

Faust secondo La Fura dels Baus: teatro, opera, cinema

Veronica Orazi (Torino)

Summary: The article focuses on the Catalan theatre group La Fura dels Baus's works on the myth of Faust. The analysis is based on the drama *F@ust versió 3.0* (1998), the free adaptation of Berlioz's *La damnació de Faust* (1999), the cyber show *Faust Shadow* (1999), the movie *Fausto 5.0* (2001) and the opera staging of Gounod's *Faust* (2014). In its interpretations of the myth, the group recreates it in different artistic dimensions: drama, cyber theatre, lyric opera, cinema. Nevertheless, the study of these productions demonstrates that all of them share some common basic elements: the multifaceted personality of the protagonist, his fragmented perception of himself and reality, a postmodern vision of the Self and life. At the same time, La Fura deepens its investigation on theatre/performance and technology, reaching impressive and groundbreaking results.

Keywords: La Fura dels Baus, Catalan contemporary drama, performing arts, cinema, lyric opera, cyber theatre ■

Received: 17-10-2015 · Revised version received: 26-01-2016 · Accepted: 09-06-2016

■

La figura di Faust e la sua vicenda hanno originato un mito dal simbolismo complesso,¹ fonte di ispirazione per scrittori, musicisti, cineasti (Laan, 2007; Schönfeld / Rasche, 2007; Fitzsimmons, 2008; Hedges, 2009; John, 2012). Il personaggio incarna l'eterno insoddisfatto, che stringe un patto col diavolo per attingere alla conoscenza e ottenere immortalità e potere; è la figura che più spesso è stata utilizzata per descrivere la modernità: una costante del pensiero occidentale dalla metà del XV secolo.

1 Georg Sabelicus Faustus Junior (1480–1540) fu un personaggio oscuro: teologo, astrologo, negromante, di cui si disse – già durante la sua vita – che avesse stretto un patto col diavolo. L'anomina *Historia von dr. Johann Faustus* (pubblicata nel 1587 a Frankfurt a. M.) si riferisce alla sua figura; più tardi, 1604, Christopher Marlowe ne realizzò un adattamento teatrale e lo stesso Goethe fu ispirato da uno spettacolo per burattini su questo personaggio.



La Fura dels Baus (1979), che nel 2014 ha celebrato il suo 35° anniversario, offre un'ulteriore testimonianza dell'attrattività del tema.² Il gruppo, dedito al teatro performativo e cibernetico (La Fura dels Baus, 2001; Martorell Fiol, 2004) ma anche al teatro di parola, all'opera lirica, alla sperimentazione audiovisiva e tecnologica più audace³ (Pérez Coterillo, 1988; Ferrer, 1991; Torre, 1992; Corvino, 1994; Ceccotti, 2003; Ollé, 2004; La Fura dels Baus, 2005; Orazi, 2013; Verzini, 2014; Orazi, 2016c; 2016d: 60–62), ha prodotto nell'arco di quattro anni (1998–2001) alcuni lavori basati sul mito faustiano, ricreandolo secondo il proprio linguaggio e plasmandolo in generi differenti – teatro, teatro digitale, lirica, cinema – (Ceccotti, 2003: 109–124; Jiménez Morales, 2008; Saumell, 2009), per poi tornare a occuparsene di recente (2014) con un nuovo allestimento operistico.

Nel 1998 la compagnia presenta *F@ust versió 3.0*, basato sull'adattamento di alcune parti del *Faust* di Goethe e concepito per uno scenario all'italiana; nel 1999 allestisce *La condemnció de Faust* al Festival di Salisburgo, versione dell'opera omonima di Berlioz; nello stesso anno lancia attraverso una piattaforma globale interattiva *Faust Shadow*, sofisticato esempio di *cyber theatre*; nel 2001 presenta in anteprima alla 58° Mostra del Cinema di Venezia *Fausto 5.0*; infine, nel 2014, produce un'altra reinterpretazione lirica del mito, il *Faust* di Gounod, per l'Opera Nazionale Olandese.

■ 1 *F@ust versió 3.0*

*F@ust versió 3.0*⁴ va in scena il 28 aprile del 1998 al Teatre Nacional de Catalunya (con 254 repliche). Con questa libera versione del testo di Goethe, concepita per un teatro convenzionale, quindi per un tipo di visione frontale, La Fura si avvicina per la prima volta alla figura di Faust (Buezo Canalejo, 2004a; Röttger, 2008). L'opera prende spunto dalle due parti dell'originale goethiano (la prima del 1808 e la seconda del 1832) di cui

-
- 2 Sugli adattamenti di classici universali realizzati dal gruppo si veda anche Orazi (2016a) e Orazi (2016b).
 - 3 Interpretando in modo originale tendenze diffuse a livello internazionale, come dimostrano alcuni saggi apparsi negli ultimi anni: Schrum (1999); Pontón (2003); Blanco (2004); Causey (2004); Núñez Puente (2004); Paz Gago (2004); Sarriugarte Gómez (2004); Abuín González (2006); Causey (2006); Farman (2006); Paz Gago (2006); Dixon (2007); Romero López / Sanz (2007); Wood (2007); Abuín González (2008); Tortosa (2008); Romera Castillo (2010); Trecca (2010).
 - 4 Regia di Àlex Ollé e Carles Padrissa; testo di Pablo Ley, Àlex Ollé, Carles Padrissa e Magda Puyo, con la collaborazione di Jaume Plensa e Sergi Jordà.

conserva il senso, modificandone però l'ambientazione e attualizzandolo, interpretando la fonte da una prospettiva postmoderna. Inoltre, se la prima parte del *Faust* era stata rivisitata in molte occasioni, il gruppo ora propone la prima trasposizione per la scena della seconda, meno chiara dal punto di vista della trama e dei contenuti.

Con questo spettacolo il collettivo inaugura una linea di ricerca inedita e una nuova fase di sperimentazione: crea un testo da recitare, pensato per un palcoscenico all'italiana, separando lo spazio per gli attori – la scena – da quello del pubblico – la platea –; si confronta con un classico universale senza rinunciare alla propria estetica, anzi imponendola nella rilettura, come dimostrano l'impiego di strumentazione audiovisiva e informatica e il coinvolgimento degli spettatori (stavolta realizzato grazie alla tecnologia interattiva).

Il mito assieme al pensiero e ai contenuti goethiani sono reinterpretati secondo i codici della civiltà delle immagini, dell'era tecnologica e del mondo virtuale, rivoluzionato dal computer e dalla rete. Lo stesso concetto di sapere è radicalmente cambiato e la sete di conoscenza del protagonista si trasforma e diviene virale, grazie alle possibilità (ancora in parte inesplorate e potenziabili) offerte dall'informatica e da internet. Tuttavia, questo flusso d'informazioni, pur letto attraverso la lente ottimistica del progresso, non basta ad appagare l'insoddisfazione dell'uomo, sempre e comunque condizionato da istinti in contrasto con le convenzioni sociali.

Così, La Fura ripropone la vicenda in modo frammentario e sdoppiato, ricorrendo a linguaggi diversi: teatro, musica, video, azioni simultanee pervase da una fisicità violenta, effetti speciali, illuminotecnica, strumenti e macchinari pre- e post-tecnologici.⁵ Il nucleo concettuale del dramma resta l'insoddisfazione di fronte all'impossibilità di attingere alla conoscenza, ma si tratta di una frustrazione che nell'era digitale è causata dall'eccesso di un'informazione parcellizzata, che crea solo l'illusione di una conoscenza assoluta, ridotta a uno pseudo-enciclopedismo elettronico globale. In questo modo, la compagnia irretisce il pubblico, lo attira nel vortice del suo stile immaginifico, multidisciplinare e impattante, perché come recita l'originale: «In principio era l'azione». Goethe, infatti, aveva tradotto così il biblico «In principio erat Verbum», riflettendo la concezione della filosofia dell'azione

5 Pre-tecnologico, cioè precedente all'avvento della tecnologia moderna; si tratta di strutture, elementi, oggetti meccanici, costruiti e utilizzati senza il ricorso alle nuove tecnologie. Post-tecnologico, cioè relativo ai recenti sviluppi delle nuove tecnologie, di tipo virtuale, cibernetico, audiovisivo, ecc.

che si diffonde tra XVIII e XIX sec., in base alla quale è l'azione appunto a rappresentare il momento di accesso alla verità.

Nella rivisitazione furera tutti i personaggi della fonte, senza perdere il profilo tragico, hanno un'alternativa, una possibilità di riscatto, e sono calati in un'ambientazione che spazia dalla macro-discoteca di warholiana memoria alla cantina dal sapore tarantiniano. Non vengono più contrapposti Bene e Male ma razionalità e istinto e, di fatto, è l'incontro di Faust col mondo istintivo di Mefistofele, materializzazione del suo doppio, a scatenare la tragedia. Faust non stringe un patto col diavolo ma è presentato come l'abitante di una terra desolata, oppresso da una profonda incapacità di vivere e nel suo viaggio si confronta con le luci e le ombre della realtà sociale; Mefistofele non è il diavolo della tradizione cristiana, ma il riflesso del lato oscuro del protagonista, del suo Io soffocato dalle convenzioni, in balia di pulsioni incontenibili, capaci di piegare la ragione alla passione sfrenata e al desiderio di morte; Margherita continua a essere l'eterna vittima di questo Faust e di tutti gli altri Faust, paradigma della violenza perpetrata ai danni dei deboli.

L'opera esprime la sregolatezza di un essere dalla personalità multipla, che stringe un patto con la tecnologia e incarna al contempo Faust, Mefistofele, Margherita, Elena di Troia e l'assistente Wagner. A partire da questo concetto di simultaneità, *La Fura* presenta un Faust espressione dell'epoca attuale, orientato da una guida perversa (un demone rivisitato), che si confronta con una rete satura di menti anelanti e alienate. Il personaggio trasforma la sete di conoscenza e l'insoddisfazione della figura romantica nell'irrequietezza dell'uomo contemporaneo inchiodato davanti allo schermo di un computer ed è proprio in rete che si materializza Mefistofele, il suo *alter ego*. Lo sdoppiamento di Faust, scisso attraverso un procedimento di digitalizzazione, rimanda al concetto di dualità binaria 0-1, che sottende la rielaborazione del collettivo.

La scena all'italiana, in teoria tradizionale, viene modificata e, grazie a un complesso sistema di schermi, torrette e funi con cui sono tenuti sospesi gli attori, diventa un maxi-schermo in cui si svolge il viaggio interattivo di Faust, che incontrerà e sedurrà la sua Margherita. La rivisitazione, ispirata al linguaggio della pubblicità e a quello multimediale del web e dello spazio cibernetico, combina i materiali audiovisivi più eterogenei in un montaggio sperimentale di grande efficacia. Gli spettatori si ritrovano così immersi in una sorta di enorme videogioco e rivivono il mito durante questo spettacolo totale, in cui immagini forti (ambigue scene sessuali, uno stupro-incesto, un suicidio, un parto, un fragoroso *Mephisto Show*) si

amalgamano in un contesto tecnologico. Ora, le percezioni del pubblico sono sollecitate a ogni livello: gli attori in azione, la proiezione di immagini e video duplicati e manipolati in diretta ampliano lo spazio scenico che appare come un enorme caleidoscopio, frutto dell'assemblaggio di schermi e monitor, che trasmettono improvvise zoomate e ogni tipo di effetto virtuale.

Anche la partitura musicale contribuisce al risultato complessivo, assimilando in modo suggestivo materiali vari: dal *Requiem* di Mozart alla musica d'avanguardia, ai rumori industriali, a brevi tracce di venti secondi inviate dagli internauti che hanno risposto all'invito in rete a partecipare alla composizione. Con *Fmol*⁶ – *Faust music online* –, infatti, il gruppo propone la creazione collettiva di una parte della musica dello spettacolo, offrendo la possibilità di partecipare attraverso internet alla composizione di spezzoni della colonna sonora, che si succedono come un *leitmotiv* ogni volta che Faust, turbato o tormentato, percepisce dentro di sé la lotta tra le forze dell'istinto e della razionalità. Si tratta di sequenze create in tempo reale utilizzando il mouse: una volta scaricato il software dedicato, sullo schermo compare un'arpa e facendo scorrere il cursore sulle corde si producono sonorità varie, registrate da un oscilloscopio. In questo modo gli internauti possono integrare con le loro micro-composizioni quelle di chi li ha preceduti o comporne di nuove. Le sequenze selezionate,⁷ create suonando strumenti Bambù (che rappresentano la ragione) e Medusa (riflesso invece della passione) presenti nel software, vengono interpretate da alcune sculture semoventi sistemate sui laterali dello scenario, controllate da un DJ che interagisce con l'orchestra creando sonorità accattivanti.

Nei primi due Atti, seguendo lo sviluppo dell'azione originaria, Faust è nella sua stanza, immerso nei propri pensieri; desideri e invocazioni emergono dalle parole che attraverso la rete rivolge al mondo e agli spiriti; non ricevendo risposta, la sua ansia cresce e tenta il suicidio, ma non è chiaro con quale esito e neppure se l'opera proietti dunque la visione tecnologico-virtuale del protagonista-suicida. Mefistofele, manifestazione maligna, con l'intento di soddisfare i desideri del protagonista, di cui incarna gli istinti repressi, organizza il rito demoniaco: durante il battesimo iniziatico due mani femminili emergono dall'acqua, Faust firma il patto col sangue e comincia il suo viaggio. È a questo punto che La Fura propone una delle

6 Progetto musicale interattivo, in collaborazione con Sergi Jordà, iniziato nel 1997 e che diventerà appunto la colonna sonora di *Faust versió 3.0* l'anno successivo.

7 Dalla selezione sono stati scartati brani interessanti, rimontati in un CD registrato e pubblicato dal gruppo.

sfide più suggestive della rivisitazione: grazie a effetti digitali interattivi attivabili dagli spettatori seduti in platea, questi vengono calati in una realtà extra-scenica, la realtà virtuale del loro tempo. L'azione si trasforma in un videogioco di ruolo, in cui è possibile collaborare allo svolgimento della trama attraverso i comandi e gli strumenti di cui il pubblico dispone. Poi Faust, nel vortice di emozioni ed esperienze frutto del patto, arriva alla taverna furera, dove i fondatori della compagnia interpretano gli ubriachi e animano una sorta di *after hours* alla Tarantino.⁸ Durante la notte, incontra una drag queen interattiva in una macro-discoteca che ricorda la *Factory* di Andy Warhol;⁹ qui, fra parrucche platinata, appare Margherita in una scena d'iniziazione sessuale propiziata da una mezzana che collabora con Mefistofele: il primo desiderio di Faust prende forma ed egli chiede alla sua guida di consegnargli la ragazza. Margherita però si perverte, trasformandosi in assassina, ed è in questa scena che l'estetica performativa del gruppo si evolve ulteriormente: video, attori, schermi che si rivelano sottili diaframmi dietro ai quali si celano figure pseudo-reali che entrano ed escono dal palcoscenico attraverso i monitor, quasi si trattasse di porte che si aprono e si chiudono, con il supporto di una colonna sonora che come di consueto sostiene la narrazione enfatizzandone il messaggio, culminante nella consegna della giovane colpevole.

La rete, la realtà intangibile dei nostri giorni, all'improvviso diventa una rete materiale, proiettata in differita con effetti video. In un diabolico *ménage à trois* – che vede coinvolti Faust, Margherita e suo fratello Valentin – la donna eterea diventa un oggetto concreto, dominata da Faust con l'aiuto di Mefistofele. Dopo l'assalto incestuoso perpetrato ai danni di Margherita da suo fratello, è Faust a diventare un assassino. A questo punto, Mefistofele afferma «Il mondo è fatto di piccoli mondi», richiamando la concezione di realtà e di Io frammentati della postmodernità, mentre la situazione precipita con la fine della giovane: appesa a un gancio, come un animale, vedea-

8 *After hours* letteralmente significa 'oltre l'orario di chiusura'. Per estensione, una delle accezioni del termine rimanda all'abitudine dei giovani di ritrovarsi dopo la chiusura delle discoteche per continuare a ballare in locali pensati per questo genere di clientela. Quentin Tarantino (1963) è il noto regista statunitense, il cui stile è caratterizzato da dialoghi sopra le righe, violenza, personaggi grotteschi e ossessioni della cultura pop.

9 *The Factory* era il nome del primo studio di Andy Warhol a Manhattan, in cui egli lavorò dal 1962 al 1968. Con lo stesso nome vennero indicati anche ai suoi studi successivi. La *Factory* fu un importante centro di produzione artistica in quegli anni e il punto di ritrovo di creativi di vari settori che collaboravano con Warhol. Divenne famosa anche per le feste trasgressive che vi si organizzavano, dove i partecipanti assumevano alcol, droghe e indulgevano in eccessi di ogni genere.

mo pendere la personificazione della componente femminile di Faust e Margherita si concretizza come creazione della mente del protagonista.

Nel terzo Atto, in un turbinio di proiezioni, Faust ritorna nel suo mondo di aspirante suicida ed entra in un tempo morto. Dopo essersi sparato in bocca, entra in coma e piomba in uno stato vegetativo: si ritrova in un letto di ospedale, in una sorta di limbo meta-reale, e se prima ambiva alla realizzazione dei desideri attraverso il corpo, ora cercherà un corpo nella dimensione onirica. Immagina, allora, il suo viaggio verso gli archetipi che sintetizzano la pluralità (a partire dal suo Io multiplo) e nell'affannosa ricerca di una consistenza fisica sembra trasformarsi in embrione. Poi, dopo un matrimonio simbolico con Elena di Troia, rinasce assumendo le sembianze di Euforione-Icaro.

Nella seconda parte, dunque, Faust tenta di ridurre all'unità gli opposti: quelli della sua psiche scissa, ma anche quelli di cui diventa simbolo (Oriente e Occidente, Nord e Sud, acqua e fuoco, ragione e pulsione), senza tuttavia riuscirci e assistendo alla sconfitta della razionalità che soccombe all'istinto. Alla fine della visione onirica in cui immagina di essere Euforione-Icaro, precipita nel vuoto, si sveglia dal letargo vegetativo e domanda: «C'è qualcuno?»; una voce, la voce dell'Inquietudine, gli risponde: «La domanda richiede un Sì».

L'esito è come sempre provocatorio: un Faust cibernetico che insinua nello spettatore l'impressione che tutto e tutti possano essere una simulazione mentale del protagonista, che possano essere cioè creati o distrutti dalla sua mente potenziata dal computer; una sorta di *Matrix* (1999),¹⁰ in cui però non è la macchina o l'intelligenza artificiale a dare forma a una realtà illusoria, perfettamente credibile agli occhi degli umani, ma il connubio tra icona faustiana e mondo digitale. Stavolta, il messaggio viene enfatizzato grazie a un testo da recitare, fatto inconsueto per il collettivo, che ha collaborato alla redazione del copione. *Faust versió 3.0* si rivela un tentativo di sintesi globale: delle diverse sfaccettature dell'Io del protagonista, di realtà virtuale e 'oggettiva', di razionalità e istinto. Con la proposta di questa prospettiva multipla e del conseguente sforzo di ridurla a un'improbabile unità (piuttosto a un codice binario), la Fura suggerisce un percorso per la comprensione dell'epoca contemporanea, sotto la guida di

10 Film di fantascienza scritto e diretto da Lana e Andy Wachowski, vincitore di quattro premi Oscar. Il titolo ricalca il termine inglese *matrix*, che indica la "matrice di numeri", elemento di tipo tabellare derivante da strutture matematiche, impiegato in informatica per associare dati o sistemi di dati. Nella pellicola, la 'matrice' rappresenta una sorta di ciberspazio, una realtà simulata creata dalle macchine.

un 'demonio' postmoderno, riflesso dei dissidi interiori dell'individuo, attraverso una rete abitata da menti in bilico fra desiderio e frustrazione, fra auto-controllo e pulsione.

■ 2 *La condemnació de Faust*

L'anno successivo, il 19 agosto del 1999, va in scena *La condemnació de Faust*,¹¹ adattamento dell'opera lirica di Berlioz (1846), presentato al Festival di Salisburgo (con 6 repliche). La rivisitazione è il terzo esperimento del gruppo in ambito operistico (dopo l'allestimento de *Le martyre de Saint Sébastien* di Debussy del 1996 e de *L'Atlántida* di Falla del 1998), segna il consolidamento del prestigio della Fura nell'ambiente operistico internazionale e costituisce il secondo avvicinamento al mito di Faust, ora nel campo della lirica.

L'originale di Berlioz, che ha tratto otto scene dal *Faust* di Goethe e le ha musicate, viene considerato da alcuni un'opera sinfonica, in cui la melodia predomina sull'aspetto contenutistico e sulla trama. Tuttavia, sarebbe un errore pensare che il compositore e i due autori del libretto, Almere Gandonnière e Gérard de Nerval, abbiano trascurato il testo, posto che il primo conosceva a fondo la fonte e il secondo l'aveva tradotta in francese. Forse la migliore classificazione di quest'opera inclassificabile è quella formulata dallo stesso musicista, che l'aveva definita una 'leggenda drammatica'.

La peculiarità de *La condemnació de Faust* consiste nella volontà di prescindere da una struttura unitaria, per enfatizzare l'Io frammentato del protagonista: è questo, infatti, il filo conduttore che sostiene l'intero allestimento. Anche in questo caso, come già per *F@ust versió 3.0*, la proposta finale sfocia nella scelta di raccontare la creazione di un uomo nuovo, nel quale convivono opposti contraddittori e complementari: il risultato è la fusione di Faust, Mefistofele e Margherita in un solo Io, nel tentativo di raggiungere una sorta di sintesi unitaria (perché individuale e intima), frustrata dalla spinta costante alla disgregazione (perché contrastata e irriducibile). Insomma, l'uomo ha in sé personalità diverse, è mosso da impulsi opposti e può essere di volta in volta carnefice e vittima, manipolatore e manipolato.

11 Partitura e libretto originali ispirati all'opera di Goethe, frutto della collaborazione tra La Fura dels Baus e Jaume Plensa, per la regia di Àlex Ollé e Carlos Padrissa.

La rilettura furera è articolata in quattro parti e due epiloghi (uno in cielo e uno in terra) e ambienta l'opera di Berlioz in una dimensione quasi onirica, piena di riferimenti al tentativo fallito di ricomporre le diverse sfaccettature dell'Io del protagonista. Il coro si muove attraverso il palcoscenico e l'allestimento di tipo futurista presenta un enorme edificio di forma cilindrica collocato al centro della scena, che richiama alla mente una centrale atomica e funge da schermo per le proiezioni, con giochi di luci e strutture metalliche che occupano lo spazio, sia orizzontale che verticale. Le immagini generate al computer si riflettono sull'edificio, dove Faust e Mefistofele precipitano come in un abisso, che si apre mostrando al suo interno vari piani collegati da scale. L'opera è concepita come un contenitore e il cilindro è una metafora della psiche di Faust, Mefistofele e Margherita – che si rivelano tre sfaccettature dello stesso personaggio – e simboleggia la sintesi della memoria. Spicca inoltre l'impiego del cromatismo: l'abito di scena del protagonista, bianco all'inizio, si scurisce progressivamente fino a diventare nero, come quello di Mefistofele. Anche i cambiamenti di scena a sipario aperto sono determinanti, come l'utilizzo sperimentale dell'illuminotecnica, vero e proprio elemento drammatico: tutto ciò sottolinea la complessità dell'allestimento e mostra in modo chiaro le potenzialità innovative dell'opera lirica (Bonilla Agudo, 2006; Bottin, 2015).

La vicenda si svolge nel lasso di tempo occupato da un'eclissi solare, metaforicamente espanso e prolungato, riflesso della crisi di Faust: la coincidenza con il fenomeno astronomico dell'11 agosto dello stesso anno ha ispirato la creazione di *FaustShadow*, ulteriore creazione faustiana del gruppo. Inoltre, come era già accaduto con *L'Atlántida*, questa proposta lirica mostra la stretta relazione fra allestimento operistico sperimentale e riflessione sul concetto di spazio scenico: in questo caso, la Felsenreitschule di Salisburgo, un grande teatro scavato nella roccia, con un palcoscenico largo più di 40 metri, ha contribuito a potenziare l'effetto finale della messa in scena, fondendo il concetto di macro-spettacolo con la ricerca nel settore lirico, esperienza che il gruppo ripeterà anche in seguito, per esempio con *L'Aida* di Giuseppe Verdi all'Arena di Verona nel 2013 e con *L'Elektra* di Richard Strauss alla Norrlandsoperan di Umeå – in Svezia – nel 2014.

■ 3 *Faust Shadow*

L'esperimento successivo, *Faust Shadow* (1999),¹² è un esempio di teatro cibernetico, che nasce in rete, permette a chiunque lo desideri di trasformarsi in attore-atomo virtuale e culmina in due macro-spettacoli dal titolo *Eclipse total en la psique de Margarita. Instalación cosmológica viva*, allestiti in contemporanea in due città diverse (Villa Uriol et al., 2000).

Il collettivo stavolta produce una rappresentazione teatrale realizzata attraverso la rete, rimasta online dal 30 giugno 1999 – data della prima mondiale – al 31 dicembre 2001 – giorno di chiusura del sito –. Vi partecipano attori della Fura, il coro dell'Orfeón Donostiarra (composto da 100 cantanti), un DJ, un cameraman, una squadra di tecnici del suono e un'altra di tecnici 'manipolatori' che attivano la struttura totemica, tutti visibili durante l'azione. Il materiale scenografico riflette la natura di opera d'arte totale dello show, che richiede la combinazione di una vasta gamma di elementi artistici e tecnologici: una gigantessa che raffigura Margherita, la cui testa giace a terra – sostituita durante lo sviluppo dell'azione da un enorme schermo dove si leggono i testi scritti dagli internauti sul sito dedicato – e una scultura-installazione che rappresenta Faust, dove si trova il musicista; all'interno dei due totem e della testa, gli attori della Fura simulano il flusso sanguigno, il sistema nervoso e quello respiratorio, per poi uscire e disporsi sui 'corpi' dei protagonisti; quindi uno schermo di 6 x 3 m con relativa tastiera (su cui scriverà Margherita), otto monitor, sei linee RSDI, una gru alta 35 m, una struttura di tubi innocenti, 40 m di transenne, una cabina di controllo sopraelevata, il tutto alla vista degli spettatori.

La compagnia presenta inizialmente sulla piattaforma <www.FaustShadow.com> questo *Total Faust. Cosmological Spectacle*, in cui ricrea nella mente della protagonista il fenomeno dell'eclissi totale di sole dell'estate del 1999, che ha proiettato la sua ombra su parte dell'Asia e sull'Europa, dall'India all'Inghilterra: si tratta di uno spazio che nel corso dei secoli è stato scenario di divisioni spesso violente, dovute ai conflitti e alla contrapposizione culturale (Oriente e Occidente, Nord e Sud, mori e cristiani, aree urbane e rurali, ecc.), ora idealmente unificate da questo spettacolo cibernetico globale.

12 Al progetto hanno collaborato il Centre d'Integració Tecnològica i Multimèdia d'Enginyeria La Salle (dell'Universitat Ramon Llull), SUN Microsystems, la Generalitat de Catalunya, il Muffathalle di Monaco di Baviera e il Festival di Salisburgo. La programmazione è stata realizzata da un gruppo di docenti e studenti del corso di Ingegneria multimediale de La Salle; alcuni di questi studenti hanno poi presentato il lavoro come progetto finale del loro corso di studi, dati gli eccellenti risultati conseguiti.

Faust Shadow, suddiviso in quindici atti realizzati con tecnologia Java, combina due delle linee di ricerca furera: il teatro digitale e il macro-spettacolo. Concepito come show virtuale in rete, l'11 agosto 1999 si è materializzato in una duplice macro-rappresentazione:¹³ il giorno dell'eclissi, infatti, tutti i testi, le immagini e la musica caricati in precedenza sul sito sono stati utilizzati per allestire due macro-spettacoli connessi fra loro e presentati in contemporanea in un parco di Monaco di Baviera e a Gaisberg, presso Salisburgo, su una collina che ha reso l'installazione visibile a vari chilometri di distanza. Il progetto sviluppa anche la ricerca del gruppo sull'impiego delle tecnologie dell'informazione, esperienza iniziata nel 1991 con la denominazione BOM, in costante ridefinizione per l'evoluzione del settore, culminata nella proposta per i festeggiamenti del 1 gennaio 2000: *Faust Shadow*, insomma, sembra presentarsi come la prova generale di BOM, show globale per la fine del millennio.

Lo spettacolo si articola su due piani differenti e complementari: la *pièce* di teatro digitale, rimasta online per sei mesi (dal 30 giugno 1999 al 31 dicembre 2000), e i due macro-spettacoli, in cui sono stati impiegati anche i materiali e le tecnologie utilizzate per allestire l'opera cibernetica sul sito <www.FaustShadow.com>, presentati in contemporanea l'11 agosto 1999 dalle 11.00 alle 14.00, a Monaco e a Gaisberg. Spazio e tempo quindi mutano con la trasformazione da un tipo di produzione (*cyber theatre*) all'altra (macro-spettacolo): dallo spazio-tempo virtuale della rete di estensione potenzialmente indefinita, allo spazio fisico aperto di grandi dimensioni, la cui durata è scandita dallo svolgimento dell'azione.

Basandosi sulla trama del *Faust* di Goethe, La Fura promuove un casting rivolto agli internauti che vogliono partecipare come attori-atomo virtuali e interpretare il protagonista e gli altri personaggi nella versione cibernetica. Lo show è gratuito e per prendervi parte è sufficiente disporre di una linea telefonica e di una connessione internet. Lo spazio scenico è rappresentato dal sito web costruito per lo spettacolo (<www.FaustShadow.com>), su cui gli internauti possono caricare immagini, commenti e dati utilizzati nelle due performances dal vivo dell'11 di agosto. In sostanza, ciascuno dei quindici atti è un videogioco in cui l'internauta interviene scegliendo il personaggio cui dare vita. La rappresentazione ruota attorno alla triplice simbologia dell'ombra proiettata dall'eclissi, associata alla duplice personalità faustiana e al rapporto ambivalente con Margherita, al supera-

13 Dati disponibili all'indirizzo <<http://www.festes.org/manel/docs/faustshadow/web/www/salzburg/salzburg.htm>> [18.07.2015].

mento ideale delle divisioni territoriali e culturali e al percorso delle conquiste di Alessandro Magno. In questo modo, la scissione della psiche di Faust viene enfatizzata dalla dicotomia simbolica luce-ombra, mentre l'ombra dell'eclissi riesce ad annullare idealmente le separazioni disegnate da linee inesistenti (frontiere e confini sia geografici che ideologici). La rimozione collettiva delle contrapposizioni geo-politiche e socio-culturali (come la rimozione realizzata dall'Io sdoppiato di Faust) e delle conseguenti responsabilità, assieme al timore del ritorno del rimosso, sottendono lo svolgimento drammatico, narrato dal totem Faust a Monaco di Baviera e dalla gigantessa Margherita sulle montagne di Gaisberg. Il percorso dell'ombra dell'eclissi, inoltre, è assimilato a quello seguito da Alessandro Magno nelle sue conquiste. Le cronache del tempo, in particolare Plutarco, narrano che il giovane Alessandro domandò a Diogene il Cinico cosa potesse fare per lui. L'uomo, dopo aver riflettuto, gli rispose di spostarsi, perché coprendo il sole gli faceva ombra. Il collettivo si ispira a questo aneddoto: Faust rappresenta la sete di conoscenza, il progresso, Internet, la rete, l'Occidente... e con un certo complesso di superiorità ma con buone intenzioni (come una ONG o la NATO) domanda a Margherita cosa possa fare per lei. La giovane, dal canto suo, è una figura innocente, perde la testa per Faust e per ciò che rappresenta, ma è una donna concreta e alla fine troverà la risposta saggia suggerita dall'eclissi e chiederà al protagonista di sposarsi, perché coprendo la luce del sole le sta facendo ombra. Tutto questo si sviluppa nella mente sdoppiata di Faust-Margherita durante l'eclissi, in un continuo oscillare fra attrazione e ripulsa, accettazione e rifiuto, azioni che riflettono la costruzione dello spettacolo, scandita da quattro collegamenti video fra Monaco e Gaisberg, realizzati e trasmessi l'11 agosto 1999, giorno dell'eclissi totale, dalle 11.00 alle 14.00.

Alle 11.00, durante il primo collegamento con l'Austria, in pieno sole, viene costruita la gigantessa Margarita alta quindici metri, la cui struttura imita la *silhouette* delle marionette del teatro delle ombre cinesi. Si tratta di una figura piatta, sostenuta come un burattino da cavi e corde fissati su alcuni punti di ancoraggio; sul suo corpo dormiente sono state applicate le foto inviate dagli internauti che hanno partecipato allo show digitale come attori virtuali. Attraverso otto set televisivi si assiste a ciò che intanto sta accadendo nel parco di Monaco, dove Faust è interpretato dal DJ che si trova sulla sommità di una scultura alta otto metri. Poco dopo, un attore sostenuto da una gru sorvola la gigantessa per svegliarla con un megafono e annunciarle che ha ricevuto una mail. Si produce il primo contatto della luna col sole e inizia l'eclissi parziale, mentre a Monaco il musicista che si

trova sull'installazione faustica comincia a suonare attraverso il computer; intanto, gli schermi posti di fronte alla scultura nel parco monacense proiettano l'immagine della testa di Margherita vicina a quella Faust. La gigantessa si alza e inizia a ballare seguendo la musica. Ha letteralmente perso la testa per Faust – ora, infatti, la sua testa è stata sostituita da un monitor – e accende il computer per controllare la posta. Sullo schermo si legge un messaggio: «Hola Margarita ¿Qué puedo hacer por ti? Firmado: Fausto. München (Alemania)». La giovane è sorpresa, tace, e la domanda di Faust viene ripetuta più volte. A questo punto, sul mega-monitor compaiono centinaia di messaggi (domande e risposte) che gli internauti hanno spedito via internet,¹⁴ assieme ai dati relativi all'avanzare dell'eclissi in tempo reale. Finalmente Margherita, sulla cui testa-schermo si proietta l'ombra della figura di Faust, risponde: «Por favor ¡Apártate hacia un lado, me estás tapando la luz del sob». Tutto resta sospeso: le due figure sono immobili, mentre la terra, la luna e il sole continuano la loro rotazione. Intanto, a Monaco, Faust dona il suo amore a Margherita: nel parco in Germania un enorme cuore viene sollevato con una gru e consegnato alla terra, dove scompare per raggiungere simbolicamente la giovane sulle montagne austriache, che lo stringe a sé. Nel momento dell'eclissi totale gli schermi luminosi si spengono e si chiude il primo collegamento.

Il secondo collegamento segue lo sviluppo del fenomeno astronomico a Gaisberg, dove il corpo di Margherita si accende grazie a una dozzina di torce disposte sulla sua struttura. Il terzo collegamento comincia quando in Austria finisce l'eclissi totale e un raggio di sole compare sull'altro lato della luna: a Gaisberg il pubblico applaude spontaneamente, il coro dell'Orfeón Donostiarra intona il finale dell'opera *La damnation de Faust* – intitolato «Il cielo» –, mentre a Monaco il DJ esegue musica techno e sugli schermi scorrono brevi testi scritti dagli internauti. Alle 14.00, nel corso del quarto e ultimo collegamento, la luna non copre più il sole, che brilla di nuovo con forza sempre maggiore, gli attori e il coro lasciano la 'scena' e sul mega-monitor si leggono le informazioni relative al percorso del fenomeno astronomico. Si conclude così questo 'spettacolo cosmologico', la cui sceneggiatura segue la proiezione progressiva dell'ombra e significativamente raggiunge il punto culminante nel momento dell'eclissi totale.

14 «¿Quieres dinero?», «¿Tienes hambre, quieres comida?», «¿Quieres escuchar algo de música?», «¿Quieres hacer el amor?», «¿quieres tomar una CocaCola?», «¿Quieres agua?», «¿Quieres estudiar?», «¿Quieres....?».

Di nuovo, l'enfasi è posta sull'acquisita (e sofferta) consapevolezza della natura frammentaria dell'individuo e della percezione del reale e sul conseguente tentativo di superarla, tendendo a un'unità che si rivela più un anelito che una possibilità concreta, a causa della spinta disgregante delle incongruenze dell'uomo, della realtà e della storia. Stavolta però questa scissione è resa in modo metaforico ed espressa su due piani diversi, sfruttando l'immagine (mentale e fisica) dell'ombra per stabilire un parallelismo fra dicotomia interiore del protagonista ed eclissi.

■ 4 *Fausto 5.0*

Il successivo esperimento faustiano del gruppo, stavolta in veste cinematografica, si concretizza in *Fausto 5.0*,¹⁵ presentato in anteprima il 30 agosto 2001 alla 58° Mostra del Cinema di Venezia. Anche il film, come le sperimentazioni precedenti, non oppone i concetti di Bene e Male, ma quelli di ragione e istinto e il protagonista incarna l'insoddisfazione dell'uomo post-moderno, alle prese con la sua parte ambigua e contraddittoria (Parada, 2002; Buezo Canalejo, 2004a; Catalina, 2004b; Herrero, 2007).

Se prima, con *F@ust versió 3.0* e con *La condemnació de Faust*, la fonte di ispirazione era un'altra opera (il *Faust* goethiano), ora lo spunto è costituito da un nucleo narrativo autonomo, sebbene si riferisca all'icona di Faust e alle sue vicende, di cui offre una lettura ancora più libera rispetto alle altre rielaborazioni furere, adeguando i contenuti al linguaggio audiovisivo in modo più netto, fino a sfociare nell'adattamento filmico.

La pellicola è la prima prova cinematografica del collettivo e rappresenta una sfida sperimentale;¹⁶ prescinde dalle vicende e dai personaggi secondari per concentrare l'attenzione sul protagonista, che raggiunge l'appagamento quando alla fine acquisisce la capacità di manifestare i propri desideri reconditi e di superare l'auto-repressione che lo soffocava, ispirandogli

15 Regia di Isidro Ortiz, Àlex Ollé e Carlos Padrissa, sceneggiatura di Fernando León de Aranoa.

16 Paul Higson ha affermato che «the best way to describe *Fausto 5.0* is to ask that you imagine *Bedazzled* had it been remade by David Fincher», in *TheZone. The science fiction fantasy horror & mystery website*, consultabile all'indirizzo <<http://www.zone-sf.com/fausto5.html>> [19.07.2015]. *Bedazzled* (*Indiavolato*) è un film del 2000 diretto da Harold Remis, rifacimento de *Il mio amico diavolo* di Stanley Donen (1967). David Fincher è un regista statunitense, premiato nel 2011 con il Golden Globe, che arriva al successo con *Seven* (1995), poi gira *Fight Club* (1999), *Panic Room* (2002), *Il curioso caso di Benjamin Button* (2009), *The Social Network* (2010), gli ultimi due vincitori di vari premi Oscar.

tendenze suicide. Ci si trova di fronte, allora, a un Faust combattuto fra la rimozione, la profonda crisi che ne deriva e la capacità di attraversare il proprio inferno personale per affrancarsi dall'auto-censura e conquistare l'equilibrio. La storia, con dialoghi inaspettatamente carichi di umorismo e di umorismo nero e colonna sonora rock, è ambientata in una Barcellona distopica, post-industriale e multirazziale,¹⁷ di cui vengono mostrate le bassezze durante il percorso del protagonista verso la sede del congresso cui parteciperà. Il dottor Fausto è uno specialista in medicina terminale, che vive un momento di crisi profonda: svolge la sua attività in modo professionale ma è insoddisfatto, essendosi condannato a un lavoro routinario e senza passione. Insomma, è un uomo senza sogni, più vicino alla morte che alla vita. Il suo unico contatto con la realtà è Giulia, la sua assistente: sarà lei a percepirne i graduali cambiamenti fino a trovarsi coinvolta, senza rendersene conto, nel gioco (perverso) dei suoi desideri. Arrivato a destinazione, Fausto incontra Santos Vella, un ex-paziente invadente che si offre di accompagnarlo. Sulle prime il medico si oppone, ma poi finirà per percepire questo strano individuo come una presenza necessaria, che gli consentirà di manifestare i propri istinti. Santos – un originale Mefistofele –, sollecita la parte più cupa del protagonista, spingendolo a ogni sorta di eccesso e guidandolo lungo un percorso liberatorio dal quale il dottore uscirà trasformato.

Nell'originale goethiano, Faust vuole sperimentare tutto ciò che è umano e Mefistofele sembra aiutarlo in questo, mentre nel film il medico fa emergere il suo lato oscuro e inconfessabile, le pulsioni più segrete, incoraggiato dall'*alter ego* mefistofelico. Questa sorta di ombra importuna e inquietante promette a Fausto di realizzare ogni suo desiderio e, di fatto, prima ancora che questi si esprima, lo anticipa. Tuttavia, ciò che pare un sogno si trasformerà presto in un incubo, necessario però per la crescita interiore del protagonista. Alla fine, si scopre che Santos Vella è, sì, un ex-paziente del dottore, ma già deceduto, e nella scena conclusiva Fausto ne

17 La città in cui si svolge l'azione mostra una comunità e un contesto immaginari, degradati, inquietanti e volutamente ansiogeni (al contrario della visione utopica). Si tratta dell'immagine di una società fittizia ambientata in un futuro imprecisato, costruita estremizzando in termini negativi tendenze socio-politiche e tecnologico-culturali del presente. Questo luogo post-industriale è caratterizzato dal predominio dell'elettronica, dell'informatica, della telematica e da una tecnologia sempre più avanzata. Infine, l'elemento multirazziale non è presentato in senso positivo, come convivenza e integrazione armoniose, ma come coacervo di soggetti non integrati, protagonisti di tensioni e contrapposizioni che spesso sfociano nella violenza, anche fisica.

firma il referto di morte rimasto a suo tempo inspiegabilmente in bianco: Santos-Mefistofele incarna la proiezione inconscia del dottore, spingendolo suo malgrado a liberare gli istinti, persino i più bassi, per arrivare all'equilibrio proprio grazie all'emancipazione dall'auto-repressione che gli consente di salvarsi/farsi salvare da Giulia-Margherita.

Allo stesso modo, se il Fausto di Goethe si redime grazie all'amore della protagonista femminile, che però viene sacrificata (pur salvandosi l'anima *in extremis*), nella rilettura furera, la giovane non soccombe ma si moltiplica in più figure, ciascuna proiezione di una pulsione segreta: patofilia, efebofilia, sperimentazione del sesso mercenario, inibizione patologica della libido. Il medico, infatti, viene prima sedotto da una bella malata, poi dalla figlia di Santos che è solita prostituirsi, quindi dalla ragazzina che conosce in una festa psichedelica e con cui ha un rapporto sessuale violento, in un'atmosfera a metà strada fra allucinazione e distorsione onirica. A questo punto Fausto si sveglia (da un sogno? una visione? una proiezione mentale del rimosso che lotta per farsi strada nella sua coscienza?), mentre un cane nero – ulteriore reminiscenza goethiana – gli divora le viscere e Santos cerca nel suo ventre la ghiandola origine del male, cui lo stesso dottore aveva fatto riferimento in una conferenza-lezione anch'essa calata in una dimensione straniante. Giulia-Margherita, l'assistente, assume invece il ruolo di redentrica: salverà se stessa e Fausto, ora in grado di esprimere le proprie inclinazioni in modo 'sereno', perché finalmente libero dopo gli eccessi cui si è lasciato andare sfogando gli istinti più profondi. Secondo questa prospettiva, il 'demonio' coincide col rimosso, che tormenta l'individuo e si trasforma in perversione. Fausto non vende l'anima al diavolo-Santos, ma sotto la sua guida si affranca dal suo inferno personale (le pulsioni represses) per raggiungere l'equilibrio. Nell'epilogo, Santos sembra saltare in aria con un'auto in un tripudio di fiamme (chiara allusione infernale), ma poco dopo un personaggio si rivolge al protagonista con la sua voce: la controfigura demoniaca si è dissolta ma non è scomparsa e veglierà su Fausto dopo averlo aiutato a scardinare le auto-costrizioni che lo avevano condotto alla frustrazione, lasciando il finale sostanzialmente aperto.

Il film presenta un uomo che fatica ad assumere il suo lato oscuro, che è tale proprio per l'incapacità di ammetterne l'esistenza e dunque di poterlo superare. La discesa agli inferi, il patto col diavolo della postmodernità sono rappresentati dalla determinazione/necessità di accettare l'istinto e le pulsioni, definiti nel film 'cattivi desideri' che attivano un inevitabile senso di colpa e il conseguente giudizio etico. Solo dopo aver riconosciuto le proprie debolezze e contraddizioni, Fausto riuscirà a esorcizzarle e ad arri-

vare all'appagamento, una volta fugato il senso di colpa e disinnescata la repressione indotta dalla società. Così, il protagonista dà sfogo agli istinti, riconosce le proprie perversioni frutto dell'auto-repressione e si riscatta, cancellando il malessere esistenziale e raggiungendo la stabilità grazie a un contatto diverso: una relazione incipiente, che si intuisce nell'epilogo, con l'assistente Giulia.

In questa ennesima attualizzazione, il male non è considerato un'entità esterna ma deve essere ricercato nell'intimo dell'individuo e inteso come conflitto interiore frutto di contraddizioni insanabili se costantemente rimosse. Fausto, infatti, si emancipa dal male nel momento in cui si confronta con la propria parte oscura – risultato della rimozione –, la fa affiorare e riesce a superarla, raggiungendo non sapere, immortalità e potere ma consapevolezza ed equilibrio, le vere mete dell'uomo postmoderno. L'insoddisfazione del nuovo Fausto non nasce dall'anelito frustrato di conoscenza ma dall'auto-condanna a una vita convenzionale, che soffoca la natura profonda dell'essere.

■ 5 *Faust*

L'ultima sperimentazione furera sul mito prende forma con l'allestimento del *Faust* di Gounod (1856), in cartellone dal 10 al 23 maggio 2014 all'Opera Nazionale Olandese di Amsterdam. Ancora una volta, si tratta di una produzione che ha ben poco di tradizionale: nella prospettiva del regista Àlex Ollé, Fausto non è un dottore in cerca dell'eterna giovinezza, ma uno scienziato che lavora all'*Homunculus Project* in un centro di ricerca tecnologicamente all'avanguardia nel campo della biologia cellulare.

Nel I Atto, infatti, un'iscrizione informa che Fausto lavora all'Amsterdam High-Performance Center of Cell Biology. La scena rappresenta un laboratorio con una camera sterile, dietro al vetro della quale gli scienziati che indossano tute ermetiche si aggirano fra vasche e contenitori al cui interno sembrano intravedersi sagome umane. Un pannello traslucido collocato nella parte superiore dello scenario riflette una visione confusa di quelle che sembrano piccole figure su un piedistallo, tinte del colore dominante della produzione: rosso bordello. Cosa accada in questo luogo lo si può cogliere solo in modo confuso, mentre i medici e le infermiere attraversano di continuo il proscenio. Quando il progetto giunge a un frustrante punto morto, Fausto si rivolge a Mefistofele e la vita dello scienziato cede il passo alle sue avventure con la controfigura demoniaca, che sfoceranno in

una sorta di circo visivo, a partire dalla scena immediatamente successiva, ambientata in un luna park.

Nell'Atto II le vasche si aprono e ne escono giovani bionde dai lunghi capelli fluenti, abbigliate in modo da farle sembrare nude. Si tratta di figure che aggiungono un tocco umoristico alla scena, volteggiano sul palcoscenico e intrattengono un gruppo di miliardari in smoking, signore in abito da sera con enormi seni rifatti, giocatori di calcio con maglie a strisce e armate di soldati tratti direttamente da *The Hurt Locker*.¹⁸ Le giovani bionde, interpretate da alcune coriste, ricompaiono scena dopo scena, assumendo identità e ruoli diversi: sono prostitute in vetrina (siamo ad Amsterdam), infermiere che accolgono i soldati di ritorno dalla guerra, oppure impersonano Elena di Troia, Cleopatra e altre icone di bellezza nell'orgia della notte di Valpurga.

Questa folla variopinta canta, balla e si aggira fra i sorprendenti scenari di Alfons Flores che usa macchinari, luci e video per creare le diverse ambientazioni di questo spettacolo avvincente: il laboratorio di Faust, il quartiere a luci rosse, l'interno di una chiesa, il sabba demoniaco e la prigione dove Margherita attende la morte. Mefistofele, un demone umoristico e cinico, affatto sinistro e inquietante, entra in scena nei panni di una rock star tatuata e inguainata in un paio di pantaloni di pelle attillatissimi. Nel corso dell'opera però il suo aspetto diventerà gradualmente più sobrio e alla fine indosserà lo stesso abito grigio di Faust, svelando la sua natura di *alter ego* del protagonista.

L'Atto III conferisce vivacità visiva all'allestimento, grazie alla varietà e all'alternarsi continuo di scenari semoventi che comprendono alte torri rosse, un luna park, un enorme acquario in cui ondeggia una giovane nuda e sulla cui sommità appare Mefistofele, che richiama la folla cui offre del vino. L'acqua della vasca a questo punto si tinge di rosso, che come accennato è il colore dominante dell'adattamento e rappresenta la passione, il sangue, il vino, la trasformazione miracolosa dell'acqua in vino operata da Cristo qui sacrilegamente rovesciata e altro ancora.

Il regista enfatizza la caduta di Margherita, prima nella scena della chiesa dell'Atto IV, dove compare incinta, poi poco dopo col bimbo in braccio quando il fratello morente Valentin la maledice e alla fine, nell'Atto V, mentre getta il piccolo nell'acquario. Nel finale il demone indossa un

18 Film del 2008 diretto da Kathryn Bigelow con sceneggiatura del giornalista Mark Boal, su un gruppo di artificieri sminatori dell'esercito USA in missione in Iraq, presentato alla 65° mostra del cinema di Venezia nello stesso anno e vincitore di 6 premi Oscar nel 2010.

comune completo da uomo, come Faust, e siede sulla poltrona che all'inizio si trovava nel laboratorio dello scienziato, per rendere evidente come nello stesso personaggio convivano il protagonista e Mefistofele.

L'esito è accattivante e vivido. Come di consueto, il risultato più che una produzione operistica sembra un'istallazione, in grado di suscitare nello spettatore associazioni immaginifiche (Bonilla Agudo, 2006; Bottin, 2015). I video, nota dominante della scenografia, proiettano cieli notturni stellati e immagini di vario genere con una messa a fuoco oscillante per indurre e amplificare il senso di incertezza. Il pathos è accresciuto dall'alto livello del coro della Dutch National Opera e l'effetto d'insieme che ne deriva è visivamente sbalorditivo e musicalmente emozionante. Tuttavia, una selezione di musica per balletto, montata con una coreografia che finisce per parodiare l'azione, inserisce una nota volutamente dissonante, per smorzare di tanto in tanto la tensione drammatica grazie a spunti umoristici che costellano lo sviluppo dell'allestimento.

Secondo le parole dello stesso regista, il linguaggio dell'opera lirica è molto prossimo al linguaggio furero e in questa come in altre sperimentazioni della compagnia i due codici si ibridano, con esiti apprezzabili. Nel lavoro multidisciplinare della Fura, alla ricerca dello spettacolo totale, i componenti del gruppo scoprono che «lo del espectáculo total ya lo había dicho Wagner»¹⁹ e non a caso la tetralogia wagneriana del collettivo rappresenta forse il momento più alto della collaborazione della Fura con questo settore.



Insomma, attraverso il proprio linguaggio e dalla prospettiva della propria estetica, La Fura rivisita il mito faustiano, connotandolo in modo peculiare anche nella riespressione dei contenuti. Il nucleo concettuale attorno al quale ruotano queste rivisitazioni coincide con la necessità di accettare la natura frammentaria dell'Io e della percezione del reale, che ne implica la risemantizzazione. Tutto, infatti, è giocato sul piano di una conflittualità diversa: non si tratta più dell'opposizione fra Bene e Male, elementi esterni ed autonomi rispetto al soggetto, in balia di forze altre e ingovernabili, ma della stridente coesistenza delle diverse sfaccettature e delle antinomie dell'individuo e di una realtà tutt'altro che monolitiche, ma al contrario multipli e proteiformi, di cui occorre riconoscere l'irriducibilità, riflesso di

19 Intervista con Àlex Ollé realizzata da Justo Barranco, *La Vanguardia*, 26.IV.2014.

una dimensione plurale in contrasto con l'agognata e illusoria coesione, equivoco superabile solo con l'accettazione della contraddittorietà insita nell'essere umano e nella sua storia. ■

■ Bibliografia

- Abuín González, Anxo (2006): *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*, Valencia: Tirant lo Blanch.
- (2008): «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos», *Signa* 17, 29–56.
- Blanco, Emilio (2004): «Entre lo uno y lo perverso. Teatro, teatro digital y ciberteatro», in: Vega, María José (ed.): *Poética y teatro. La teoría dramática del Renacimiento a la Posmodernidad*, Pontevedra: Mirabel, 411–432.
- Bonilla Agudo, María (2006): «Teatro y ópera en el siglo XXI: modernización e innovación de la puesta en escena», in Romera Castillo (ed.), 353–362.
- Bottin, Beatrice (2015): «La Fura dels Baus: hacia la democratización de la ópera», in: Romera Castillo, José (ed.): *Teatro y música en los inicios del siglo XXI*, XXIV Seminario Internacional de Seliten@t, Madrid 24–26 de junio de 2015, in stampa, disponibile online all'indirizzo <<https://canal.uned.es/mmobj/index/id/37706>>.
- Buezo Canalejo, Catalina (2004a): «La Fura dels Baus, un teatro fáustico y un Fausto del teatro: *F@usto versión 3.0*», in Romera Castillo / Gutiérrez Carbajo (eds.), 333–344.
- (2004b): «La incursión de La Fura dels Baus en el terreno fílmico: *Fausto 5.0*», *Signa* 13, 163–172.
- Causey, Matthew (2004): «La performance post-orgánica. La apariencia del teatro en los espacios virtuales», in: Sánchez-Mesa (ed.): *Literatura y cibercultura*, Madrid: Arco/Libros, 297–325.
- (2006): *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, New York: Routledge.
- Ceccotti, Francesca (2003): *La Fura dels Baus: metamorfosi dei linguaggi espressivi*, Bologna: Università di Bologna (tesi di laurea).
- Corvino, Sara (1994): *Al di là dei confini teatrali: La Fura dels Baus*, Bologna: Università di Bologna (tesi inedita).

- Dixon, Steve (2007): *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance, Art and Installation*, Cambridge (MA): MIT.
- Farman, John (2006): *Pixilated Performances: Embodying Theatrical Space in the Digital Age*, Los Angeles: UCLA (PhD Thesis).
- Ferrer, Esperança (1991): «Commocion en lloc de comunicacion en un teatre que es sostreu als gèneres: consideracions sobre el teatre dels '80. La Fura dels Baus», in: *III Simposi internacional d'història del teatre*, Barcelona, 136–147 (dattiloscritto).
- Fitzsimmons, Lorna (ed.) (2008): *International Faust Studies. Adaptation, Reception, Translation*, New York: Continuum.
- Hedges, Inez (2009): *Framing Faust: Twentieth-Century Cultural Struggles*, Carbondale: Southern Illinois University.
- Herrero, Carmen (2007): «Paisajes urbanos y no lugares en el thriller español contemporáneo: *Fausto 5.0* y *La caja 507*», *Romance Studies* 25:2, 137–149.
- John, David G. (2012): *Bennetiz Goethe Faust. German and Intercultural Stagings*, Toronto: University of Toronto Press.
- Jiménez Morales, Rosario (2008): «El arquetipo de Fausto en La Fura dels Baus», *Enlaces* 8, 1–8, consultabile online all'indirizzo <<http://www.cesfelpesegundo.com/revista/numeros.html>> [22.07.2015].
- Laan, J. M. van der (2007): *Seeking Meaning for Goethe's Faust*, New York: Continuum.
- La Fura dels Baus (2001): «Postmilenio: Teatro. Hombre. Tecnología. Teatro digital», in: *Las fronteras del teatro. Tercer milenio*, monografia di *Cuadernos de Estudios Teatrales* 17, 29–47.
- (2005): *Modilianum. Revista d'estudis del Moianès* 32, numero dedicato al gruppo.
- Martorell Fiol, Martí (2004): «La incursión en el mundo digital de la Fura dels Baus», in Romera Castillo / Gutiérrez Carbajo (eds.), 387–397.
- Núñez Puente, Sonia (2004): «Teatro español en internet: directores, compañías, actores», in Romera Castillo / Gutiérrez Carbajo (eds.), 413–432.
- Ollé, Àlex (ed.) (2004): *La Fura dels Baus, 1979–2004*, Barcelona: Electa.
- Orazi, Veronica (2013): «Verso la performance: esperienze teatrali comparanee in Spagna», *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche* 16, 51–73.
- (2016a): «La Fura dels Baus: transmedialidad y dramatización de textos narrativos en la escenificación de los clásicos (Dante, Sade, Kafka)», *eHumanista/IVTTRA* 9, 224–236.

- (2016b): «Don Quijote: de la prosa cervantina al teatro contemporáneo», *Rassegna Iberistica* 39:106, 243–263.
- (2016c): «Música y nuevas tecnologías en el teatro español del siglo XXI», *Cuadernos AISPI* 7, 29–46.
- (2016d): «MURS, Materia prima: teatro y sociedad a principios del s. XXI», *Artifara* 16, 59–72.
- Parada, Arturo (2002): «La traducción del Fausto de Goethe al cine», in: Romera Castillo, José (ed.): *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX*, Madrid: Visor, 455–461.
- Paz Gago, José M.^a (2004): «Ciberteatro. Teatro y tecnologías digitales», in Romera Castillo / Gutiérrez Carbajo (eds.), 81–88.
- (2006): «La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI», in Romera Castillo (ed.), 151–161.
- Pérez Coterillo, Moisés et al. (eds.) (1988): *La Fura dels Baus 3*, monografía di *Público. Cuadernos del Centro de Documentación Teatral* 34.
- Pontón, Gonzalo (2003): «El hiperdrama. Alegoría escénica en la era digital», in: Vega, María José (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid: Marenostrom, 150–159.
- Romera Castillo, José (2010): «Sobre teatro y nuevas tecnologías», in: Romera Castillo, José (ed.): *Teatro español entre dos siglos a examen*, Madrid: Verbum, 388–409.
- (ed.) (2006): *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, Madrid: Visor.
- / Gutiérrez Carbajo, Francisco (eds.) (2004): *Teatro, prensa y nuevas tecnologías (1990–2003)*, Madrid: Visor.
- Romero López, Dolores / Sanz Cabrerizo, Amelia (eds.) (2007): *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*, Newcastle: Cambridge Scholars, 2 voll.
- Schönfeld, Christiane / Rasche, Hermann (eds.) (2007): *Processes of Transposition. German Literature and Film*, monografía di *Amsterdamer Beiträge zur Neuren Germanistik* 63.
- Röttger, Kati (2008): «F@ust vers. 3.0: A (Hi)story of Theatre and Media», *Cultura, Lenguaje y Representación. Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I* 6, 31–46.
- Sarriugarte Gómez, Iñigo (2004): «Interferencias entre el teatro y la performance bajo la tutela de las nuevas tecnologías», in Romera Castillo / Gutiérrez Carbajo (eds.), 465–473.

- Saumell, Mercè (2009): «La teatralogía fáustica de La Fura dels Baus: teatro, cine, ópera y performance», in: Saumell, Mercè / Berger, Verena (eds.): *Escenarios compartidos: cine y teatro en España en el umbral del siglo XXI*, Wien / Berlin: Lit, 261–272.
- Schrum, Stephen A. (ed.) (1999): *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, New York: Peter Lang.
- Tortosa, Virgilio (ed.) (2008): *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*, Alicante: Universidad de Alicante.
- Trecca, Simone (2010): «Teatro y medios audiovisuales: la situación de los estudios en España», *Signa* 19, 13–34.
- Torre, Albert de la (1992): *La Fura dels Baus*, Barcelona: Alter Pirene, 1992 [2a ed. 2003].
- Verzini, Barbara (2014): *Las herencias filosóficas de Artaud: el teatro de reanimación*, Barcelona: Universitat de Barcelona (tesi doctoral inedita).
- Villa Uriol, Maria Cruz / Garcia i Panyella, Oscar / Dalmau, Jordi / Ginestra, Xavier / Padrissa, Carles (2000): «www.FaustShadow.com», in: *IEEE International Conference on Multimedia and Expo*, New York City, July 30 – August 2, 2000.
- Wood, Aylish (2007): *Digital Encounters*, New York: Routledge.
- Veronica Orazi, Università degli Studi di Torino, Via Verdi, 10, I-10124 Torino, <veronica.orazi@unito.it>.