

# BIOS UNLIMITED

Nel panorama del teatro italiano contemporaneo si sta facendo strada un nuovo interessante gruppo: OHT \_Office For A Human Theatre. Il loro lavoro è caratterizzato da una forte carica visiva ed energia, è difficilmente catalogabile e svela una forte originalità.

di Ilaria Mancia



La curiosità nei loro confronti è nata da un emozionante incontro con il mondo di suoni e colori che vive in *Bios Unlimited*, lo spettacolo con cui si sono affermati sulla scena nazionale, prodotto dalla Compagnia Gli Ipocriti di Napoli e dal Teatro Pubblico Campano. Una piccola calca di case bianche, dalle varie dimensioni, occupa la scena. Al primo sguardo appare un villaggio ordinato ed anonimo che ben presto si trasforma, sotto gli occhi di chi guarda, assumendo sembianze diverse ed inaspettate. Ci si lascia trasportare da subito in un volo della fantasia, luci immagini e suoni creano una partitura in cui l'immaginazione può lasciarsi andare ad un viaggio inaspettato. Le cassette assumono sembianze umane e le parole che le abitano creano paesaggi che scivolano l'uno nell'altro. Non ci sono attori davanti a noi ma c'è un intero

mondo che vive e si svela nel racconto. Il trillo di un telefono, il rumoreggiare di bambini, il treno che percorre le rotaie e noi, che da quel treno ci sentiamo trasportati, ci lasciamo andare nel guardare i paesaggi che scorrono dal finestrino, ascoltando frammenti di storie di vita quotidiana.

È come se si aprissero, in contemporanea, davanti ai nostri occhi, libri che raccontano le nostre storie e le voci di tanti cantastorie fossero lì a raccontarcele, in un viaggio fiabesco nei ricordi. L'emozione provocata in noi da *Bios Unlimited* ha suscitato una serie di curiosità di cui abbiamo voluto parlare con Filippo Andreatta, regista del lavoro, che, insieme a Francesca Bucciero, coautrice e compositrice del suono, ha fondato OHT.

**Come è nata l'idea di *Bios Unlimited*, il primo spettacolo**

**con cui vi siete presentati sulla scena teatrale nazionale?**

La domanda di partenza del progetto riguarda l'anonimato di una calca di persone. Come si può rappresentare e come farlo in teatro senza alcuna pretesa di interpretazione di quel gruppo di persone? Ciò che era importante fin dall'inizio era trovare un'immagine, un paesaggio che lo spettatore potesse guardare percependo la scena come un tutto, ovvero la calca come folla, oppure come insieme di singoli individui. Non mi interessava dare un'interpretazione di quel luogo ma portarlo in teatro e renderlo indipendente da ogni contesto reale. Per questo ho sostituito gli attori con le Cabine dell'isola d'Elba dell'architetto Aldo Rossi. Un piccolo gruppo di case, uguali ma di proporzioni diverse, ha la possibilità di aprire l'immaginazione dello spettatore. La scena diventa un luogo artificiale composto da un

gruppo di attori statici oppure una cittadina nel suo insieme, grazie al gioco di proporzioni e all'atmosfera dello spettacolo. Lo spettatore può tradurre liberamente la scena con l'immagine che per prima affiora nella sua mente.

**Come spettatori assistiamo ad un suggestivo viaggio di voci, suoni e luci e ci sentiamo anche noi parte del piccolo villaggio che vive sulla scena, come se, da una delle case di legno, potesse uscire la nostra storia. Che interesse vi ha spinto verso la narrazione di questi brevi "racconti biografici"? Cosa sono le *Bios Unlimited*?**

I racconti si susseguono in libertà, senza mai avere uno svolgimento unitario. Queste storie acquistano un valore drammaturgico solo attraverso gli altri elementi del palcoscenico. Lo spettacolo non è costituito dai racconti che si sentono ma dall'atmosfera che si crea attraverso il

suono; si passa da una stazione ad una stanza con il telefono che squilla a vuoto. In fondo, come dici tu, ogni storia potrebbe essere la tua e questo conferma la loro evanescenza. Bios Unlimited sono dei frammenti, piccoli racconti quotidiani, ed è anche il nome di un'agenzia di scrittori professionisti a cui le persone comuni commissionano le loro biografie per non essere dimenticati dopo la morte. Questa è un'idea di Paul Auster tratta dal libro *Le follie di Brooklyn*. Abbiamo scelto di chiudere lo spettacolo con un'appendice, la storia di Kafka e della bambina con la bambola, perché questa storia è forse l'unica vera testimonianza di Bios Unlimited, raccontata da un grande scrittore per un solo lettore.

date, ognuno crea la sua. A Napoli, il primo giorno al Museo Madre, c'era una classe elementare di bambini sui dieci anni e dopo venti secondi di spettacolo un bimbo ha gridato: "È bellissimo!" e tutti gli altri: "Shhh!".

**Questo lavoro ha ricevuto numerosi riconoscimenti fra cui l'essere stato ospitato, come hai accennato, dal Museo Madre di Napoli per più di un mese. Com'è stata quest'esperienza "museale"? Cosa vi interessa del mostrare i vostri lavori in contesti non teatrali?**

L'esperienza del Madre è stata magnifica. Un museo molto bello che porta avanti una politica coraggiosa, che non si basa solo sulla collezione in mostra ma, anche, su una varietà di atti-

**OHT. Office for a Human Theatre è un nome suggestivo e ricco di riferimenti. Cosa significa per voi?**

Il nome è una sorta di appropriazione indebita da un testo di Giorgio Strehler, *Per un teatro umano*. Libro molto bello e difficile da trovare. OHT è un nome che racchiude una dichiarazione d'intenti, che cela una relazione politica fra il nostro lavoro e l'interesse per le dinamiche produttive e distributive. Si tratta di non limitare il proprio lavoro ad un ambito artistico svincolato dalla sua relazione con le istituzioni. Per questo abbiamo aggiunto al nome "Office" perché crediamo che il teatro sia un'arte e un gesto pubblico che deve confrontarsi costantemente con il contesto in cui viene prodotto e mostrato. È all'interno dell'"Office" che si

lando elementi quali suoni, voci e rumori. Tra le atmosfere di riferimento a cui si è guardato c'è stata quella tipica del radiodramma insieme a quella più antica delle fiabe. La natura e la modalità della nostra collaborazione dipende dal progetto e da come si decide di esaltare reciprocamente le proprie qualità. Una parte importante del nostro lavoro consiste nelle collaborazioni esterne, come quella con Arnaud Poumarat, il light designer dello spettacolo.

**Dopo il successo di Bios Unlimited, che proseguirà la sua tournée, quali progetti state sviluppando?**

Stiamo cercando di realizzare un vecchio progetto: uno spettacolo su un testo di architettura, *Delirious New York* di Rem Kool-



**Lo spettacolo non ha attori in scena ma protagonista è il suono insieme a luce e video. Per chi vi assiste può nascere il dubbio di essere di fronte ad un'installazione di arte visiva e non ad uno spettacolo teatrale. L'essere in bilico fra diversi ambienti stimola la discussione. Per voi cos'è Bios Unlimited?**

Se te lo dicessi rovinerei quella curiosità che dovrebbe suscitare un lavoro d'arte. Personalmente lo considero qualcosa che si guarda e si ascolta. *Bios Unlimited* è un tentativo di creare meraviglia portando gli spettatori in un immaginario al quale non sono avvezzi e di cui poco alla volta trovano il filo, come in un labirinto. Il teatro dovrebbe sempre esser capace di sorprenderci, di mostrarci qualcosa che fino a quel momento non siamo stati capaci di vedere. A quel punto poco importa che cosa sia *Bios Unlimited* secondo le definizioni

che spaziano dalla performance, alla discoteca. Ciò che più ha funzionato è stata la relazione fra gli enti coinvolti con i quali abbiamo organizzato uno spettacolo a disposizione dei visitatori del museo. Ciò che è interessante non è tanto la venue dello spettacolo ma in quale progetto esso viene posto. Dopo ogni spettacolo facevamo un breve incontro con il pubblico dove parlavamo del lavoro e, in generale, della relazione fra il teatro e l'arte contemporanea. Questo tipo di operazioni sono interessanti e stimolanti sia per gli artisti che per il pubblico perché ci si confronta e si colgono aspetti del lavoro e della fruizione che altrimenti rimarrebbero ermetici e inscatolati nei propri ambiti di competenza. Tipo: l'artista fa, l'operatore culturale organizza e lo spettatore guarda. Far crescere un dialogo e uno scambio fra le parti è sicuramente qualcosa di prezioso.

decide cosa fare, come e con quali partner. È un nome che rivela la declinazione più pratica e spicciola di tutto il lavoro teatrale, quello che si fa prima di andare in scena, che è in realtà la parte più laboriosa e complessa.

**Da che esperienze provenite voi di OHT? Come portate avanti la collaborazione e cosa vi caratterizza?**

Io provengo da studi d'architettura e non nutro un grande interesse per il teatro di prosa classico, preferisco un lavoro più complesso che non presenti una gerarchia di elementi prestabilita come il testo, il regista e l'attore. Il punto di partenza del lavoro è il palcoscenico e gli elementi vengono scelti in base al progetto e durante la creazione dello spettacolo. Francesca si è formata dapprima come attrice e performer per poi approdare al lavoro sul suono. La sua ricerca, per *Bios Unlimited*, si è basata sull'intento di disegnare un contesto mesco-

haas. Sarà un lavoro molto diverso dal primo dato che avrà diversi performer in scena e poco altro. Abbiamo già iniziato a lavorarci attraverso una residenza a Santarcangelo dei Teatri, dopo essere stati scelti da Ermanna Montanari del Teatro delle Albe. Speriamo di continuare la nostra collaborazione con lei e con il Centro Servizi Culturali Santa Chiara di Trento che sostiene il progetto. Vorremmo che *Delirious New York* fosse un lavoro divertente che abdichi ai canoni di serietà e rigore scenico, a cui molto spesso ci si sente chiamati ad aderire, e che vada incontro al pubblico senza troppe "barriere intellettuali". Ripensandoci a posteriori, forse ciò che unisce i due lavori è il contesto metropolitano da cui sono caratterizzati: in *Bios Unlimited* è una calca urbana e il suo anonimato mentre nel prossimo progetto sarà Manhattan ad essere l'attore principale del pezzo. ■