

---

# Il Ring: nella *Twilight Zone*<sup>1</sup>

Erwin Jans

*Help I'm steppin' into the twilight zone  
The place is a madhouse  
Feels like being blown  
My beacon's been moved under moon and star  
Where am I to go  
Now that I've gone too far  
Help I'm steppin' into the twilight zone  
The place is a madhouse  
Feels like being blown  
My beacon's been moved under moon and star  
Where am I to go  
Now that I've gone too far  
Soon you will come to know  
When the bullet hits the bone  
Soon you will come to know  
When the bullet hits the bone*

Golden Earring, *Twilight Zone* (1982)

**R**ichard Wagner scrisse *L'anello del Nibelungo* nel terzo quarto del XIX secolo, un periodo di grande inquietudine sociale e politica in Europa. *L'anello del Nibelungo* è la saga di una fase di declino, di un periodo di transizione, di un periodo di mezzo. La vicenda del “crepuscolo degli dei” (*Götterdämmerung*) ritrae una società in profonda crisi. L'ordine politico è minacciato da intrighi e manipolazioni, da seduzioni e menzogne, rancori e brama di potere; le relazioni sociali e familiari sono profondamente turbate. In un paesaggio mitologico abitato da dei, nani, giganti, draghi ed eroi Wagner delinea lo scenario allegorico di un periodo non così diverso dal nostro, in cui certezze familiari e fedi consolidate, fonte di coerenza e stabilità, si stanno estinguendo, e nuovi ideali devono ancora nascere.

L'idea di “crepuscolo” è diventata centrale per la drammaturgia del *Ring* di Guy Cassiers. Il crepuscolo fa riferimento a un momento di transizione, a uno stato di divenire in cui le forme si dissolvono e si trasformano, e ne vengono create di nuove. Tutti i personaggi della saga mitologica si trovano, più o meno consapevolmente, in una sorta di stato crepuscolare, in uno stato di declino, ma forse anche di divenire. Il Crepuscolo degli dei è uno stadio incerto e difficile da definire fra passato e futuro, fra nostalgia e attesa, fra timore e speranza. Un mondo in cui si combatte una lotta disperata; un mondo il cui declino è determinato dalle sue stesse contraddizioni, che reclama a gran voce una redenzione. I personaggi si muovono in un universo in cui la loro libertà è offuscata da un fato inesorabile. Wotan, da questo punto di vista, è probabilmente la figura più tragica. Ogni azione che compie e ogni decisione che prende sembrano favorire non solo la sua fine, ma anche quella degli altri dei. È una

coincidenza che il filosofo tedesco Peter Sloterdijk parli di “crepuscolo delle azioni” quando si riferisce ai tempi in cui viviamo? Abbiamo ancora un libero arbitrio? Siamo ancora capaci di scegliere le nostre azioni? Oppure esse sono decise altrove? Siamo ancora i fautori delle nostre vite? Le nostre azioni hanno qualche effetto? I nostri atti non sono forse strangolati in una rete fatale? La velocità e l’incomprensibilità che caratterizzano oggi gli sviluppi tecnologici, sociali ed economici possono essere definite, con assoluta serietà, “tragiche”. Il mondo non è più nelle nostre mani. Il mondo ci accade.

### **Maestro di ambiguità**

Nella *twilight zone* del *Ring* i personaggi perdono i loro contorni (le loro certezze, le loro posizioni di potere), ma cercano anche, consapevolmente o inconsapevolmente, di trovare nuove forme, nuovi modelli per sé stessi. Si disgregano, e tuttavia cercano di rimodellarsi in contesti che non sono più sotto il loro controllo. Gli dei sono diventati una debole luce, un’ombra di sé stessi: aggrappandosi al potere sono diventati sempre più isolati. Il Walhalla, che può offrire loro protezione, li separa però anche dal resto del mondo: di fatto sono diventati ciò che oggi chiameremmo una *gated community*, una zona residenziale privata. Il loro ritiro dal mondo segna l’inizio della loro superfluità e della loro definitiva scomparsa. Nel suo libro *La letteratura e gli dèi*, Roberto Calasso scrive a proposito di questo momento:

rimasero soltanto, come brandelli volanti in un accampamento abbandonato, quelle storie degli dèi che erano il sottinteso di ogni gesto.

È tuttavia la musica di Wagner che ci conduce nel limbo della *twilight zone*. In una conversazione con Guy Cassiers, Daniel Barenboim dice:

Wagner è un maestro dell’ambiguità. Usa l’intero spettro delle tecniche musicali per creare emozioni che ci disorientano, per strapparci dalla nostra normalità. Lo fa creando delle aspettative proprio all’inizio del *Rheingold*. Non è davvero possibile sapere con certezza dove cominci, una nota grave senza armonia, senza polifonia. Filosoficamente parlando la musica è qualcosa che diviene, non qualcosa che è. Non riguarda l’essere ma il divenire.

Questo processo di divenire, già presente nelle prime note dell’opera, determina il clima del resto del *Ring*. Daniel Barenboim:

L’effetto delle emozioni suscitate dalla musica non può essere distinto dalla mente calcolatrice che le ha inventate.

La struttura musicale definisce il dramma così come la psicologia dei personaggi. La musica di Wagner ha un potere deliberatamente seduttivo e talvolta addirittura manipolativo, non solo sui personaggi, ma anche sugli spettatori. La musica li controlla entrambi. Dice ancora Barenboim:

Wagner comprese che non possiamo chiudere le nostre orecchie come chiudiamo i

nostri occhi. Questa capacità di penetrazione del suono nell'orecchio è parte del potere della musica. Anche quando dormiamo, non possiamo fare a meno di sentire; il suono esercita comunque un effetto.

La messinscena del *Ring* di Guy Cassiers cerca di infondere nel regno visivo il potere manipolativo della musica. Come la musica, qui anche la tecnologia assume una dimensione "tragica".

### **Ansia della globalizzazione**

Prima però di entrare in una più concreta lettura di questa messinscena del *Ring* voglio ritornare al più ampio contesto politico. "New World Order" (G. Bush sr.), "Informational Society" (M. Castells), "Risk Society" (U. Beck), "End of History" (F. Fukuyama), "Clash of Civilizations" (S. Huntington), "Jihad vs. McWorld" (B. Barber), "Empire" (T. Negri & M. Hardt), "New Chaos" (R. Boomkens), e così via: tutti questi concetti sono semplicemente tentativi di dare un nome alla nostra confusione e alla nostra incertezza. Mettere in scena la vicenda drammatica del *Ring* è per Guy Cassiers un modo artistico di confrontarsi con alcune delle grandi questioni sollevate dal generalizzato processo di globalizzazione: la dichiarata fine della storia e della politica; il flusso di informazioni e immagini; il ruolo del linguaggio e della retorica; la virtualizzazione della realtà; la società dei consumi; la confusione ideologica; la minaccia del fanatismo e del fondamentalismo; la ricerca di sicurezza e spiritualità. La complessa trama drammatica del *Ring*, la molteplicità dei personaggi, il concatenarsi delle generazioni, la convivenza di figure mitologiche e realistiche, gli eventi spettacolari e le svolte della trama, la ricchezza di emozioni e di motivi, tutto concorre a creare la cornice adatta per una lettura contemporanea e aggiornata di questa favola wagneriana della metà del XIX secolo: il crepuscolo della società borghese. Il fatto che Wagner abbia scritto e riscritto l'opera nel corso di tre decadi, durante le quali la società europea cambiò sostanzialmente, non ha fatto altro che accrescere la ricchezza e la complessità del lavoro.

Nella visione di Guy Cassiers, il *Ring* racconta la crisi di identità e la collocazione incerta dell'individuo nel disorientante processo di globalizzazione. Il filosofo tedesco Rüdiger Safranski esprime così la tensione fra queste due posizioni:

La globalizzazione sembra essere una grande rete sistematica di connessioni che, anche a un attento esame, opera apparentemente senza soggetto e in modo così potente che è quasi un insulto richiamare il significato dell'individuo in questo processo. Eppure questo deve accadere; dobbiamo rovesciare lo scenario e convincerci che non solo le nostre teste sono nel mondo, ma il mondo è nella nostra testa. Certamente l'individuo non è nulla senza il tutto a cui appartiene. Ma è vero anche il contrario: il tutto non esisterebbe se non fosse riflesso nelle nostre menti e in quelle di tutti gli altri. L'individuo è il teatro nel quale il mondo fa la sua rappresentazione, il palcoscenico su cui appare. O il mondo avrà un significato, o sarà vuoto, a seconda che l'individuo sia lucido o intorpidito nello spirito. Dare forma alla globalizzazione, pertanto, resta un compito che può essere svolto solo se non si ignora questo altro grande compito: quello di dare forma all'individuo, all'io; perché anche l'individuo è un tutto in cui si incontrano cielo e terra.

Anche nel *Ring* la lotta cosmica fra cielo e terra ha luogo nelle menti dei singoli personaggi. Come nella tragedia greca, i monologhi in cui si riversano la sofferenza, l'impotenza, le frustrazioni e la rabbia sono importanti tanto quanto i dialoghi. I monologhi rappresentano momenti di intensa riflessione e di espressione emotiva. L'intero spettro dei sentimenti e degli impulsi umani è dipinto a colori vivaci sullo sfondo di una lotta che è cosmica e sociale, mitologica e storica, arcaica e contemporanea. Il regista Guy Cassiers infonde nella vicenda mitologica di Wagner ciò che Peter Sloterdijk chiama *ansia della globalizzazione*.

## Crystal Palace

Wagner scrisse la sua opera in un momento di svolta della storia europea. Nel *Manifesto del Partito comunista* del 1848, l'anno in cui Wagner portò a termine il suo primo abbozzo in prosa del *Ring*, Karl Marx e Friedrich Engels scrissero le ormai famose parole:

L'incessante trasformazione della produzione, l'ininterrotto sovvertimento di tutte le condizioni sociali, l'incertezza e il movimento perpetui contraddistinguono l'epoca borghese da tutte le altre. Tutte le stabili e sclerotizzate condizioni di vita, con il loro seguito di opinioni e credenze rese venerabili dall'età, si dissolvono, e le nuove invecchiano prima ancora di potersi consolidare. Tutto ciò che vi era di stabilito e di rispondente ai vari ordini sociali si svapora, ogni cosa sacra viene sconosciuta e gli uomini sono finalmente costretti a considerare con occhi liberi da ogni illusione la loro posizione nella vita, i loro rapporti reciproci.

Secondo Marx e Engels, era la borghesia ad aver minato le strutture consolidate della società feudale tradizionale e ad aver aperto una nuova era. Nello stesso periodo fu edificato il Crystal Palace per l'Esposizione mondiale di Londra del 1851. Costruito in stile vittoriano, era fatto di legno, ghisa e grandi pannelli di vetro, che lo rendevano praticamente trasparente. Una volta completato misurava 564 metri per 124, con una superficie totale di 92.000 m<sup>2</sup> e un'altezza, nel punto più alto, di 33 metri. Il palazzo era un trionfo dell'architettura industriale e fu quasi subito considerato un simbolo di ottimismo per il progresso della società civile: un Walhalla agli dei della modernità.

Il *Ring* è l'analisi critica della società capitalista della metà dell'Ottocento e della sua classe media. Wagner era strettamente coinvolto nei movimenti rivoluzionari che si verificarono in gran parte dell'Europa nel 1848, volti a rovesciare il vecchio ordine assolutistico e a sostituirlo con regimi liberali. Non abbiamo testimonianze del fatto che Wagner abbia letto l'opera di Marx, anche se è possibile che avesse sentito parlare di lui dall'anarchico Michail Bakunin, che partecipò con Wagner alle sollevazioni di Dresda contro la Prussia nel 1849 (alcuni sostengono che il personaggio di Siegfried sia in parte ispirato a Bakunin). Dopo il fallimento di questi moti Wagner fuggì in Svizzera. In Europa fu restaurato il vecchio ordine, e la successiva adesione di Wagner a questa restaurazione nulla toglie ai suoi primi slanci rivoluzionari. Il fatto che la composizione del *Ring* si sia protratta per un periodo di diverse decadi, durante il quale le opinioni politiche di Wagner cambiarono radicalmente, significa che egli potrebbe aver cominciato ad identificarsi più con lo sconfitto Wotan che con il rivoluzionario Siegfried.

Il concetto di caduta e il desiderio di un nuovo ordine sociale determinano la dinamica

dell'intero *Ring*; la vicenda mitologica (spesso improbabile) cela una autentica analisi sociale. Marx descrive il potere del capitale come la trasformazione di tutte le qualità umane nel loro opposto. La descrizione fatta da Wagner nel *Rheingold* di come Alberich rifiuti l'amore in cambio dell'oro del Reno – scelta che si ripeterà da parte dei giganti quando decideranno di consegnare Freia in cambio dell'oro – è un'interpretazione allegorica della crisi.

In un mondo reso libero dalle comunicazioni globali, il socialismo utopistico di Wagner, così come il suo ben noto antisemitismo, è spesso accolto con scetticismo, se non addirittura con assoluta incredulità. Ma molte delle *impasses* e dei pericoli insiti nei valori della classe media che Wagner prefigurò e dai quali mise in guardia nel *Ring* non hanno mancato di realizzarsi. Il freddo fuoco della ragione calcolatrice rappresentata da Loge ha davvero avuto la meglio in un mondo ossessionato dal *management* e demonizzato dalla oggettivazione (l'ossessione, ad esempio, di notizie) e da ciò che Wagner e i suoi confratelli socialisti negli anni Quaranta avrebbero quasi certamente guardato come un fatale isolamento: la mania di Internet e delle conversazioni al cellulare su marciapiedi ventosi,

scrive John Deathridge in *Wagner. Beyond Good and Evil*.

## **Buchi neri**

La messinscena di Guy Cassiers tiene in seria considerazione l'analisi sociale del *Ring* e la traspone all'inizio del XXI secolo, in un mondo in cui il capitalismo è divenuto globale e senza alternative. Per Marx ed Engels la dinamica sociale futura sarebbe stata determinata dalla lotta fra la borghesia e il proletariato, e la vittoria finale di quest'ultimo sarebbe sfociata nella formazione di una società priva di classi. La storia ha avuto un corso diverso da quello previsto e sperato da Marx. La dinamica rivoluzionaria ha lasciato comunque un'impronta sulla modernità, anche se la rivoluzione fu cooptata dalla logica capitalistica del consumo permanente. La consapevolezza e l'attivismo politico sono stati sostituiti da una diffusa promessa di eccitazione e piacere. O, come scrive Sloterdijk:

Solo ora possiamo dire del capitalismo che ha sempre significato più di una semplice relazione produttiva; sin dall'inizio la sua influenza fu molto maggiore di quanto può esprimere l'idea di 'mercato mondiale'. Implica l'intento di assoggettare tutte le forme di lavoro e i desideri e l'espressione della gente, che sono parte e porzione del suo sistema, all'immanenza del potere d'acquisto.

Sloterdijk parla di "primato della gratificazione":

Questo nuovo comandamento esige di desiderare le cose che sono care al nostro prossimo, come se potessero essere nostre.

Questo "capitalismo della gratificazione" è cresciuto fino ad abbracciare l'intero globo ed è oggi definito globalizzazione. Il potere "seduttivo" e il desiderio di possedere l'oro altrui (consumo) sono diventati un modo per riempire il vuoto creato dalla disillusione spirituale. A quanto pare, gli uomini non possono vivere senza l'elemento magico – per quanto superficia-

le questo possa essere. Il Crystal Palace è un palazzo magico e Sloterdijk usa la sua immagine come una metafora per il sogno di una società globale: uno spazio trasparente e illuminato, senza confini. È uno spazio di magia permanente, di consumo e di eccitazione – un grande parco di divertimenti a tema – che alla fine conduce al nulla: un centro commerciale infinito e al tempo stesso chiuso ed esclusivo. Sloterdijk parla di un processo di cristallizzazione:

La cristallizzazione è l'intento di elevare la noia a norma e di impedire una rinnovata violazione della 'storia' in un mondo post-storico. In futuro l'obiettivo di ogni potere di Stato sarà quello di promuovere e proteggere una pacifica paralisi.

In questa prospettiva il Crepuscolo degli dei può essere considerato come 'la fine della storia': la nascita di un mondo post-storico e post-politico, un mondo in cui divertimento e noia si ricongiungono e in cui tutte le forme di lavoro, desiderio ed espressione dell'uomo sono assoggettate all'acquisizione di potere. Proprio come Alberich giurò di rinunciare al vero amore in cambio dell'oro dopo essere stato umiliato dalle Figlie del Reno, Wotan sacrificò al potere uno dei suoi occhi: un esempio di due individui che "castrarono" parzialmente sé stessi. Il potere implica immediatamente una forma di impotenza. La forza della vita è sottomessa e addomesticata. Sloterdijk direbbe che è stata "cristallizzata".

Il Walhalla è una cittadella chiusa, una sorta di "fortezza Europa" nella quale molti possono guardare – dal momento che è trasparente – ma solo a pochi è permesso di entrare. L'idea che sta dietro la globalizzazione sembra essere quella di un processo dal quale tutti traggono beneficio. La globalizzazione è vista come una mobilità totale; sembra implicare la possibilità di oltrepassare la linea che divide il centro dalla periferia. Il centro può essere ovunque. Ma la globalizzazione non è invece solo un altro sistema di divisione e di esclusione? È possibile costruire il Walhalla senza l'aiuto del Nibelungo sfruttato e dei giganti ingenui e forti, ma spiritualmente privati dei loro diritti? George Bernard Shaw descrisse così la ricchezza clandestina di Alberich:

Non occorre che il triste luogo sia proprio una miniera: potrebbe essere benissimo una fabbrica di fiammiferi, col fosforo giallo e le sue emanazioni velenose, larghi dividendi e molti azionisti clericali. Oppure una fabbrica di biacca di piombo, o un'industria chimica, o una fabbrica di terraglie; oppure uno scalo di smistamento, una sartoria o una piccola lavanderia satura di vapori di gin, una panetteria o un grande negozio; uno qualunque insomma dei tanti luoghi in cui la vita e il benessere delle creature umane sono sacrificati perché un'altra creatura umana, sciocca e opportunistica, possa glorificare con una canzone il dio Mammona.

Non è difficile aggiungere immagini contemporanee a questa serie: lavoro minorile, clandestini sottopagati, traffico di vite umane, e così via; ecco le mani invisibili che portano l'oro al Walhalla. Il sociologo Manuel Castells scrive a proposito della produzione di "buchi neri" nella società moderna:

Mentre si focalizza ancora l'attenzione sullo sviluppo disomogeneo, bisogna sottolineare che esso non è più solo fra Nord e Sud, ma anche fra segmenti dinamici e settori trasversali della società nel mondo intero, così come fra i segmenti sociali che minacciano di diventare irrilevanti nella prospettiva della logica stessa del sistema. Di fatto osserviamo il simultaneo sganciamento che vede da un lato l'enorme potere

produttivo della rivoluzione dell'informazione, dall'altro il consolidamento dei "buchi neri" della miseria umana nell'economia globale in Burkina Faso, nel South Bronx, a Kamagasaki, Chiapas o La Courneuve.

I disordini di Los Angeles nel 1992 e di Parigi nel 2005 hanno dimostrato che coloro che sono esclusi e spinti ai margini ritornano con un desiderio di vendetta mai visto prima. Questo riapparire violento è rappresentato dal risentimento di Alberich e dalla sua aggressione nei confronti di Wotan e del suo ordine divino. Questo processo sociale è stato descritto da Wagner nel *Ring* in modo drammatico e allegorico attraverso la descrizione della disintegrazione dell'ordine divino di Wotan, la tentazione dell'Oro del Reno e la lotta di potere fra Wotan, Alberich e i giganti. Il Crepuscolo degli dei è un tempo di dissoluzione e fallimento, di equilibri stravolti, e di repentino avvicendamento delle posizioni di potere; un periodo in cui incommensurabili guadagni materiali e caotici viaggi spirituali coesistono accostati e intrecciati. Il potere non è più chiaramente e gerarchicamente ordinato; è invece una funzione di una lotta e di un conflitto in corso fra gruppi di interesse. Il capitale passa di mano in mano costantemente su base giornaliera: carriere sono create e distrutte, fortune ammassate e dissipate. Istituzioni consolidate si sbriciolano e nuove, confuse organizzazioni e alleanze si costituiscono. Nemici diventano alleati e amici diventano avversari.

### **Simulacri e simulazioni**

Guy Cassiers focalizza la sua esplorazione teatrale sulla complessa relazione fra tecniche visive e percezione. Il fatto che il teatro resti un luogo dell'illusione acquista nel suo lavoro nuovi significati. Cassiers si sforza di creare un idioma visivo teatrale contemporaneo che si pone in contrasto con il background inequivocabile del nostro mondo sempre più intenso e dominato dai media: lo sviluppo del computer e della tecnologia informatica e la loro manipolazione ideologica e politica; la realtà che si trasforma in "realtà virtuale"; l'impatto di tutto questo sulla percezione di noi stessi e del mondo e così via. Ciò che è normalmente considerato realtà è un *pot-pourri* di simulazione e simulacri. L'Oro del Reno non è forse particolarmente adatto come simulacro? Il suo splendore è ciò che governa la trama della tragedia. La rete onnicomprensiva dei media interconnessi ha creato una cultura che Manuel Castells definisce una "virtualità reale": gli oggetti materiali di vita, tempo e spazio sono fondamentalmente trasformati attraverso la costruzione di uno "spazio di flussi" e di un "tempo senza tempo". Non siamo più collegati alla realtà, ma ai media che ci offrono un'immagine della realtà, e che sempre più determinano ciò che la realtà è, e ciò che non è. Il *Ring* è un gioco di duplicazione, riflesso e trasformazione, di proiezione, suggestione, e di manipolazione delle proporzioni. Le possibilità offerte dalle luci e dalle immagini video (*live*) giocano un ruolo fondamentale. Guy Cassiers usa queste tecnologie e tecniche teatrali per indagare i concetti di identità, potere e seduzione – tre dei principali temi dell'opera. La manipolazione attraverso le immagini è sia un approccio registico sia un effetto sul pubblico. Guy Cassiers traduce il crepuscolo musicale in un mondo visivo di simulazione e di illusione, di seduzione e manipolazione. In una conversazione con Guy Cassiers lo storico della musica Michael Steinberg sottolineò:

Lei fa un'interessante distinzione fra seduzione e manipolazione. Quando si è manipolati non si ha nessuna possibilità di reazione. È così che molti vedono il funziona-

mento del *Gesamtkunstwerk*: ogni cosa è prefissata, niente è tralasciato. La seduzione invece è più ambigua e per questo più interessante. Della seduzione si è partecipi, si devono prendere delle decisioni personali. È un approccio più decostruttivo.

L'autonomia delle diverse arti è decisiva nel lavoro di Guy Cassiers:

L'interdisciplinarietà è al centro del mio lavoro. Sono costantemente alla ricerca di nuove possibilità di interazione fra le diverse discipline. Mi chiedo costantemente che cosa voglio dire e con quale mezzo. Uso diverse discipline artistiche nella massima autonomia possibile. Ciò che viene detto con un mezzo non dovrebbe essere detto con un altro. Questo è ciò che dà l'avvio al dialogo. Si ha dialogo solo quando si dicono due cose diverse, non quando si dice la stessa cosa. Io considero l'interpretazione di un'informazione sensoriale con diversi media come l'essenza di ciò che faccio. È così che racconto le mie storie.

Per il *Ring* Cassiers ha chiamato artisti con i quali ha lavorato per molti anni: Enrico Bagnoli (*set design* e luci), Arjen Klerkx e Kurt d'Haeseleer (*video design*), Tim Van Steenberghe (costumi) e Sidi Larbi Cherkaoui (coreografia).

### **Danzatori ombra**

Una delle strategie artistiche che Cassiers e il suo *team* usano per strutturare questa *twilight zone* è la decostruzione dei personaggi nelle componenti di corpo, immagine e voce. Ognuno di questi tre elementi acquisisce un notevole grado di autonomia. In questo senso una relazione puramente rappresentativa diventa impossibile. Ognuno dei diversi media (voce, corpo, immagine) racconta in modo autonomo una parte della storia. Le storie non scorrono in parallelo; al contrario, la loro reciproca relazione è determinata dal contrasto e dal conflitto fra loro. La dissociazione di voce, corpo e immagine non è solo una "decostruzione" del personaggio, ma anche una "decostruzione" della percezione dello spettatore. Lo spettatore è "disorientato" (Barenboim) e deve cercare di pervenire ad una nuova percezione sulla base degli elementi isolati: il *Gesamtkunstwerk* è prodotto in ultima analisi nella mente dello spettatore. La scena iniziale con le tre Figlie del Reno è emblematica di questo metodo; esse infatti, pur avendo una individualità riconoscibile, appaiono anche come frammenti di una stessa persona. La loro presenza si realizza in un'alternanza di piani fra voce, presenza fisica e immagini video manipolate. Le tre fanciulle si alternano in queste tre posizioni, e continuamente passano da un mezzo di comunicazione all'altro; manipolano l'intero spazio e ciò le rende assolutamente inafferrabili per Alberich. Esse simbolizzano i poteri manipolativi e seduttivi dell'immagine che si sposta continuamente dal piano reale a quello virtuale. Qualcosa di simile accade anche agli dei. Gli dei sono costantemente accompagnati da danzatori che fungono da loro ombre interiori. Sono i danzatori che esprimono fisicamente le emozioni e le motivazioni degli dei; appartengono al mondo soggettivo degli dei, dei quali sono l'energia e l'elemento espressivo fisico. I danzatori attraverso i loro movimenti esprimono i timori e le passioni degli dei. Per il Nibelungo, invece, i ballerini sono diventati meri oggetti, strumenti. Sono gli schiavi di Alberich ed egli li manipola: sono la sua forza lavoro, il suo trono, il suo elmo magico. I giganti, infine, sono rappresentati come grandi om-

bre, sulle quali sono proiettate parti del corpo ingrandite. La loro presenza è un'ombra che oscura l'intero paesaggio.

Secondo quanto afferma il filosofo olandese Jos de Mul, l'uomo è come incatenato fra un satiro da un lato e un *cyborg* dall'altro, fra il suo legame con la natura e il suo bisogno tecnico e culturale di creare. Per parafrasare Nietzsche:

L'uomo è una *tragedia in attesa di accadere* perché [...] per quanto riguarda il suo stile di vita è costretto a strutturare 'metodi' tecnici e culturali che sono solo in misura minima sotto il suo controllo.

Per Nietzsche, l'uomo è un cavo teso fra la bestia e il superuomo, sospeso su un abisso. L'abisso attira l'attenzione sui grandi rischi che l'uomo corre quando fa esperimenti su sé stesso. Le "abissali" possibilità che la biotecnologia e la tecnologia informatica "offrono" (o meglio: "impongono") alla soggettività umana, fanno della competenza, secondo de Mul, un luogo straordinariamente adatto per la tragedia (post-)moderna. Anche nei costumi Guy Cassiers e Tim Van Steenberghe provano a esprimere qualcosa di queste tensioni. I costumi delle Figlie del Reno sono molto trasparenti, come se fossero un'estensione dell'acqua. I loro lunghi capelli sono intrecciati nei loro costumi, e lo stesso vale per le dee. I costumi dei danzatori svelano una certa nudità. Su di essi sono stampati frammenti di quadri di Gustav Klimt, Egon Schiele e Alfred Stevens, e lo stato d'animo che esprimono è al tempo stesso erotico e distruttivo; frammenti di questi stessi quadri sono stampati anche sui costumi delle dee. La stampa di frammenti di quadri di Klimt e Schiele costituisce un filo narrativo ininterrotto che attraversa le quattro parti del *Ring*. In ognuna delle parti che si susseguono i frammenti assumono una rilevanza sempre maggiore: conosciamo sempre meglio i personaggi, ma non necessariamente li capiamo meglio (proprio come guardando un quadro più da vicino non necessariamente ne abbiamo una visione migliore). I costumi sono legati a una certa astrazione del *Rheingold*. L'opera non è collocata esplicitamente in un particolare periodo storico, ma la tecnologia visiva e la modalità di comunicazione (attraverso manipolazione, seduzione, proiezione) ne fanno una favola davvero contemporanea.

### **Scena prima: Le webcam girls**

Il mondo della natura. Le acque del Reno, però, non sono un simbolo di purezza verginale dal quale tutto ha origine e al quale tutto ritorna, come in Wagner. L'inquinamento dei mari ha sottratto all'acqua tutto il suo romanticismo. Un'acqua scura si riversa in un'immagine proiettata sui due lati del fondale. L'acqua contiene tracce della civiltà umana negli oggetti e nei corpi che lentamente sprofondano nel mare. In queste condizioni ambientali un'immagine di leggerezza e di allegria appare improvvisamente: le tre Figlie del Reno nuotano su una parete fra due muri di acqua inquinata. Tuttavia non sono nulla più di una proiezione luminosa, un'immagine pubblicitaria in cui l'acqua è sempre più blu e più limpida che nella realtà. Alberich ne farà l'esperienza in modo traumatico. Nonostante tutti i suoi sforzi non riesce a catturare nessuna delle Figlie del Reno. E come potrebbe? Non sono più reali delle centinaia di migliaia di "ragazze webcam" la cui irresistibile provocazione virtuale tiene incollati a Internet ogni sera milioni di uomini in tutto il mondo! Le tre Figlie del Reno sono proiettate come immagini nell'ombra di Alberich. Il raddoppio della presenza fisica dei can-

tanti con immagini proiettate introduce un codice teatrale che si ripresenterà con molte variazioni con il procedere dell'opera: l'illusione e la costruzione dell'illusione sono mostrate in contemporanea.

### **Scena seconda: *Matrix***

Il mondo degli dei. Diventa sempre più chiaro che siamo entrati nel mondo del film *Matrix* dei fratelli Wachowski. Il "mondo reale" è una rovina letteralmente rimossa dalla vista dei personaggi ad opera di una macchina che, al suo posto, proietta nelle loro teste immagini di una società ordinata e vivibile. Inizialmente il regno degli dei ha un'apparenza di armonia, ma gradualmente cominciano ad apparire profonde crepe. Gli dei vivono su un'isola che potrebbe ugualmente essere una prigione. Si muovono su una struttura di passerelle sull'acqua, che limita i loro movimenti. La loro immateriale onnipotenza e la loro megalomania, espresse dal Walhalla, sono destinate al fallimento. Wotan è la più intensa incarnazione della tragedia degli dei. Egli rappresenta la giustizia, la legge e l'ordine, ma non mantiene mai la sua parola e usa violenza ogni volta che gli aggrada. I dilemmi morali di fronte ai quali si trova quale risultato delle sue decisioni sono il presagio della caduta degli dei. L'identità divina è letteralmente caduta a pezzi. Ogni essere divino è interpretato contemporaneamente da un cantante e da un danzatore (o da più danzatori): il danzatore è l'ombra mobile del dio immobile (il cantante). L'identità degli dei si è disintegrata in pure idee da un lato (i cantanti) e potere fisico, animale dall'altro (i danzatori). Questa scissione della loro identità condurrà alla fine alla morte degli dei, che sembrano figure di sogno catturate fra la vita e la morte.

Sul fondale vediamo la proiezione di un paesaggio contemplativo. Il paesaggio è proiettato su uno sfondo costituito da una scultura di corpi sottovuoto, che insieme formano una struttura quasi invisibile, un grande muro di corpi fossilizzati. Il terribile *Tempio delle umane passioni* di Jef Lambeaux ne è il modello. Inizialmente questa scultura è invisibile e nascosta dietro la proiezione. Quando i giganti portano via Freia e gli dei sentono venir meno la loro forza fisica, l'artificialità del paesaggio diventa gradualmente visibile, e i corpi cominciano a prendere forma sulla struttura di fondo. Il paesaggio diventa sempre più una proiezione, mentre i corpi nella scultura rivelano le strutture immorali del potere e il mondo condannato degli dei. L'illusione del regno idilliaco degli dei è frantumato e la loro vera identità diventa evidente.

I giganti che hanno costruito il Walhalla per Wotan sono enormi ombre. Viscere vengono proiettate in queste ombre. A differenza degli dei che rappresentano l'incarnazione delle idee, i giganti rappresentano l'elemento fisico e abietto. Le loro smisurate dimensioni sono solo il risultato di una proiezione manipolata, ma riempiono di terrore gli dei. Nel primo atto le Figlie del Reno sono riuscite a manipolare la bramosia di Alberich e ora i giganti fanno la stessa cosa con la paura che la loro forza fisica incute agli dei.

### **Scena terza: *Fantasma nella macchina***

Il mondo sotterraneo del Nibelungo. Oltre a possedere l'Oro del Reno, Alberich ora ha anche scoperto il potere manipolativo dell'immagine e padroneggiato le tattiche delle Figlie del

Reno. Il suo regno sotterraneo è il regno del Grande Fratello. Non sono più le disumane scorie wagneriane della società industriale: sala di controllo, studio televisivo, stanza della guerra, armamenti ecc. Diverse videocamere e numerosi videoproiettori mostrano un'accozzaglia di immagini frammentarie delle telecamere di sorveglianza. Movimenti sono filmati, mostrati sui monitor, frammentati e rifilmati, a creare una reazione a catena. Ci troviamo in una caotica macchina da immagini, controllata da Alberich e dal suo elmo magico, il *Tarnhelm*. I danzatori sono diventati suoi schiavi e sono parte della tecnologia. A un comando di Alberich tutta la macchina si ferma e ciò che vediamo è il risultato dell'industria dell'immagine: immagini terribili che si riferiscono ad atrocità della storia, genocidi, carcerazioni, torture, Guantánamo ecc., ma senza che le immagini storiche siano di fatto mostrate. È piuttosto una fusione da incubo fra quelle immagini della storia del mondo e l'universo wagneriano. Il drago diventa un corpo fatto con i corpi delle sue vittime nel corso della storia del mondo.

### **Scena quarta: Smantellamento**

Di ritorno nel regno degli dei. Wotan consegna il tesoro e l'anello ai giganti che immediatamente cominciano a litigare e ad accusarsi l'un l'altro. Dalla cima di una torre la dea Erda preannuncia la rovina imminente. Gli dei salgono al Walhalla sull'arcobaleno che appare alla fine del quarto atto, costituito da una grande massa di numeri e lettere proiettati in continuo movimento, stretti l'un l'altro e che richiamano la Borsa e i corsi azionari. Intanto il mondo sta cadendo a pezzi. Corpi decomposti sono proiettati sui corpi fossilizzati sul muro di fondo. Alla fine i danzatori e il fondale scompaiono. Tutta la scena è smantellata; la tecnologia è rivelata e la scenografia della *Walküre* è pronta sul palco.

### **Canto di redenzione?**

Lo sviluppo più importante nella scenografia del *Rheingold* è la riduzione di elementi materiali sulla scena. In questo modo il mondo degli dei acquisisce una certa astrazione, senza peraltro ridurre *Das Rheingold* a un esercizio intellettuale. Al contrario, nella prima parte dell'opera accadono molte cose. Con i suoi spettacolari cambi di scena e con grande emozione, *Das Rheingold* ha un'evoluzione drammatica. Gli scenari e i conflitti drammatici governano il racconto e definiscono i personaggi. Il loro comportamento fin troppo umano è il punto di partenza del dramma e il veicolo per le questioni più importanti che sono in gioco. Anche quando i personaggi inseguono illusioni, la loro dedizione e la loro passione non diminuiscono. Al contrario: ambizione, brama di potere, avarizia, amore, desiderio, invidia, disperazione, lealtà... il *Ring* abbraccia tutto lo spettro delle emozioni umane. I valori illusori risultano essere più forti e perseguiti con maggiore zelo rispetto a quelli davvero preziosi. Probabilmente è proprio questa preferenza che rende i personaggi nostri veri contemporanei.

Non c'è da stupirsi che la gente tenda a raggrupparsi intorno a identità stabili e primarie: religiose, etniche, territoriali, nazionalistiche. Un'immagine dell'"altro" come il nemico è costruita per proteggere la vulnerabile, instabile identità del "noi": l'altro è privato della sua umanità e trasformato in un avversario assoluto. L'alienazione diventa un comportamento normale. L'immagine dell'ideale si allontana sempre più dalla realtà. Il risultato dell'impossibilità di rag-

giungere l'ideale è il fatto che ci si rivolga al virtuale, al nichilismo, all'atto del dimenticare e dello scomparire nel consumo e nell'extasy, o che ci si conceda di essere guidati da una verità sacra che si colloca ben al di fuori di noi stessi, prendendo il linguaggio – delle leggi, della religione – troppo alla lettera, o idolatrando un certo oggetto (oro, armi, petrolio). Incertezza, sospetto, inflessibilità ideologica, conservatorismo, paura e violenza sono reazioni tipiche in un'epoca di transizione e di cambiamento. Allo stesso tempo c'è il desiderio di un redentore, di un guru, di un eroe, di un uomo integerrimo: un uomo di Stato che si elevi al di sopra delle lotte politiche, un leader puro, incorruttibile, l'incarnazione della speranza di un futuro migliore.

“I processi sono, presi uno per uno, razionali, ma irrazionali nel loro complesso.” Così descriveva Rüdiger Safranski la logica della globalizzazione. È una descrizione che si adatta anche al comportamento di un dio come Wotan: in un certo senso ogni azione che egli intraprende è il risultato di un processo razionale di pensiero; considerato nel suo complesso, tuttavia, il suo comportamento non è niente di più di un tentativo irrazionale e privo di speranze di ottenere qualcosa che è già perso. Siegmund, l'unica speranza di Wotan di poter determinare la storia, muore sulla punta della lancia di Wotan. Conseguentemente Wotan può solo sperare – senza intervenire – che Siegfried rompa la maledizione dell'anello. Il mondo è diventato in definitiva troppo grande da governare, anche per gli dei. Preoccupato all'idea di perdere il suo potere assoluto, Wotan organizza la costruzione del Walhalla. Ma il Walhalla non è l'ultima consacrazione del potere divino: la paura di Wotan è già un segnale del fatto che la sua onnipotenza è perduta. Il Walhalla è l'ultima espressione materiale della perdita della sua autorità assoluta, la testimonianza della definitiva sconfitta degli dei. Essi si trincerano in una cittadella fortificata, isolata dal mondo esterno, impressionante, impossibile da conquistare, ma di fatto costruita letteralmente di aria: un castello in aria. Wotan trae da tutto questo l'unica conclusione possibile: abbandona il Walhalla e vaga nel mondo come un nomade, senza nessuna possibilità di intervenire nelle cose che accadono intorno a lui. In Wotan il desiderio della storia e la celebrazione della sua fine si fondono. Ha alienato sé stesso dalla sua intuizione più profonda privando della sua statura divina la figlia preferita, la walkiria Brünnhilde, l'incarnazione del suo desiderio più profondo. L'unica azione che Wotan può ancora compiere è astenersi da qualsiasi azione. L'unica storia che può ancora creare è la sua morte. Alla fine del ciclo del *Ring* gli dei, seduti in cerchio e ormai privi di potere, sono lasciati ad attendere la loro fine ultima, mentre il loro “palazzo di cristallo” va in fiamme.

*Where am I to go  
Now that I've gone too far*

*Golden Earring, Twilight Zone*

*(traduzione dall'inglese di Silvia Tuja)*

---

<sup>1</sup> *Twilight* è il crepuscolo, e *The Twilight of the Gods* è la traduzione inglese di *Götterdämmerung*, il wagneriano *Crepuscolo degli dei*. “*Twilight Zone*”, letteralmente la “zona del crepuscolo”, è però anche il titolo di quella fortunata serie di fantascienza televisiva – e poi cinematografica – tradotta in italiano “*Ai confini della realtà*”, nonché di diverse canzoni fra le quali quella dei Golden Earring citata a cornice di questo saggio. Su questa concomitanza linguistica, che non ha un corrispettivo nella nostra lingua, gioca l'autore.