

IL TEATRO DI RICERCA: TRA SPERIMENTAZIONI E INNOVAZIONI

A cura di *Isabella Vesco*

Il teatro è sempre stato un luogo ricco di contaminazioni: ogni epoca si è dimostrata incline a sperimentazioni, utilizzando le tecnologie del proprio tempo. La scenografia, sia essa teatrale che cinematografica, come tutte le forme d'arte, è legata infatti alla cultura del tempo ed è, proprio per questo motivo, un laboratorio di sperimentazioni e innovazioni.

Già i trattati sugli apparati teatrali del Serlio e del Sabbatini evidenziano come il rapporto tra arte e innovazione tecnica non è certo un tema nato oggi: ogni epoca ha applicato la sua tecnologia: dai *periaktoi* a tutte le altre *macchinerie* greche, ad i quattrocenteschi *intermezzi* di Brunelleschi, Vasari ed altri, agli ingegni barocchi, sino alle tecnologie più sofisticate dei nostri giorni.

Nella scenografia rinascimentale ritroviamo sperimentazioni che si basano soprattutto sull'uso della prospettiva secondo la concezione vitruviana; ma di più, nel 1506, nell'*Orfeo* di Angelo Poliziani, messo in scena da Leonardo da Vinci, è stato utilizzato un meccanismo complesso che consentiva l'apertura e la chiusura della collina centrale permettendo l'apparizione degli Inferi. Questi esempi, tra tanti, testimoniano una prima rottura con il naturalismo ed il classicismo; la macchina diventa personaggio, un attore in azione, la scena e l'ingegno meccanico in continua trasformazione si affacciano sul palcoscenico.

Nel '900 la storia del teatro novecentesco si confronta sul tema della tecnologia con due diverse posizioni: da un lato ritroviamo registi e scenografi che credono e lavorano con nuovi mezzi, dall'altro continua a persistere la posizione dei tradizionalisti che considerano la tecnica nemica della tradizione. Il teatro, così detto, di tradizione ha una sua storia e non va demonizzato, ma, non si può negare che la tecnologia va cambiando la nostra percezione dello spazio e del tempo. Spesso però una posizione non esclude l'altra: scene progettate utilizzando sofisticati sistemi di realtà virtuale possono prevedere contestualmente modalità e mezzi tradizionali.

Con il Novecento teatrale, con Adolphe Appia, Gordon Craig, Vsevolod Èmil'evic Mejerchol'd, con le avanguardie in genere, con tutte le loro differenze e molteplici tendenze, si giunge ad una scena plastica e cinetica, una scena che è, soprattutto, contro la riproposizione di un ambiente realistico. Ma soprattutto il teatro degli anni Venti è il teatro che ha aperto la strada alle sperimentazioni degli anni successivi. Ne *La rivoluzione teatrale* (1929-1930) Mejerchol'd così afferma "Noi che costruiamo il teatro che deve concorrere con il cinema, diciamo: Lasciateci realizzare fino in fondo il nostro obiettivo di 'cineficazione' del teatro, lasciateci realizzare sulla scena le tecniche dello schermo (non solo nel senso di appendere uno schermo sopra la scena), dateci la possibilità di occupare una scena attrezzata con tecnologie nuove, secondo le esigenze che imponiamo allo spettatore di teatro oggi, e noi creeremo degli spettacoli che attireranno tanti spettatori quanti il cinema"¹. Come si vede l'idea di 'teatro totale' non è un fenomeno recente: il tema della ricerca di rapporti e di compresenze di media diversi in uno spettacolo teatrale è un tema affrontato, negli stessi anni, anche dal regista tedesco Erwin Piscator². Piscator, regista impegnato socialmente, aveva intuito come l'utilizzo della tecnologia in scena serviva a garantire sia un maggior coinvolgimento che un incremento del pubblico, mitizzando in tal modo la competizione con il cinema; la tecnologia soprattutto gli permetteva di esprimere al meglio la propria ideologia politica anche prescindendo dal testo rappresentato. Il fondale di Piscator è un fondale ricco di immagini filmiche, con tre scopi diversi (film didattico, di commento e drammatico).

Questa riorganizzazione della scena ha portato Walter Gropius a progettare per Piscator il Total Theater (1927) come una macchina teatro con piattaforme girevoli, con tre palcoscenici e con schermi mobili per proiezioni di film e diapositive, schermi che avvolgono la platea, coinvolgendo il pubblico in una partecipazione globale. Gropius sosteneva infatti che lo scopo di questo teatro (mai realizzato) era "trascinare lo spettatore al centro degli avvenimenti scenici, facendogli far parte spazialmente del luogo dell'azione e che non vi possa più sfuggire rimanendo al di qua del sipario"³.

Non bisogna però dimenticare le sperimentazioni futuriste: un esempio è *Feu d'artifice* di Igor Stravinsky del 1917, per il quale Giacomo Balla progettò una scenografia astratta, rinunciando alla presenza umana dell'attore e del ballerino in favore di una costruzione eccentrica di forme astratte illuminate, per trasparenza o per rifrazione, da proiettori di luci cromatiche.

Una quindi delle tecniche più 'vecchie' e più utilizzate è l'uso delle proiezioni cinematografiche: tendenzialmente si è cercato di allontanarsi dalla semplice proiezione su uno schermo piatto perché appare oggi una soluzione semplicistica, in quanto rievoca un passato di scenografie realizzate tramite il succedersi di fondali bidimensionali. Con il solo utilizzo del video in sostituzione dell'architettura scenica non si

¹ D. Gavrilovich (a cura di), *V. Mejerchol'd, La rivoluzione teatrale*, Editori Riuniti, Roma, 2001.

² Erwin Friedrich Maximilian Piscator (Ulm, 17 dicembre 1893 – Berlino, 30 marzo 1966).

³ W.Gropius in E.Piscator, *Il teatro politico*, Einaudi, Torino, 1956.

ottengono infatti risultati sorprendenti, il video deve essere un elemento costitutivo della messa in scena e non un elemento di contorno o sostitutivo; non deve quindi sostituirsi all'architettura scenografica, deve intrecciarsi con essa. La tendenza è stata quindi quella di trasformare una immagine piatta in una immagine tridimensionale, trasformando il classico schermo bidimensionale anche in schermo sferico, in schermo trasparente, in multischermo, ...

Questo nuovo linguaggio espressivo determinato dalla contaminazione tra spazio teatrale e immagine video trova interessanti precedenti negli spettacoli realizzati dallo scenografo ceco Josef Svoboda⁴. Risale al 1943 uno dei suoi primi esperimenti di scenografia 'luminosa' per la messainscena di *Bloudeni*⁵ (*Pellegrinaggio*): su sette iperbolidi coperti di tulle, la luce creava l'illusione di una grotta di stallattiti. Le proiezioni entravano in gioco nei cambiamenti di scena: attraverso giochi di luce e diapositive, comparivano in scena gli attori e le loro immagini proiettate. In seguito a questa esperienza lo scenografo ceco ha capito di dover approfondire la conoscenza della tecnica perché strettamente collegata con il lavoro creativo, stando però sempre attenti, così lui sosteneva, a non confondere i due termini: tecnica e meccanicismo. "Il teatro moderno ha diritto alle nuove tecniche come le case moderne hanno diritto agli ascensori, alle lavatrici e agli asciugatori meccanici"⁶. Svoboda aveva formato un team multidisciplinare, composto da tre architetti, un ingegnere meccanico, un ingegnere di ottica, un elettroacustico e un chimico; quasi un ritorno all'artista ingegnere quattro-cinquecentesco. Sostituire o integrare all'architettura scenografica solo uno schermo con immagini animate non costituisce, automaticamente, l'apertura verso una nuova dimensione comunicativa ed espressiva per il teatro; può, in alcuni casi, rischiare di appiattare quest'ultimo su un modello di fruizione televisiva. Si tratta infatti – come scrive Balzola – di "teatralizzare il video piuttosto che 'televisizzare' il teatro"⁷. Per questo mi sembra utile ricordare il lavoro di Josef Svoboda, che personalmente considero la personalità più significativa al mondo nel campo delle arti legate allo spettacolo e che ha saputo sviluppare, nel campo teatrale nella seconda metà del ventesimo secolo a partire dall'insegnamento dei maestri dell'avanguardia, le più interessanti innovazioni, precedenti all'invenzione della tecnologia digitale. Creatore di una combinazione rivoluzionaria di luce, film e musica, Svoboda ha influenzato gli sviluppi del teatro multimediale contemporaneo con gli spettacoli creati insieme al regista Alfréd Radok. In realtà Svoboda è molto di più del semplice scenografo; egli è un instancabile sperimentatore di linguaggi espressivi; la sua visione del teatro è a 360°: arti visive, architettura, fotografia, cinema, e poi ancora fisica, chimica, scienze ottiche, fino alle nuove tecnologie legate all'uso del laser. Praticamente è un continuatore di quella idea di arte totale in cui diverse discipline si fondono in un unicum (in precedenza Wagner aveva avuto gli stessi obiettivi).

Il rapporto tra il teatro e le tecnologie (oggi in modo particolare con le tecnologie multimediali) diviene particolarmente stretto e costante nella seconda metà del Novecento dopo la serie di sperimentazioni delle avanguardie novecentesche. Le molteplici possibilità espressive offerte dalle nuove tecnologie affasciano e coinvolgono personalità disposte alla sperimentazione operanti in diversi campi: dall'arte alla fotografia, all'architettura. Penso a Bruce Nauman, a Lucio Fontana, a Vito Acconci, a Dan Graham, a Zaha Hadid, ecc. L'uso della tecnologia permette al teatro di attualizzare il proprio linguaggio e attirare anche un pubblico giovane per natura poco tradizionalista. Le nuove generazioni accettano, anzi cercano con interesse le sperimentazioni, la cultura tecnologica in generale e le contaminazioni tra le arti. Anche per questo è sempre maggiore l'impatto che le nuove tecnologie, elettroniche e non, hanno sulle diverse forme di arte.

Se Svoboda nel 1958 all'Expo di Bruxelles inaugurava la multiproiezione (il polyécran), oggi si ricerca l'effetto ,evanescente dell'immagine: proiezione su doppio strato di tulle con l'attore reale incastonato in mezzo o su materiali che mantengono una "memoria di forma", e perfino su elementi naturali e gassosi come l'acqua vaporizzata.

Per Svoboda l'approfondimento delle proprie ricerche nel campo della contaminazione linguistica fra teatro e mezzi di produzione visiva fu una scelta estetica che trovò la sua più sofisticata applicazione nello spettacolo *Intolleranza*.

"Non esiste praticamente un operatore teatrale che non abbia in qualche modo sondato il rapporto tra linguaggio filmico e linguaggio teatrale, che non abbia in una maniera o nell'altra analizzato la relazione tra due strumenti ugualmente e diversamente dinamici. Il limite della fisicità fondamentale dello schermo non pare costituire un ostacolo apprezzabile ma, semmai, una sfida avvincente"⁸.

Il teatro non deve sottomettersi alla tecnologia ma deve saperla usare; quello che a noi interessa maggiormente non è tanto l'uso in sé della tecnologia a teatro ma gli effetti che questa riesce a produrre: uno sguardo alle esperienze teatrali di Robert Lepage è chiarificatore. Egli infatti sperimenta in teatro un

⁴ Josef Svoboda (Caslav, Boemia, 10 maggio 1920 – Praga, 8 aprile 2002).

⁵ *Bloudeni (Pellegrinaggio)* di J.Kármét, regia di F.Salzer, Teatro di Jara Kohout "Na Poríci, Praga, (n.r.).

⁶ D.Bablet, *La scena e l'immagine. Saggio su Josef Svoboda*, Einaudi, Torino, 1970.

⁷ A.Balzola, *Verso una drammaturgia multimediale*, in A.Balzola e A.M.Monteverdi, op.cit.

⁸ R.Bianchi, *Autobiografia dell'avanguardia. Il teatro sperimentale americano alle soglie degli anni Ottanta*, Tirrenia-Stampatori, Torino 1980.

sofisticato montaggio di visioni tramite diapositive, video, specchi, e afferma che “non è il teatro che si meccanizza ma è la macchina che si teatralizza”⁹. Lepage, attore, regista teatrale e cinematografico, creatore di scenografie multimediali, riesce a coniugare il teatro di tradizione (per esempio il teatro d’ombra) con le più nuove e sofisticate tecnologie. I suoi lavori vengono definiti dalla Monteverdi un “trionfo di *mechané* e *techne* antica. [...] Le invenzioni *moderniste* dell’artista fanno i conti con una scenografia mobile, una *macchinaria* che evoca insieme semplicità e attrezzatura, mentre l’intervento sul palco di una tecnologia discreta, fatta di luci e di video, finalmente affrancata dall’obbligo di ‘stupire’, accompagna (e sostiene) visivamente l’intero spettacolo”¹⁰. L’uso della tecnologia è esemplificato in modo emblematico in *Les sept branches de la rivière Ota*¹¹: la scenografia è strutturata come una tradizionale casa giapponese bassa e lunga, opaca e trasparente; la parete rettangolare della casa modificandosi mostra luoghi molto diversi, sia nel tempo che nello spazio (loft americano, ristorante giapponese, casa ad Amsterdam, campo di concentramento, ...). Attraverso *flash* e *flash-back* Lepage proietta sulla scena la vita di mezzo secolo, riuscendo a creare un effetto a ‘intarsio’ tra l’immagine videoproiettata e il corpo dell’attore.

È chiaro quindi come per noi il teatro contemporaneo non può e non deve essere un teatro della finzione, deve essere un teatro dove il rapporto tra arte e tecnica, tra innovazione tecnologica e invenzione comunicativa, tra ricerca e formazione è fortemente caratterizzante; un teatro dove è anche presente sia un effetto di rottura della tradizionale visione frontale sia, conseguentemente, una moltiplicazione dei punti di vista e degli spazi di recitazione.

Nel caso del *Viaggio a Reims*¹², messo in scena da Luca Ronconi nell’anno 1985 al Teatro alla Scala di Milano, la ripresa televisiva su uno schermo grande e due piccoli di tre diversi luoghi esterni, diviene l’elemento caratterizzante dello spettacolo teatrale. Gli spazi esterni (la piazza, la galleria e la Chiesa di San Fedele) vengono utilizzati sia per la incoronazione che per l’ingresso del Re nel teatro ricreando così un collegamento tra l’interno e l’esterno, soprattutto nel ‘galop finale’ del corteo in piazza Scala che irrompe in teatro. Lo stesso avviene nello spettacolo *Intolleranza 1960* di Luigi Nono, messo in scena a Boston nel 1965: in questo spettacolo ancora Svoboda sperimenta un sofisticato sistema di proiezioni che consente allo spettatore sia di vedere contemporaneamente quello che succede in teatro e fuori dal teatro, così come nello spettacolo di Ronconi, ma anche di vedersi proiettati in teatro, in positivo e in negativo (cosa che suscitò una protesta del pubblico, anch’essa ripresa e proiettata). Anche in questo caso l’effetto tecnologico non è separato dalla drammaturgia scenica.

In Italia oggi, sempre più spesso, gli operatori teatrali rivolgono la loro attenzione all’immagine elettronica. Il regista Giorgio Barberio Corsetti fa parte della ‘generazione multimediale’ e riesce a creare una circolarità tra le due dimensioni espressive: video e teatro. Con lui hanno collaborato sia Fabio Massimo Iaquone che il gruppo milanese, Studio Azzurro. Quest’ultimo sperimenta le modalità di integrazione tra azione teatrale e immagine video, inventando quella che Andrea Balzola, definisce la “doppia scena”¹³. Ambedue elaborano un intreccio tra spazio virtuale e corpo reale, “dall’evento dell’interazione diretta – e in diretta – tra il corpo dell’attore e lo spazio virtuale del video – scrive ancora Balzola – scaturisce non soltanto un’inedita idea scenica ma anche una nuova esperienza percettiva per lo spettatore”¹⁴.

L’utilizzo di un numero, anche elevato, di monitor che moltiplicano l’immagine è stato affrontato, già nel 1984, dal gruppo Studio Azzurro; *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*¹⁵, sincronizzando ben ventiquattro monitor e dodici programmi video, viene mostrato un nuotatore che attraversa i singoli televisori accostati. Per l’opera video teatrale *La camera astratta*¹⁶, Studio Azzurro e Barberio Corsetti si confrontano nella ricerca di due mezzi espressivi su due fronti: i primi sul fronte del video, il secondo su quello del teatro. *La camera astratta*, è da alcuni, ritenuto lo spettacolo-manifesto del video teatro italiano: mentre gli attori, ripresi da tredici telecamere, recitano sulla scena, i venti monitors creano uno spazio dove tutto si amplifica, le dimensioni e i personaggi si moltiplicano. Questa esperienza teatrale è basata sulla continua oscillazione di sette attori che, a teatro, entrano ed escono dai monitor. Per la realizzazione è stata costruita la doppia scena una visibile e l’altra occultata agli spettatori: nella scena visibile al pubblico erano installati i monitors, nella parte non visibile erano invece installate le numerose telecamere.

⁹ I.Perelli-Contos e C.Hébert, *L’écran de la pensée ou les écrans dans le théâtre de Robert Lepage*, in B.Picon-Vallin (a cura di) *Les écrans sur la scène*, L’Age d’Homme, Lausanne, 1998.

¹⁰ A.M.Monteverdi, *Per un teatro tecnologico*, in A.Balzola e A.M.Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004.

¹¹ *Les sept branches de la rivière Ota*, Ex Machina, 1994. Spettacolo commissionato a Lepage dal governo giapponese per la commemorazione del 50° anniversario della bomba atomica su Hiroshima.

¹² *Viaggio a Reims*, di G.Rossini, direttore C.Abbado, regia di Luca Ronconi, scene di Gae Aulenti. Prima rappresentazione: Rossini Opera Festival, Pesaro 1984.

¹³ A.Balzola e F.Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994.

¹⁴ A.Balzola, *Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo*, in B.Di Marino (a cura di), op.cit.

¹⁵ Studio Azzurro, *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*, musica di Peter Gordon, prima rappresentazione a Palazzo fortuna, Venezia, 1984.

¹⁶ Studio Azzurro, *La camera astratta*, regia di P.Rosa e G.Barberio Corsetti, prima rappresentazione “Documenta 8”, Kassel 1987, Premio Ubu 1988 per il teatro di ricerca.

I primi dieci anni di ricerca dello Studio Azzurro sono stati rivolti soprattutto all'integrazione tra l'immagine elettronica e lo spazio recitativo; nel caso del teatro, pur utilizzando le più moderne tecnologie, gli autori progettano grandiose installazioni abitate da attori, ballerini e musicisti.

Anche Iaquone, il creatore del concetto di Digital Versatile Theater (DVT), realizza scenografie teatrali fondate sull'utilizzo di tecnologie all'avanguardia, ridisegnando lo spazio scenico e proponendo una nuova visione del teatro in modo virtuale. Così egli spiega il suo lavoro: "Proietto immagini sia sulla scena sia su tutto lo spazio, con ottiche particolari, utilizzando più *layer*: quella che sembra una sola immagine, in realtà è una serie di immagini con tempi diversi, i *layer* interagiscono perfettamente; sono quadri che hanno una loro percezione visibile individuale. Ogni parte è scomposta 'per e nella' proiezione che appoggia su elementi della scena"¹⁷

L'articolazione del linguaggio narrativo concepito attraverso il susseguirsi di immagini trova un terreno fertile anche nella danza: una decisa impostazione tecnologica e multimediale, ad esempio, è alla base di tutti gli spettacoli di Frédéric Flamand. Per l'attuazione del rapporto reale/virtuale il coreografo belga utilizza il procedimento del *blue screen* che consente di intercalare il corpo reale dei ballerini con le immagini di città o, viceversa, di proiettare degli elementi urbani della città nei costumi indossati dai ballerini¹⁸. Lo stesso procedimento è stato utilizzato e amplificato da Jean Nouvel per far leva sull'interazione tra spazio scenico e spazio mediatizzato sia per l'Esposizione Universale di Hannover del 2000 che nello spettacolo *Body/Work/Leisure*¹⁹. "Trame, trasparenze, riflessi, filtri, pareti traslucide, effetti moiré creano – in stretta sinergia con la coreografia e grazie a pannelli mobili, a luci modulate, a specchi strategici, a video – la risonanza dell'immagine la sua moltiplicazione, la sua dissolvenza. [...] Mentre su alcuni schermi vengono proiettate fotografie del mondo del lavoro [...] o del turismo di massa, o dello shopping, i corpi filmati dei ballerini subiscono attraverso il processo del blue screen, un fermo-immagine e vengono riproposti nelle loro sagome in tante declinazioni diverse"²⁰.

In conclusione vorrei fosse chiaro che questo scritto non vuole privilegiare apoditticamente il teatro di ricerca rispetto al teatro tradizionale, non vuole tantomeno favorire lo sperimentalismo improvvisato quando il presunto rinnovamento del linguaggio scenico diviene troppo invasivo, ma vuole affermare che oggi le proiezioni, i raggi laser, i monitors, ... sono, se correttamente usati, fondamentali alla creazione di un nuovo linguaggio scenico.

La ricerca portata avanti negli anni, sia nelle arti visive che in teatro, dal gruppo milanese di Studio Azzurro, fa capire come "[...] la sperimentazione di nuove relazioni tra corpo performativo, immaginario e pubblico, [...] non si limita a usare la dimensione visiva in modo scenografico, ma crea una nuova drammaturgia dell'interattività, immersiva e sinestetica, che abbraccia e incrocia in modo originale ma fluido, non artificioso, il campo delle arti visive multimediali con quello delle arti sceniche e con quello dei grandi temi etico-sociali nella nostra epoca tecnologica"²¹.

"Teatro e nuove tecnologie a confronto"²² è stato il tema di una rassegna di incontri e dibattiti incentrata sulle forme e i linguaggi del teatro contemporaneo che si è svolto nel 2007 a Genova; il promotore Andrea Liberovici sostiene che "la tecnologia rispetto al teatro è come una vipera, per evitare di farsi mordere bisogna coinvolgerla in qualche modo, bisogna trovare un antidoto, d'altra parte la maschera del teatro greco è stata la prima forma di tecnologia".

Non voglio affatto affermare che più avanzata è la tecnologia usata, migliore è il teatro; la tecnologia richiede molta padronanza nell'essere utilizzata; come scrive Paolo Rosa "se credi di dominarla, sottovalutandone la potenzialità, è facile che essa ti domini"²³.

Già nel 1939 Brecht²⁴ si domandava "come può l'uomo del nostro secolo, oggi schiavo e ignorante ma assetato di libertà e di sapere, l'uomo tormentato ed eroico, [...], capace di trasformare il mondo in questo grande e terribile secolo nostro, come può quest'uomo avere un teatro che lo aiuti a signoreggiare se stesso e il mondo?". A distanza di oltre settanta anni, non nutrendo più l'illusione che l'uomo possa 'signoreggiare' il mondo, dobbiamo però chiederci almeno se e come i nuovi media stiamo effettivamente cambiando il teatro.

¹⁷ Carlotta Degl'Innocenti, *Benvenuti nell'era del teatro multimediale. Una intervista a Fabio Massimo Iaquone*, "Italiani", giornale on-line, 06.06.2007.

¹⁸ *Metapolis – Project 972*, scene di Zaha Hadid, prima rappresentazione Écuries, Charleroi, 2000.

¹⁹ *Body/Work/Leisure*, scene di Jean Nouvel, prima rappresentazione Palais des Festivals, Cannes, 2001.

²⁰ R.Capezzuto, *Architettura danzante*, "Domus", n.846, marzo 2002.

²¹ A.Balzola, *Le scene virtuali di Studio Azzurro*, op.cit.

²² A.Liberovici, direttore artistico del Teatrodelsuono, organizzatore del DigiFestival: "Tecnologia a teatro", Genova, 6-9 dicembre, 2007.

²³ B.Di Marino (a cura di), *Oltre i confini delle immagini: l'estetica delle relazioni. Conversazione con Paolo Rosa*, in B.Di Marino (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri. Clues, views and other thoughts*, Feltrinelli, Milano, 2007.

²⁴ Eugen Berthold Friedrich Brecht detto Bertolt (Augusta, 10 febbraio 1898 – Berlino, 14 agosto 1956) è considerato il più influente drammaturgo, poeta e regista teatrale tedesco del XX secolo. B.Brecht, *Il teatro sperimentale*, in F.Cruciani e C.Falletti, *Civiltà teatrale nel XX secolo*, il Mulino, Bologna 1986.