLINTON, *Reflections on a decade of Punchdrunk theatre*, International Theatre Journal, 37 (2010).
- J. FERAL - T. LYONS, *Performance and Theatricality: The Subject Demystified*, "Modern Drama", 25 (1982),1, pp. 170-181.
- J. FLAHERTY, *Dreamers and Insomniacs. Audience in Sleep No More and The Night Circus*, Comparative Drama, 48 (2014), pp. 135-154
- M. GALLINA – O. PONTE DI PINO, *Le Buone Pratiche del Teatro. Una banca delle idee per il teatro italiano*, Franco Angeli, Milano 2014.
- L. GARDNER, *Sleep No More at Beaufoy Building*, "The Guardian", 17 Dicembre 2003.
- M. GILLISON, *Punchdrunk's Sleep No More: is this a sell-out which I see before me?*, "The Guardian", Martedì 6 Febbraio 2012.
- L. GARDNER, *The Firebird Ball*, The Guardian, 21 febbraio 2005

C. HIGGINS, *Immersive theatre, tired and hackneyed already?*, The Guardian, 7 dicembre 2009.

L. HORN *Sleep No More: What It's Like Inside the World's Most Interactive Play*, 1 giugno 2012, online

L. HOGGARD *Felix Barrett: the visionary who reinvented theatre*, "The Guardian", Sabato 1 Luglio 2013.

H.R. JAUSS. *Towards an Aesthetic of Reception*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1982

H.T. LEHMANN, *Cosa significa teatro postdrammatico*, "Prove di drammaturgia. Rivista di inchieste", 16, 1 (2010): 4-7. Dello stesso autore, *Postdramatic Theatre*, Routledge, London-NewYork 2006.

B. LOGAN., *Felix Barrett. up to his ears in theatre*, "The Independent", Sabato 9 Giugno 2012

J. MACHON, *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, Palgrave Macmillan, London 2009.

J. MACHON, *Immersive Theatres. Intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave macmillan, New York-Hampshire 2013.

J. MACHON, *Felix Barrett in discussion with Josephine Machon*, 2 febbraio 2007, online: <http://people.brunel.ac.uk> (ultimo accesso 13/12/2016).

J. MACHON, *Maxine Doyle in discussion with Josephine Machon* 14 novembre 2006 , online: <http://people.brunel.ac.uk> (ultimo accesso 13/12/2016).

E. MARINAI, *Antigone di Sofocle - Brecht per il Living Theatre*, Edizioni ETS, Pisa 2014.

E. MARINAI, *Il corpo sonoro del Living Theatre per Antigone* (su nastro magnetico Rai, 1967), *Mimesis Journal* vol.3 n.2 - 20014, *Scritture della Performance*, pp. 90-114

M. MARINO (a cura di), *Diario dei Motus da New York*, Corriere di Bologna, online 15 gennaio 2012.

M. MARR, *Top Hollywood talent is behind a new generation of horror chambers that are dialing up the fright factor with movie-quality special effects and psychological torments*, Business And Economics, 25 ottobre 2012.

E. MENDUNI, *Prosumer*, in *Enciclopedia della Scienza e della Tecnica*, Treccani, (online) 2008.

C. MOLINARI, *Storia di Antigone da Sofocle al Living Theatre. Un mito nel teatro occidentale*, De Donato, Bari 1977.

K. OTTO-BERNSTEIN, *Absolute Wilson*, documentario coprodotto da Alba Film Productions-Film Manufacturers-Home Box Office (HBO), Germania 2006.

P. PEASEY , *Rituals of Cohesion and Consumption. The Cruel Optimism of Commodified Communitas in Immersive Performance*, Conferenza IFTR – Stockholm 2016.

K. PHILIPS, Review of *The Firebird Ball* by Punchdrunk, "The Guardian", 23 Feb 2005

E. PIEPENBURG, *Stage Is Set. Ready for Your Part?*, The New York Times, 20 marzo 2011.

N. ROBIN, *Stages of Sleep*, Live Design, 47 (2013), 2, online.

ROCKWELL J.- TOMKINS C. (a cura di), *Robert Wilson, the theater of images*. The Contemporary Art Center, Cincinnati:1980.

ROCKWELL J., *Olympic Arts Festival cancels "Civil Wars"*, New York Times 31/03/1984.

F. ROSE, *The power of Immersive Media*, Strategy+Business, 9 febbraio 2015

C. ROSENTHAL, *Antigone's Example: A View of the Living Theatre's Production, Process, and Praxis*. Theatre Survey, 41 (2000), pp 69-88.



I. SANDLER *Oral history interview with George McNeil, 1968 Jan. 9-May 21*, Archive of American Art.

R. SCHECHNER, *Environmental theatre*. Applause, New York 1973.

R. SCHECHNER, *Performance theory*, Routledge, London 1979.

M. SEGALEN, *Riti e rituali contemporanei*, Il Mulino, Bologna 2002.

M. SHEVTSOVA, *Robert Wilson*, Routledge, New York 2007

L. SHYER, *Robert Wilson and his collaborators*, Theatre Communication Group, New York 1989, p.xvi

A. SILVESTRE, *Punchdrunk and the Politics of Spectatorship*, Culturbot, 14 novembre 2011.

H. SLADE *Meet Emursive, The Company Behind "Sleep No More", The Off-Broadway Production That's Been Sold Out For Three Years*, "Forbes", 19 marzo 2014.

A. SOLOSKI, *Sleep No More: from avant garde theatre to commercial blockbuster*, The Guardian, 31 Marzo 2015.

David Stark in *The Sense of Dissonance*, Princeton University Press, Princeton and Oxford: 2009

A. TOFFLER , *The rise of the prosumer*, in *The Third Wave*, Morrow, New York 1980, pp. 265-288.

M. TRUEMAN, *Fading Smiles – A Response to the One on One Festival at BAC*, 3 aprile 2011, online

C. VALENTI, *Storia del Living Theatre. Conversazioni con Jusith Malina*, Titivillus, Corazzano 2008.

C. VALENTI – D. NICOLO, *The Plot is the Revolution. Un progetto di Motus*, Acting Archives Review, 1, 2 (2011).

Z. WANG, *District Government Works with SMG to Create "Jiangning Road Culture Street" with Three Theatres as the Highlights*, Jingan, 10 luglio 2015

G. WEIL, *Mia sorella Antigone*, Arnoldo Mondadori, Milano 1981.

G. WHITE, *On Immersive Theatre*, *Theatre Research International*, 37 (2012), 3, pp. 221-235

G. WHITE, *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*, Palgrave Macmillan, Basingstoke e New York 2013.

G. WHITE, *Immersive Theatre Techniques*, TaPS Master Class Resource Pack, ISTA - International Schools Theatre Association, Londra 2012

G. WHITE, *Navigating the ethics of audience participation*, *Applied Theatre Journal*, 7 (2006).

R. WILSON, *An Evening with Robert Wilson - Stanford Presidential Lectures in the Humanities and Arts*, (trascrizione della Mater Class di Wilson a cura dell'Università Stanford University, 1 Ottobre 2008.

W. B. WORTHEN, *The written troubles of the brain": "Sleep No More" and the Space of Character*, *Theatre Journal*, 64 (2012), 1, pp. 79-97.

INTERVISTE DELL'AUTRICE:

MOTUS (ENRICO CASAGRANDE E DANIELA NICOLÒ): 21 Marzo 2011, 23 Dicembre 2013, 24 Settembre 2014

ARTISTI RESIDENTI A WATERMILL: 9 Agosto 2015, 15 Settembre 2015

Per il capitolo sui Motus si è inoltre lavorato sulla rassegna stampa americana e italiana fornita dalla compagnia e su tutte le presentazioni delle performance presenti sul sito: [www.motusonline.com](http://www.motusonline.com).