

mi sono stati in taluni casi ripensati, per l'introduzione di nuove figure professionali, o per l'adeguamento dei profili canonici alle nuove competenze necessarie, si pensi ai responsabili della comunicazione, al personale addetto agli allestimenti scenici, al comparto amministrativo; senza dimenticare gli autori e gli interpreti, necessariamente attenti ai mutamenti che coinvolgono la natura stessa del loro lavoro.

Anche nello spettacolo, come in altri settori, le imprese si pongono rispetto alle esigenze di innovazione con atteggiamenti ora propositivi, ora rivelatori di una sostanziale acquiescenza all'adattamento. È comunque condivisa l'esigenza di avvalersi di forza lavoro qualificata, di scongiurare il rischio di un corto circuito tra domanda e offerta, causato da un'offerta inadeguata sul piano delle competenze; si avverte la necessità di una correlazione tra politiche occupazionali e formative che partano dall'analisi dei fabbisogni reali. Fermo restando che riferendosi alle nuove tecnologie, tra la domanda di formazione espressa dagli operatori, da singole aziende, ma anche da sistemi di imprese, percezioni e strategie non sempre sono coincidenti.

Questo numero di Economia della Cultura, intende affrontare e sviluppare, con la consapevolezza che il panorama descritto risulterà comunque incompleto e in parte frammentario, gran parte dei temi qui introdotti, ed altri ancora altrettanto pregnanti, spaziando dalla rappresentazione delle prospettive più avanzate agli aspetti più direttamente connessi all'agire del quotidiano.

Non va comunque sottaciuto che lo spettacolo resta in buona parte vincolato, ed è fatalmente necessario, a un'intrinseca artigianalità che piega la tecnologia all'idea e all'intuizione; resta da chiedersi cosa potrà accadere con l'estensione dell'e-government ai sistemi culturali, alla gestione dei diversi livelli del territorio dello spettacolo.

(Antonio Taormina)

comprende principalmente le tecnologie attinenti il palcoscenico. Se negli ultimi lustri si è assistito all'introduzione di strumentazioni informatiche che hanno reso possibile una sempre maggiore automatizzazione nella progettazione e nella movimentazione delle luci, portando l'illuminotecnica a livelli di funzionalità prima impensabili, progressi altrettanto decisivi hanno riguardato la fonica, la gestione del palcoscenico (nella direzione di una motorizzazione sempre più sofisticata), le tecniche di allestimento, per giungere alle innovazioni apportate dalla scena multimediale. Nel campo specifico della scenografia, come emerge in più articoli presenti in questo numero della rivista, un vero punto di svolta è però rappresentato dall'introduzione, abbastanza recente, dei software dedicati alla progettazione virtuale delle scene; uno spazio straordinario di applicazione per una scuola dalle grandi ascendenze come quella italiana.

L'informatica ha altresì consentito la realizzazione di programmi modulati sulle esigenze delle singole imprese di spettacolo (e ci riferiamo in particolare al teatro), che ad esempio integrano i dati economici più direttamente legati alla produzione, con quelli riferiti alla programmazione, alle fasi di realizzazione delle stesse tournée, introducendo contestualmente sistemi di controllo dei diversi processi.

Non meno rilevanti, e forse più palesi nelle applicazioni, sono le tecnologie on-line, le cui finalità e metodologie non attengono specificamente lo spettacolo dal vivo. Ci riferiamo ovviamente ai sistemi di vendita a distanza dei biglietti e degli abbonamenti (in prospettiva anche dei servizi connessi) e ancor più, alle possibilità offerte al marketing per la fidelizzazione degli spettatori e per conoscere il «non pubblico», per entrare in contatto con l'utenza potenziale. L'introduzione di Internet ha altresì favorito i sistemi di relazione tra reti culturali e reti informative nonché tra le imprese e gli stakeholders, a partire dalle stesse istituzioni.

I più recenti sviluppi mostrano come si stia giungendo a forme proficue di interazione fra tecnologie on-line e off-line. È evidente il vantaggio dato dal passaggio in tempo reale, tra più sedi, di direttive e informazioni finalizzate a realizzare un allestimento e la sua circuitazione. Altre applicazioni permettono la trasmissione della «memoria» dello spettacolo in virtù della messa in rete di archivi e banche dati resi sempre più completi e avvincenti dall'uso delle tecniche digitali, creando modalità di fruizione ad oggi inedite. Così come è del tutto evidente l'attualità delle questioni sottese alla diffusione e alla vendita on-line dei prodotti musicali e non solo, va altresì rimarcato in quale misura l'evoluzione della società dell'informazione abbia offerto nuove possibilità alla società dello spettacolo; non sono così lontani i tempi in cui gli unici mezzi a disposizione dei teatri per comunicare con l'esterno erano il telefono e il telex...

L'introduzione delle nuove tecnologie, l'evolversi di quelle preesistenti hanno dunque influito sui modelli organizzativi delle imprese (pubbliche e private), portando in taluni casi alla creazione di nuovi settori di attività, alla ridefinizione delle unità operative, comunque a ripensare la filiera dei mestieri dello spettacolo. Gli stessi organigrammi, i funzionigram-

TEMA

SPETTACOLO, TECNOLOGIA E ORGANIZZAZIONE DEL MERCATO

Le relazioni che intercorrono tra spettacolo, tecnologie e mercato, rappresentano uno dei temi attualmente più ricorrenti in ambito culturale. Addentrarsi in questo campo comporta altresì non pochi rischi, per la molteplicità degli approcci e degli strumenti d'analisi adottabili, per la necessità di circoscrivere, stante l'ampiezza della materia, scenari e punti di vista.

La tendenza del teatro a far proprie le tecnologie del suo tempo, ne accompagna la storia, si pensi alle mirabili macchinerie secentesche la cui evoluzione è legata a ingegneri e architetti italiani, all'utilizzo sulla scena di immagini cinematografiche, che già troviamo negli anni '20 negli allestimenti e nelle invenzioni di Erwin Piscator, alle teorie di Craig, alla scuola del Bauhaus. Volendo ripensare agli ultimi decenni, è altresì immediato il richiamo alla multimedialità ricorrente nelle regie di Peter Sellars, Robert Lepage, di Luca Ronconi (in particolare nella lirica), alle innovazioni introdotte nella componente fonica del teatro da Carmelo Bene. Per restare in Italia, si impone all'attenzione il percorso dal teatro immagine al video-teatro, sviluppato tra gli anni '70 e '80, la cui eredità è confluita nel più recente teatro di ricerca, che vede tra i principali protagonisti Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti.

Ma qui ci compete in primo luogo affrontare il ruolo delle nuove tecnologie in relazione al rinnovamento in atto nei sistemi di produzione dello spettacolo e nella sua diffusione, negli aspetti di ordine organizzativo e gestionale delle imprese. Il settore è investito, da non pochi anni, e non solo nel nostro paese, da mutamenti d'ampia portata sul piano istituzionale e strutturale, che hanno comportato l'acquisizione di strumenti propri della cultura d'impresa, così come le trasformazioni complessive del mercato, che riguardano ovviamente anche la cultura, hanno messo in evidenza l'esigenza di investire nell'innovazione. Le aziende del settore più sensibili al cambiamento, seppure all'interno di realtà che non prevedono incentivazioni in tal senso, tendono dunque a ottimizzare i processi che riconducono alla produzione e al consumo attraverso l'uso delle nuove tecnologie, stante la convinzione, ormai diffusa, che la qualità dell'organizzazione vada di pari passo con quella del prodotto artistico.

Volendo tracciare una possibile schematizzazione all'interno dell'area che stiamo affrontando, dobbiamo in primo luogo porre una distinzione tra l'applicazione di tecnologie off-line e tecnologie on-line. Il primo ambito