

Salve sono il primo schiavo di BIT. Come si dà l'anima a un personaggio virtuale¹

Giacomo Verde

[Bit](#) è un burattino virtuale governato da un cyberglove, ovvero un guanto con sensori. È nato nel 1993 e ha animato molte situazioni (al [Museo della scienza di Napoli](#)), è diventato uno spettacolo teatrale per bambini (*Bit, Bold e Biancaneve*, produzione Giallomare Minimal teatro con Giacomo Verde e Renzo Boldrini). Bit fa parte del *Progetto Euclide*, ideato e coordinato da Stefano Roveda (Ideazione del personaggio BIT Massimo GIACOM) dal 1993, con la collaborazione artistica di Giacomo Verde. E' un progetto della società [E-tica](#).



Bit è sempre piccolo come un bambino, perché viene riprogrammato ogni 6 mesi. Sua mamma è la “scheda madre”. E vive dentro al computer. Bit è curioso di sapere come funziona il mondo degli umani. Per questo chiede continuamente informazioni alla gente. Però capisce a modo suo e quindi dice spesso strafalcioni... che però svelano inconsueti lati del mondo degli umani. Gli piace fare amicizia con tutti e gli piace ridere e scherzare su ogni cosa. Ha molti travestimenti e sa raccontare storie... quando se le ri-

¹ Dalla brochure pubblicata per Il museo della scienza di Napoli e riedita in A.M. Monteverdi, *Nuovi media nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011

corda... altrimenti le reinventa a modo suo. Bit ha uno “schiavo umano” che gli permette di muoversi e parlare e che si può vedere girando dietro al suo teatrino (ma senza disturbarlo).



Bit e il suo “schiavo umano” Giacomo Verde

Bit, e prima di lui gli altri personaggi virtuali della famiglia Euclide, sono stati creati dall’incontro con il pubblico. Ricordo che a volte provavo delle battute, prima di incontrare le persone, ma spesso poi, non funzionavano come immaginavo perché il rapporto che si stabiliva con la gente era diverso da come mi aspettavo. Specialmente i primi tempi.



Verde anima Bit (1993 e 2013)

Adesso infatti quando “prendo in mano” un nuovo personaggio mi limito a inventare e provare le gag visive (le entrate, le uscite, le trasformazioni, le smorfie possibili) ma quasi mai le battute perché in effetti le battute me le suggerisce il personaggio nel momento dell’incontro con il pubblico. Anche per questo dico che sono il suo “schiavo”.

In effetti quando animo Bit mi trovo a dire cose che altrimenti non direi, a fare battute o a sollecitare confidenze che con qualsiasi altra “maschera” (perché in effetti di una maschera elettronica si tratta, piuttosto che di un burattino) non potrei fare.

Con Euclide-Bit ho potuto sperimentare il gioco della “comunicazione teatrale” fuori dai tempi e dalle tecniche imposte dal palcoscenico. Ho capito fin dall’inizio che non si trattava di fare uno spettacolo o di fare scherzi tipo “specchio segreto” (anche per questo abbiamo scelto io e Stefano Roveda, di tenere l’animatore sempre visibile) perché la possibilità offerta da questa “maschera elettronica” è quella di far “recitare” anche gli spettatori: è una maschera doppia che trasforma anche il pubblico da passivo ad attivo. Infatti i momenti più interessanti e divertenti, sono quando le persone dialogano con il personaggio dicendo di essere altro da quello che sono, o quando inventano spiegazioni fantastiche per rispondere alle risposte di Bit.

Sarebbe stato facile inventare delle gag tipo cabaret, ma siccome penso che una delle caratteristiche delle nuove tecnologie sia la possibilità di creare interattività, ho cercato di sviluppare il più possibile un altro aspetto della performance: per me la bravura



di un animatore- schiavo di Bit, infatti, sta nella capacità di far giocare la gente, di farla parlare, di riuscire ad attivare la comunicazione e il dialogo anche tra le persone che si trovano di fronte allo schermo, nel riuscire cioè a mettere a proprio agio chiunque. L’animatore

di Bit deve saper ascoltare prima di saper parlare e animare. E’ incredibile quanto si possa rimanere in silenzio animando Bit; proprio come quando si parla con un amico: il silenzio è una pausa per far nascere nuovi pensieri e non un vuoto da riempire. Inoltre mi sono accorto che, per animare Bit, bisogna anche avere dimestichezza con il mondo informatico, per due motivi: primo perché non si rimane intimoriti di fronte al computer

che genera il personaggio; secondo, perché la gente pretende da un personaggio simile, di avere anche informazioni sui computer.

Un'ultima caratteristica, ma fondamentale, è non dimenticare mai che il personaggio e l'animatore sono una cosa diversa. Una volta mi è capitato di salutare un bambino che si era fermato molto tempo a parlare con il personaggio. L'avevo fatto così, d'istinto, perché mi pareva ormai di conoscerlo e avevo l'impressione che anche lui mi riconoscesse. Ma mentre lo salutavo mi rendevo conto del suo imbarazzo nel rivolgermi la parola "fuori dal gioco". In effetti lui aveva parlato con Euclide-Bit e non con me. Un altro esempio. A volte accade che qualche bambino non sia contento delle risposte o del comportamento del personaggio, allora viene al tavolo da dove lo muovo e mi chiede con un tono di voce e atteggiamento diverso da quello che usa con Bit, di far cambiare le reazioni del personaggio. Dopodiché torna di fronte allo schermo e continua a dialogare con Bit, quasi con la consapevolezza di parlare con un personaggio che usa un umano e non viceversa. Infatti l'umano è per così dire, lo "schiavo" di Bit. Peccato che certi adulti non si rendano conto della bellezza di questo gioco!

Dopo essere apparso in tanti contesti istituzionali BIT ha deciso di incontrare la gente per caso. Così si è fatto costruire un teatrino smontabile che gli permette di apparire attraverso un monitor per dialogare con i passanti.

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F. Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.

A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.

A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.

M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.