

Sinestesiaonline

PERIODICO QUADRIMESTRALE DI STUDI SULLA LETTERATURA E LE ARTI.
SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

Alfonso Amendola

DISEGNO D'OMBRE. L'INNOVAZIONE SCENICA DEL BAUHAUS

ABSTRACT

Il saggio indaga come il teatro del Bauhaus s'inserisca all'interno del capitolo delle avanguardie recuperando il concetto di "ombra" e quali elementi d'innovazione del Bauhaus siano presenti nella sperimentazione scenica contemporanea. Tutto ha inizio dalle ombre. Infatti il ritorno al teatro delle ombre assume, nel contesto del Bauhaus, lo stesso valore che nell'ambito della sperimentazione cinematografica ha significato il focalizzarsi sul fotogramma: 1) l'eliminazione di ogni elemento ornamentale e superfluo; 2) il ritorno all'elemento essenziale della teatralità. Con il teatro delle ombre, la scena viene spogliata dalla scenografia, dagli attori e dai significati che portava con sé dall'antichità. Il Bauhaus nel dominio del teatro delle ombre è insita nella riscoperta di questa forma artistica, che, dopo l'Ottocento, aveva perso seguaci, e le ritroviamo nelle sperimentazioni tecnologiche portate avanti nella scuola tedesca e che hanno influenzato artisti successivi nella realizzazione di strumentazioni ad hoc per proiettare i propri spettacoli di ombre. Il saggio analizza i lavori del principale erede delle sperimentazioni sulle ombre di cultura Bauhaus: l'artista francese Christian Boltanski. E seguendo questa lineare "ereditaria" si sofferma sui lavori di Worthington, di Kuwakubo e della "Interactive Media Foundation" dove, nel 2019, viene ideato e realizzato *Das Totale Tanz Theater* ovvero l'esperienza teatrale in cui è fortemente evidente il lascito di Schlemmer.

The essay investigates how the Bauhaus theatre fits within the avant-garde chapter recovering the concept of "shadow" and which innovation elements of the Bauhaus are present in contemporary stage experimentation. Everything starts from the shadows. In fact, the return to the shadow theatre assumes, in the context of the Bauhaus, the same value that in the field of cinematographic experimentation meant focusing on the frame: 1) the elimination of any ornamental and superfluous element; 2) the return to the essential element of theatricality. With the shadow theatre, the scene is stripped of the scenography, the actors and the meanings it brought with it from antiquity. The Bauhaus in the domain of the shadow theatre is inherent in the rediscovery of this artistic form, which, after the nineteenth century, had lost followers, and we find them in the technological experiments carried out in the German school and which influenced subsequent artists in the realization of hoc to project their own shadow shows. The essay analyses the works of the main heir of the experiments on the shadows of Bauhaus culture: the French artist Christian Boltanski. And following this linear "hereditary" he focuses on the works of Worthington, Kuwakubo and the "Interactive Media Foundation" where, in 2019, *Das Total Tanz Theater* is conceived and created or the theatrical experience in which Schlemmer's legacy is strongly evident.

PAROLE CHIAVE:

Avanguardia, sperimentazione, ombre,
tecnologie, vanguard, experimentation,
shadows, technology, media

CONTATTI:

alfamendola@unisa.it

Sinestesiaonline, Anno IX, Numero 30, Settembre 2020

Rifrazioni n. 2

www.rivistasinestesia.it

www.sinestesiaonline.it

1. *Le radici*

Le sperimentazioni sulla luce hanno determinato, parallelamente, anche una sperimentazione sulle ombre. Così come la potenza espressiva del gioco luce/ombra ha avuto un'influenza sul cinema (basti pensare alla centralità del piano di illuminazione come scelta estetica e stilistica nelle opere di autori come Dreyer, Murnau, Lang, Hitchcock) così è possibile rintracciare la scelta espressiva di alcune sperimentazioni interne alle dinamiche luce/ombre nell'ambito teatrale.

Il teatro delle ombre, di origine orientale, ha la sua massima diffusione in Europa nel Settecento, come messa in crisi della scena prospettica rinascimentale. Nel momento in cui l'illusione della tridimensionalità raggiunge il suo apice, si inizia ad intravedere un'alternativa alla finzione attraverso una visione smaterializzata.¹ Una visione assimilabile alla critica che lo stesso Moholy-Nagy² muove alla cinematografia antecedente all'astrattismo, colpevole di aver cercato di imitare e riprodurre la realtà, eliminando l'atto creativo. Il ritorno al teatro delle ombre assume, nel contesto del Bauhaus (e soprattutto nella dimensione teatrale), lo stesso valore che nell'ambito della sperimentazione cinematografica ha significato il focalizzarsi sul fotogramma:³ l'eliminazione di ogni elemento ornamentale e superfluo ed il ritorno all'elemento essenziale della teatralità. Con il teatro delle ombre, la scena viene spogliata non solo di tutte le strutture scenografiche, ma anche degli attori stessi e dei significati che portava con sé dall'antichità. Secondo lo studioso Athanasius Kircher,⁴ infatti, nell'antichità l'ombra era in primo luogo sinonimo di fantasma, infatti gli spettri venivano rappresentati in scena sempre sotto forma di ombre. Nel teatro delle ombre del Bauhaus, «l'ombra non rappresenta la morte come assenza di vita, ma il vuoto necessario all'arte per rivendicare la sua sostanziale diversità dalla materia».⁵ Le sperimentazioni condotte sulla luce hanno influenzato il teatro delle ombre nelle epoche successive, ma non è la sola eredità del Bauhaus in ambito teatrale. Nel 1921 viene allestito il Teatro del Bauhaus, la cui direzione viene assegnata a Lothar Schreyer. Walter Gropius diffonde nel Bauhaus la teoria della similarità strutturale tra arte della costruzione e arte scenica e, quindi, sostiene fortemente la nascita del Teatro del Bauhaus ed incoraggia tutti gli studenti a partecipare. Schreyer mostrò sin da subito la sua tendenza verso un teatro a carattere sacrale ed espressionista, che era apertamente in conflitto con le idee alla base del Bauhaus.

Alcuni maestri del Bauhaus provarono a portare, senza successo, l'innovazione in ambito teatrale: le sperimentazioni di Moholy-Nagy, le rappresentazioni di marionette e la prima versione del *Triadisches Ballett* di Oskar Schlemmer non ebbero né seguito né appoggio da parte di Schreyer.

Nel 1923 divenne chiaro che la visione del teatro di Schreyer era troppo distante dai principi della scuola, quindi venne nominato un nuovo direttore: Oskar Schlemmer.

¹ Sul tema cfr.: C. GRAZIOLI, *Luce e ombra. Storia teorie e pratiche dell'illuminazione teatrale*, Laterza, Roma 2015.

² Cfr. L. MOHOLY-NAGY, *Pittura Fotografia Film*, Einaudi, Torino 1987.

³ Su questi temi rimando agli studi di G. FREZZA: *Cinematografo e cinema. Dinamiche di un processo culturale*, Cosmopoli, Bologna 1996; ID., *Effetto notte. Le metafore del cinema*, Meltemi, Roma 2006; ID., *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Tunué, Latina 2013; ID., *Figure dell'immaginario. Mutazioni del cinema dall'analogico al digitale*, Area Blu, Salerno 2015.

⁴ Cfr. S. CARANDINI, *Teatro e spettacolo nel Seicento*, Laterza, Roma-Bari 1990.

⁵ M. MILNER, *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna 1989, p. 34.

Prima della sua nomina a direttore Schlemmer, pur non essendo un ballerino e non avendo avuto una formazione nel campo della danza, in occasione delle feste del Bauhaus si esibiva spesso in quelli che non erano veri e propri balletti, ma spettacoli in cui il movimento esprimeva la musica. È evidente come il pensiero del pedagogo Émile Jaques-Dalcroze abbia fortemente influenzato le esibizioni di Schlemmer ed il rapporto dell'artista tedesco con la danza ed il teatro. Il metodo Dalcroze prevede un'educazione alla musica attraverso l'ausilio del corpo. L'avviamento alla musica avviene in primo luogo attraverso la ritmica: nella prima fase i movimenti naturali del corpo vengono messi in relazione con l'esperienza musicale, in modo tale da sviluppare il senso cinestetico, il senso ritmico e melodico e le capacità motorie. «Eccomi a sognare un'educazione musicale nella quale il corpo farebbe la parte d'intermediario fra i suoni e il nostro pensiero [...]. Non è possibile concepire il ritmo senza figurarsi un corpo messo in movimento».⁶ Schlemmer sperimentò all'interno del Bauhaus i laboratori di ritmica di Dalcroze: gruppi di studenti venivano chiamati a muoversi liberamente (camminare, saltare, battere le mani, spostarsi liberamente) accompagnati da musica suonata dal vivo. Secondo Dalcroze gli allievi, in questo modo, avevano modo di dare spazio alla creatività e di costruirsi una personalità autonoma. Le esperienze con il metodo Dalcroze portarono Schlemmer ad avvicinarsi al mondo del teatro. Schlemmer applicò i principi del Bauhaus al mondo teatrale, trasformando il rapporto tra attori e oggetti posti sulla scena in rapporti geometrici. Secondo Schlemmer

si può percepire sensitivamente l'essenza dello spazio, camminando e toccandone materialmente i confini: nella concreta attuazione di questa operazione conoscitiva interviene la geometria piana, la sua suddivisione lineare in centro, quadrato, rettangolo, ecc. e relativi assi, diagonali, cerchi, ecc. Mezzi di aiuto sono anche le linee immaginarie, visibili se egli è in luce, invisibili se è in ombra.⁷

Il laboratorio teatrale del Bauhaus va inteso come un momento di ricerca significativo nel panorama del Movimento Moderno in architettura, principalmente per il suo interesse nella definizione di un nuovo rapporto tra misura del corpo e misura dello spazio progettato. Schlemmer «elabora a questo scopo un modello antropico, il *Vordruck*, riferimento per la costruzione dello spazio declinato in schemi geometrici e proporzioni dimensionali, accomunabile nell'intenzione al modulo lecorbuseriano».⁸

Schlemmer spoglia la figura umana delle sue caratteristiche intrinseche, prima fra tutte l'unicità, e la presenta in scena come una maschera costituita da elementi geometrici. Gli attori-marionetta di Schlemmer divengono così «architetture semoventi in cui l'attore in carne e ossa tende alla grazia divina, compiendo i soli gesti che i costumi permettono».⁹ Per Schlemmer, però, l'attore resta una presenza fondamentale del teatro, in quanto quest'ultimo si basa sul rapporto tra uomo e spazio e sull'equilibrio che si deve stabilire fra loro, quindi non può mai venire meno uno dei

⁶ E. JACQUES-DALCROZE, *Il ritmo, la musica e l'educazione*, EDT, Torino 2008, p. XI.

⁷ F. MANCINI, *L'evoluzione nello spazio scenico dal naturalismo al teatro epico*, Dedalo, Bari 2002, p. 193.

⁸ L. CABRAS, *Arte totale e teatro totale al Bauhaus: le coreografie astratte di Oskar Schlemmer*, in *La ricerca che cambia. Atti del secondo convegno nazionale dei dottorati italiani dell'architettura, della pianificazione e del design*, a cura di L. Fabian, M. Marzo, LetteraVentidue, Siracusa 2018, pp. 908-918.

⁹ *Ibid.*

due elementi. La prima opera che Schlemmer mette in scena al Bauhaus è il *Triadisches Ballett* (“Danza della Triade”); l’opera si compone di dodici balli suddivisi in tre parti (burlasca, solenne, mistico-fantastica), ciascuna associata ad un colore diverso (giallo, rosa, nero). L’obiettivo di Schlemmer è quello di «produrre, mediante lo svolgimento della danza sul piano e la stereometria dei corpi in movimento, quella dimensione dello spazio che la ricerca di forme elementari come la retta, la diagonale, il cerchio, l’elisse, con i loro rapporti non può non creare».¹⁰

Per trasformare il corpo umano in un insieme di elementi geometrici, nel *Triadisches Ballett* i ballerini indossano «elementi plastici colorati o metallici che si muovono nello spazio, realizzati con materiale che è tanto eccitante usare nel nostro tempo di invenzioni tecniche e di nuove sostanze».¹¹ Schlemmer ha sempre rifiutato l’associazione del *Triadisches Ballett* ai balletti meccanici, rivendicando la presenza degli attori che «hanno un’anima che non può esser loro tolta dal costume più o meno rigido».¹² In quest’ottica, il teatro di Schlemmer si allontana fortemente dalle sperimentazioni teatrali condotte dai futuristi, che, invece, risultano tecnicamente più vicine alle sperimentazioni di Moholy-Nagy sulla luce, seppure mosse da un diverso pensiero. Prampolini, ne *L’intrusa* di Maeterlinck, sceglie, infatti, di sostituire il personaggio della Morte con un complesso gioco di luci. La scelta di Prampolini è dettata da una fiducia incondizionata nella tecnologia, una posizione diversa da quella degli allievi e dei maestri del Bauhaus che, pur accogliendo il progresso e l’innovazione tecnologica, non mostrano sentimenti di venerazione, bensì sono pronti a metterla in discussione.

2. Eredità

L’eredità del Bauhaus nel campo del teatro delle ombre è insita, innanzitutto, nella riscoperta di questa forma artistica, che, dopo l’Ottocento, aveva perso seguaci, ma soprattutto nelle sperimentazioni tecnologiche portate avanti nella scuola tedesca e che hanno influenzato gli artisti successivi nella realizzazione di strumentazioni ad hoc per proiettare i propri spettacoli di ombre.

Ma cosa resta del grande capitolo dell’avanguardia scenica del Bauhaus nei territori complessi e sfuggenti della sperimentazione contemporanea? Proviamo a ricostruire alcune trame esemplari di questa “densa” eredità.

Il principale erede delle sperimentazioni sulle ombre è l’artista francese Christian Boltanski. Nel 1984 Boltanski inizia a lavorare sulla serie *Théâtre d’ombres*; per realizzare le sue opere progetta un piccolo telaio, al quale vengono appese, come marionette, le figure da proiettare.

Il telaio progettato da Boltanski ha notevoli punti di contatto con le lanterne magiche realizzate all’interno della Bauhaus. A differenza del teatro delle ombre di origine orientale in cui è sempre presente la componente umana, seppure come semplice strumento per muovere le marionette, Boltanski effettua lo spoglio radicale compiuto dalla Bauhaus, eliminando qualunque intervento umano. Boltanski affida il movimento delle sue ombre totalmente alla centralità tanto cara alle sperimentazioni

¹⁰ O. SCHLEMMER, L. MOHOLY-NAGY, F. MOLNÁR, *Il teatro del Bauhaus*, Abscondita, Milano 2018, p.19.

¹¹ F. MANCINI, *L’evoluzione nello spazio scenico dal naturalismo al teatro epico* cit., p. 194.

¹² *Ibid.*

della Bauhaus: la tecnologia sulla scia di tanta sperimentazione teatrale dentro il sistema tecno-creativo.¹³ L'artista francese, infatti, progetta un sistema di ventilazione che consente alle ombre di "prendere vita". A differenza delle opere di luce di Hirschfeld-Mack,¹⁴ le cui strutture consentono una riproduzione assimilabile a quella di un film, il sistema di ventilazione di Boltanski determina ogni volta performance diverse, esattamente come avviene in uno spettacolo teatrale. Un gioco di ombre a scomparsa continua tra accensioni e spegnimenti di riflettori e candele sottolineano, con grande suggestione la dimensione "fragile", "intangibile", narrativa delle ombre.¹⁵

Un'ulteriore evoluzione delle sperimentazioni del Bauhaus nel campo delle ombre è visibile nel lavoro di Philip Worthington. L'artista inglese, seguendo il lascito del Bauhaus, nel 2005 ha progettato la sua "lanterna magica" per l'opera *Shadow Monsters* (progetto sviluppando nell'ambito di un corso di *Interactive Design* per il "Royal College of Art" di Londra e quindi nato per una specifica installazione museale), focalizzandosi sugli aspetti tecnologici e cercando di sfruttare appieno tutte le possibilità che provenivano dal mezzo tecnologico. Worthington ha aggiunto alla sperimentazione delle ombre della scuola tedesca una componente nuova: la digitalizzazione. Il «Technological Magic Trick», questo il nome della scatola magica di Worthington, si compone di una scatola luminosa, una macchina fotografica ed un computer su cui è installato un software di *gesture recognition* progettato dall'artista. Il software riconosce i movimenti degli spettatori e li rielabora dando loro la forma di mostri che vengono poi proiettati, come ombre, sui pannelli collocati sulle pareti. Worthington compie un ulteriore processo di eliminazione di ciò che considera superfluo: spoglia il teatro delle ombre non solo della presenza umana, come aveva fatto Boltanski, ma anche delle marionette stesse: «In qualche modo, il minimalismo e la mancanza di dettagli è ciò che ti permette di immaginare ulteriormente. A volte, la semplicità è più potente di tutte le cose che puoi fare».¹⁶ Un ulteriore punto di forza di questo progetto è dato, anche, dalla rilevante presenza umana. Infatti l'artista utilizza le siluette del pubblico (ovvero dei visitatori) per modificarle durante l'arco della proiezione.

Nell'opera di Worthington non esiste una presenza umana che elabora le ombre o muove le marionette, ma, non potendo prescindere dalla presenza del pubblico, l'artista inglese decide di utilizzare il pubblico stesso per creare i "suoi mostri". In questa traccia espressiva sembra riecheggiare una sorta di rielaborazione dell'antico gioco delle ombre cinesi in cui i gesti che l'utente compie sono però "aumentati" con interventi di grafica in tempo reale. Infatti ritroviamo una serie di pattern predefiniti (ad esempio le mani che si aprono diventano la bocca di un lupo, ecc.) realizzandosi attraverso due moduli fondamentali: un modulo di riconoscimento del gesto e un modulo che modifica la siluette di conseguenza. Il voler cogliere la "discendenza"

¹³ Su questo tema mi permetto di rimandare a A. AMENDOLA, *Frammenti d'immagine. Scene, schermi, video per una sociologia della sperimentazione*, Liguori, Napoli 2006.

¹⁴ Figura centrale nell'ambito del Bauhaus, Ludwig Hirschfeld-Mack progettò un dispositivo di proiezioni di grande innovazione e azzardo tecnologico fondendo assieme il suono con il visivo. Per molti è considerato il padre della creatività "multimediale". Per un avvicinamento alla sua opera cfr. R. KENT, S. SABIN, P. STASNY, A. HAPKEMEYER, *Ludwig Hirschfeld-Mack. Bauhaus e visioni*, HatjeCantz, Berlino 2000.

¹⁵ C. BOLTANSKI in D. VON DRATHEN, "Der Clown als schlechter Prediger", in «Kunst Forum», n. 113, 1991, pp. 314-331.

¹⁶ M. GLENTZER, "Shadow Monster" creator keeps it simple, in «Art&Theatre», 29 maggio 2015.

dall'*interactive design* è sicuramente importante perché recupera e ripensa una tradizione di installazioni la cui base è “modificare”, “aumentare”, “rimodulare”, “amplificare” le azioni del pubblico verso una straordinaria fantasmagoria collettiva e creativa.

Il punto di incontro tra l'arte tradizionale del teatro delle ombre orientale e le innovazioni portate dal Bauhaus è l'artista multimediale giapponese Ryota Kuwakubo. Così come con Worthington, anche nel caso delle opere di Kuwakubo il confine tra teatro ed installazione¹⁷ viene superato a favore di quest'ultima tipologia.

La formazione di Kuwakubo è rigorosamente di stampo bauhausiano: l'artista studia Plastic Art and Mixed Media presso la Facoltà d'Arte della Tsukuba University. Il corso di studi era ispirato ai metodi di insegnamento del Bauhaus: gli studenti erano, infatti, chiamati a confrontarsi con le differenti officine in cui avevano modo di sperimentare i vari tipi di materiali. Così come nella scuola tedesca, anche presso l'università giapponese la sperimentazione degli studenti conduceva al raggiungimento della consapevolezza delle proprie attitudini ed abilità in modo tale poi da compiere, al terzo anno, la scelta dell'indirizzo (corrispondente al materiale prediletto, come nel Bauhaus). Rispetto alle officine del Bauhaus, negli anni '90, periodo in cui Kuwakubo frequenta la Tsukuba University, gli studenti hanno modo di sperimentare anche “nuovi materiali”, come l'*information design* e gli ologrammi, oltre a quelli classici già presenti nella scuola tedesca (in qualche modo continuando quella straordinaria e continua “innovazione grafica” che Filiberto Menna volle leggere come elemento decisivo e fondante per comprendere la vera essenza del Bauhaus).¹⁸

L'importanza delle sperimentazioni del Bauhaus sulle ombre, oltre alla formazione stessa di Kuwakubo, è evidente anche nelle opere che l'artista realizza a partire dal 2009, quando decide di concentrarsi proprio sulle ombre. Infatti, Kuwakubo ritorna alle origini del Bauhaus decidendo di porre al centro delle sue opere oggetti di design industriale. Al posto delle marionette di Boltanski e del pubblico di Worthington, le ombre vengono generate dalla proiezione di luce su oggetti di uso quotidiano.

Nel 2009 Kuwakubo realizza *The Tenth Sentiment*. L'opera consiste in un modellino ferroviario in scala di un trenino su cui è posta una luce. Spostandosi lungo il percorso determinato dai binari, il trenino si muove ed illumina i vari oggetti che sono collocati intorno al modellino, proiettandone le ombre sulle pareti della stanza. Il trenino si muove molto lentamente, 3 centimetri al secondo, una velocità che serve a realizzare differenti tipi di ombre:

quando gli oggetti sono molto vicini al binario, le ombre sono grandi, quando invece sono un po' più lontani, le ombre sono piccole, in questo modo si crea una sorta di panorama con diversi strati di profondità, dove è possibile vedere strutture e costruzioni strane.¹⁹

¹⁷ Su questo snodo della multimedialità scenica cfr. *Teatro e immaginari digitali. Saggi di sociologia dello spettacolo multimediale*, a cura di A. Amendola, V. Del Gaudio, Gechi edizioni, Milano 2018.

¹⁸ Su Filiberto Menna lettore del Bauhaus cfr. A. AMENDOLA, J. CAMARGO MOLANO, *La Bauhaus secondo Filiberto Menna: un'idea di sperimentazione*, in *Filiberto Menna. Progettare il futuro*, a cura di N. Martino, A. Tolve, Arshake, Roma 2019.

¹⁹ A. CHERICO, *Ryota Kuwakubo: la realtà delle ombre*, in «Digicult», 19 novembre 2015.

Nel 2015, in occasione del Fuori Salone di Milano, Kuwakubo realizza l'opera *Invisibility*. L'opera, affine a *The Tenth Sentiment*, inserisce una nuova componente tecnologica: la luce non viene più collocata su un modellino ferroviario di un treno, bensì è presente un braccio meccanico che, eseguendo dei movimenti prestabiliti, sposta la sorgente di luce per illuminare i diversi oggetti collocati sulla scena:

Quando creo le mie installazioni, ho bisogno di allineare gli oggetti facendo molta attenzione. Per far ciò devo guardare le ombre proiettate sul muro e muovere gli oggetti manualmente per molto tempo. Chiaramente vedo anche l'ombra della mia mano e, dopo un po', mi capita di provare una sensazione molto strana: mi sembra che l'ombra sia la mia vera mano. Questi episodi mi fanno pensare all'allegoria della caverna di Platone: non si tratta solo di una metafora ma anche di qualcosa che succede a livello fisico. Così ho immaginato come dovrebbe essere percepire un'ombra, quando non appare come ci si aspetta: mi aspettavo di sentire qualcosa di strano sul corpo.²⁰

L'eredità del lavoro di Schlemmer la ritroviamo centrale ancora in tantissimi artisti e performer. L'esperienza teatrale in cui è maggiormente evidente il lascito di Schlemmer è *Das Totale Tanz Theater*, ideata e realizzata dalla Interactive Media Foundation nel 2019. Si tratta di un'esperienza di danza in realtà virtuale, creata seguendo il *Triadisches Ballett*. La storia si articola su tre livelli, esattamente come nell'opera originale. Lo spettatore viene dotato di occhiali V-R (*Virtual Reality*), che gli consentono di vedere le coreografie, ideate da Richard Siegal su ispirazione del *Triadisches Ballett*. Attraverso metodi di scansione del corpo e software per l'acquisizione e digitalizzazione del movimento, i gesti compiuti dai ballerini possono poi essere visti in realtà virtuale. La realtà virtuale consente una completa fusione di spazio e corpo, permettendo il raggiungimento del progetto di "teatro totale" a cui ambiva Walter Gropius. La danza diventa il medium che collega l'uomo e la macchina, in quanto ha una doppia natura: da un lato rappresenta il lato umano attraverso la presenza dei ballerini, dall'altro il lato tecnologico, in quanto il balletto si presenta come un elemento di realtà virtuale.

3. Per concludere

E così grazie al lavoro e agli "azzardi" visionari di Christian Boltanski, Philip Worthington, Ryota Kuwakubo e l'Interactive Media Foundation, dentro un'infinita danza d'ombra e tecnologia il teatro del Bauhaus respira potente nella grande narrazione del teatro contemporaneo. Ciò che viene restituito è un teatro della novità, un concreto teatro multi-mediale, le cui azioni sono giustificate e rafforzate dall'uso interattivo delle nuove tecnologie. È assodato che da tempo si sta riscrivendo, anche con grande e "necessaria" spregiudicatezza e distanza, la storia delle neo-neoavanguardie. Un percorso che è sicuramente fecondo, anche perché volto inevitabilmente a un nuovo spiegamento di luci e ombre su autori e opere che meriterebbero successive frequentazioni critiche. Quello che ci prospettano gli autori post-Bauhaus, come quelli velocemente raccontati, è un nuovo "balzo della tigre" della sensibilità sperimentale. Un avanzamento nelle ricerche, sempre più maliziose, atte ad esplorare il divenire delle forme, il reinventarsi delle arti grazie agli innesti tecnologici

²⁰ *Ibid.*

e all'irrompere di nuovi fenomeni di scrittura, di visioni e anche di formazione critica ed accademica. E fedeli alla grande lezione Bauhaus la sperimentazione contemporanea avrà forza e resistenza se riuscirà sempre a creare un continuo e faticoso *mash-up* non solo dentro i dispositivi creativi (teatro, cinema, arti visive, danza, musica, design, architettura) ma anche dentro una progettazione politica e militante. Insomma, *arte vs. politica* che continua ad essere in qualche modo una summa possibile del nostro presente. Ecco, in questo ambito indisciplinato, militante, crossmediale e intermediale va rintracciata tutta la vertigine sperimentale. Una vertigine, sempre, sontuosamente spinta verso le complessità di un'avanguardia in dialogo con le logiche del consumo di massa.