

Dentro la bolla temporale: un dialogo in differita

di Rossella Mazzaglia

Un dialogo in differita: è così che definirei questo scritto. Non un saggio e neanche una recensione. Un dialogo, piuttosto, con gli artisti che hanno partecipato al Premio Scenario infanzia, dopo gli stimolanti confronti con gli altri componenti del tavolo critico, curato da Stefano Casi, e le parole ascoltate negli incontri successivi agli spettacoli. È, d'altro canto, la prima volta che partecipo al Premio nella funzione di osservatrice e, muovendomi tra la visione delle opere e le osservazioni condivise, mi ritrovo sommersa dagli appunti, ora rielaborati allo scopo di mediare tra l'impressione a caldo, la riflessione suggerita dal retroterra di studiosa, oltretutto di frequentatrice assidua di teatro per l'infanzia (complici le mie giovani figlie, cresciute a pane e teatro), e il gap che mi separa da questa generazione, da una prospettiva sul mondo che mi parla senza appartenermi e, nell'alienazione commista a familiarità, mi spinge, di tanto in tanto, a rilanciare il confronto con alcune domande. Agli artisti la scelta se considerarle solo retoriche.

Immaginario relazionale: assenza e disfunzionalità

Non intendo omologare gli spettacoli, per molti aspetti distinti, eppure dal Premio Scenario infanzia 2022 emerge un dato comune sul piano tematico: l'estraneità e l'indifferenza a modelli parentali. Padre e madre non esistono neanche come autorità da contrastare per la propria affermazione: sono morti, assenti, mai stati. Il confronto si gioca tutto sul piano orizzontale dei pari, fratelli e coetanei. E anche quando ci si aspetta una presenza (nel giorno del compleanno trascorso in casa di *Happy B-Day to me!*) o un nesso genitoriale, per le ragioni biografiche che motivano la scelta tematica dell'opera (in *Ornella*) o, viceversa, per la trama che allude alla relazione filiale (in *Ninnoli*), non ci sono legami o, in alternativa, la madre è infantilizzata al punto da scomparire come riferimento e diventare l'altro da sovrascrivere con immagini, ricordi, bisogni. Finanche, l'altro da accudire. Fratelli si sostengono nella composizione delle compagnie, che sono pressoché costituite a partire da rapporti di collaborazione dialogica e collettiva, mescolando saperi e competenze ricercate anche ad hoc per la preparazione dello spettacolo concorrente. Cooperazione e collaborazione sono la soluzione pragmatica nella definizione dei gruppi. Confermano, ancora, la fiducia nell'orizzontalità di rapporti e nel rispetto dell'alterità. Sulla scena, però, l'immaginario che questi gruppi restituiscono non è pacificato.

“Che succede se anche l'eroe cade?” si chiede *Il soggetto perfetto* di **Bartolucci/Selvatico**, costruito attorno alla relazione postuma con un fratello maggiore suicida. Mentre la sorella maggiore accudisce con approccio materno la minore, dinanzi alla sua richiesta di attenzione in *Inciampo* di **Bellini/Costantini** (“ho qualcosa qui” pronuncia la più piccola per esternare un male che necessita di cure affettive). Il ricordo di un'infanzia perduta nel mare, quando si giocava assieme in Africa, diventa un miraggio confuso nella mente del sopravvissuto, separato dal fratello sulla via verso un destino migliore (in *May you live* di **Francesca Tres**). Nella solitudine, un bisogno di conforto, sempre deluso, è ricercato nel compagno di giochi più vicino-Google in *Happy B-Day to me!* del **Collettivo Komorebi**, mentre il rispetto paterno impone ad Arianna di uccidere il diverso, eppure così simile fratello ne *Il Minotauro* di **Adamah Teatro**.

Una sfilata di solitudini affettive, mentali, circostanziali attraversa i personaggi, dalla Borda al Minotauro, alla festeggiata, ad Ornella, a Tommaso, anche ai giovani riuniti ne *La Festa di fine anno* di **Salvatore Cannova**, orfani di se stessi, maschere delle proprie ferite. Uno humor demenziale domina una scena di freaks in cui il comico monologo di Sandra, ragazza estrosa dalla battuta facile, sfocia nell'insulto gratuito e nell'aggressione, complici gli altri personaggi, anch'essi tipizzati dal trauma che si portano dentro, come il Dj-Frankenstein, incapace di parlare e dalle movenze aritmiche.

Alcuni tratti, al di là delle diversissime scelte estetiche, ritornano anche dal punto di vista drammaturgico. Tuttavia, l'estensione limitata e ancora provvisoria degli spettacoli rende azzardato, e perciò solo impressionistico, ogni tentativo di leggere linee trasversali; trovo più opportuno evidenziare le caratteristiche che emergono dalle singole opere e segnalarne, semmai, la riconoscibilità oltre il caso specifico. Difficile affermare, infatti, quanto le svolte drammaturgiche, lo scarto dei ribaltamenti logici e dei piani rappresentativi, siano legati alla densità dei frammenti – ricuciti o, viceversa, isolati per il Premio Scenario – e quanto questi riflettano una modalità compositiva alternativa alla linearità narrativa. Prevale, infatti, spesso uno stacco interno allo spettacolo che induce un ribaltamento della situazione iniziale, come per il Minotauro-bambino, per la Pagella-che parla prima del racconto di Greta (*May you live*), o per la vittima allegra che si tramuta in carnefice (*La festa di fine anno*).

La sovversione delle aspettative del pubblico diventa, invece, un dispositivo drammaturgico riconoscibile in *California Under Routine* del collettivo **Baladam B-Side**, dove funge da leitmotiv sotterraneo e produce un'ambivalenza tra realtà e finzione. Lo spettatore è chiamato a discernere cosa sta guardando, proprio in virtù della reiterazione di questo meccanismo. Nella cornice di uno spettacolo che non avviene, rispetto al titolo annunciato, le sorprese sono continue: la porta che non si apre; il coinvolgimento di un bambino nel ruolo di scassinatore; il pericolo inaspettato suggerito oltre la prima soglia, fino all'incontro con la Borda, che non rispecchia la descrizione fatta prima dagli attori. La dinamica rapida degli scambi, assieme all'informale stile recitativo, conferiscono all'azione una confidenzialità che facilita l'intervento dei bambini, forse convinti di non essere ancora dentro lo spettacolo e che, perciò, continuano a chiedere agli attori chi sia la Borda; il meccanismo partecipativo è innescato e funziona. La tautologia della risposta "la Borda è una Borda" è tanto efficace quanto determinante nella costruzione di senso: apparentemente, "una Borda è una Borda" esattamente come "una rosa è una rosa" di Gertrude Stein; ovvero ciò che vedi (il fiore/un mostro), e non solo un simbolo romantico/il ricettacolo delle paure infantili. Eppure, la Borda non è quell'essere mostruoso che ci si aspetta, è un simbolo che manca di materia: "e, dunque, cos'è una Borda?"

Interazione e partecipazione: sguardo sul pubblico

Il tema dell'attivazione del pubblico è comune a quasi tutti gli spettacoli per l'infanzia. Prevale il tentativo – o il desiderio ancora accennato, ma dichiarato in sede di colloquio – di stimolare la partecipazione dei più piccoli, mentre gli adolescenti sono sollecitati, soprattutto, sul piano dell'osservazione critica (fatta eccezione per *La festa di fine anno*, in cui gli attori si rivolgono direttamente agli spettatori in sala per coinvolgerli nel gioco performativo). Questa differenza ricalca, d'altro canto, un approccio diffuso. In linea di massima, gli spettacoli fino ai tre anni non hanno un filo narrativo e, piuttosto, stimolano le sensazioni, talvolta creando ambienti in cui i bambini possono entrare; dopo i tre anni i piani sensoriale e narrativo si intrecciano, insistendo maggiormente sull'interazione verbale come catalizzatore di attenzione; dai sei anni in su, il racconto modifica il tempo dello spettacolo, stimolando la curiosità senza esaurire, del tutto, la possibilità di agire e toccare; dagli undici anni, la visione-interpretazione-contemplazione è, invece, predominante e alla maggiore astrazione tematica si affianca, piuttosto, la stratificazione segnica (anche multimediale). Come anticipato, *California Under Routine* fa dell'interazione l'elemento portante della costruzione drammaturgica, sfruttando il carattere itinerante dello spettacolo, che è di per sé uno strumento di attivazione del pubblico. Nel rapporto con la costruzione dello spazio, crea ambienti immersivi, segnati da alcuni indizi (sigilli, transenne), distinguendo una zona neutra, pericolosa e sicura, in cui attori e spettatori sono compresenti. Nonostante il riferimento degli artisti all'*Orlando Furioso* di Ronconi durante il colloquio con la giuria, proprio questa scansione e i passaggi guidati tra l'una e l'altra negano la costruzione paratattica degli happening e la corrispondenza spaziale dell'*entrelacement* narrativo di Ronconi; la struttura è più lineare e funzionale alla storia. Indica sia possibilità di sviluppo, sia sfide che dipendono dalla credibilità degli ambienti, finora suggeriti da

pochi oggetti e dalla parola, e dal meccanismo di partecipazione rispetto alla scansione dei tempi e dei turni dei gruppi (rischiosa l'intenzione di attivare una parte del pubblico nell'esposizione agli altri spettatori alla fine della performance, perciò annullando la parità della loro condizione e improvvisando una relazione gerarchica che implica l'adesione a ruoli).

Tutti gli altri spettacoli si servono della disposizione tradizionale che pone il pubblico dinanzi alla scena, che implica una riflessione rispetto alla frontalità, e dell'adozione di paradigmi adatti a un pubblico adulto, abituato al silenzio e alla compostezza.

Il termine partecipazione rimanda a diversi paradigmi. Al Premio Scenario sembra prevalere l'idea di partecipazione quale modello di interazione rispetto all'evento, con l'eccezione, in parte, di *Happy B-day to me!*, in cui le voci registrate dei bambini alludono a un processo partecipativo che consente, in parte, l'emersione delle loro soggettività. In generale, rispetto alla costruzione della relazione teatrale, il desiderio di stimolare un'interazione si scontra, invece, con la convenzione della quarta parete: da una parte i performer agiscono nel suo rispetto, dall'altra i bambini rispondono e si muovono incuranti di questa separazione. Lo sguardo al pubblico nel porre una domanda (ricorrente, per esempio, in *Inciampo*) o l'azione di puntare una finta pistola (in *Happy B-Day to me!*) bastano, infatti, a romperla per i bambini, che si sentono sollecitati a parlare o agire. Similmente, un oggetto (quale la torcia), posto nelle loro mani – mentre restano bloccati a immaginare il labirinto che esplorerebbero, aiutando Arianna, come da lei richiesto – è una miccia pronta ad accendersi in mille episodi di disturbo e gioco.

Il limite è, però, anche una risorsa, vista la reazione del giovane pubblico presente al Premio Scenario, che dà la misura del potenziale ancora da esplorare. La partecipazione come meccanismo relazionale può, infatti, innescare una ricerca funzionale alla fascia d'età, un'apertura delle opere (legata all'ascolto del pubblico), e attribuire agli spettatori una funzione drammaturgica che alimenti l'intreccio performativo.

Storie immanenti di personaggi e oggetti

Accanto a personaggi dalla costruzione introspettiva (come la madre in *Ninnoli* di **Seppur**, Tommaso e Giulia in *Il soggetto perfetto*), sfilano sulla scena del Premio Scenario figure principalmente identificate dal costume o da atteggiamenti e comportamenti. Restie a uno scavo in profondità, si delineano come superfici significanti, ma la loro immagine è spesso irrisa, decostruita, contraddetta dallo sviluppo drammaturgico. Così, Ornella è sempre sopra le righe, con la sua parrucca bionda, quasi caricaturale; lo sciamano è tale perché indossa una tunica con un bastone, ma la sua conversione di ruolo stimola ilarità; il Minotauro ha una testa rossa da mostro che contrasta con il comportamento e gli oggetti che lo circondano.

Proprio *Il Minotauro* adotta il costume, in relazione agli oggetti, come strumento di costruzione del personaggio: nel prologo, una figura incappucciata (narratore anonimo) nasconde il viso e lascia parlare le mani, che intrecciano un filo rosso. L'annullamento del volto fa da contraltare alla comparsa di Arianna. In *California under routine*, la soglia è la soglia: non ha altro nome, al di fuori della propria funzione. Lo spiazzamento è amplificato dall'impostazione comportamentista dello spettacolo: gli ambienti definiscono, simbolicamente, i personaggi (appunto, la soglia), altrimenti tipizzati in base alla loro funzione (attore, sciamano) e anonimi, tranne che per la Borda.

Solo i *Nunc* della compagnia **BRAT** coniugano apparenza, gestualità e sonorità verbale entro una forma iconica compatta e corale, un appiglio fondamentale rispetto al mutamento dell'ambiente circostante per la coerenza narrativa. Il cambiamento della scena suggerito dall'immissione di oggetti e da sonorità (campanelli, rumori) riguarda, infatti, la matrice di tempo dello spettacolo che si muove tra un'epoca remota e una fase post-industriale, rendendole indiscernibili: le azioni mimiche dei performer, dopo l'esordio simbolico del rito della semina, generano una liturgia che scardina anche l'asincronia dello scenario postumano e innestano un'ambivalenza interpretativa. Un ruolo determinante è dato agli oggetti e al sottofondo sonoro nel definire le mutazioni sceniche, in relazione

alle maschere e alla terra che domina lo spazio e rinvia a un contesto naturale corrotto/sporcato/abitato dalla comparsa del microonde.

In diversi spettacoli, d'altro canto, base sonora e oggetti retroagiscono sui performer, mostrando il peso dell'ambiente nella definizione dei personaggi dal punto di vista simbolico e rappresentativo. Rispetto alla visione umanistica alla base dei modelli di recitazione introspettivi (coniugati alla drammaturgia dialogica) e al relativismo della figurazione per immagini, riconoscibile nell'estetica postmoderna, indicano una comprensione dei rapporti tra soggetti e materie (tattili, visive, olfattive e sonore) in via di trasformazione e, tendenzialmente, post-antropocentrica. La spazialità è, quindi, essenziale, ben oltre la definizione scenografica.

Ascoltiamo, inizialmente, la "voce" del Minotauro, che lo trasforma in presenza prima che esso si mostri, ed entriamo nel viaggio di Arianna attraverso il gomito rosso e la luce; mentre gli oggetti d'uso domestico trasformano il covo in una piccola casetta, umanizzando il Minotauro anche più delle sue parole. Scopriamo di essere nell'epoca analogica in *Ornella* di **Gaia Amico** per la cabina telefonica, la macchina da scrivere Olivetti, il telefono con la rotella, posizionati sul palco all'ingresso del pubblico, accanto a una giacca rossa. Ornella siede su una valigia (che non si vede fin quando la scena non è illuminata), mentre in sala, gli spettatori trovano stralci di documenti di cronaca sulle Brigate Rosse. I primi elementi ci parlano di un tempo lontano, mentre i quotidiani circoscrivono la cornice storica e tematica, che però non si rivela, se non per indizi, all'avanzare dello spettacolo: la sala e la scena sono su due piani distinti. Allo spettatore è dato, in questo caso, il compito di riallacciare i fili, cucendoli alle altre fonti storiche che compongono la scenografia. Ricorre la domanda, più volte pronunciata nel corso dei colloqui, su come fondere questi due tempi, della traccia personale e di quella storica.

Considerata la ricchezza del materiale informativo, l'esperienza di vita dell'artista e l'importanza politica del tema, durante i giorni del Premio piovono da più parti risposte e suggerimenti che, comprensibilmente, vanno nella direzione di aprire squarci nel vissuto di Gaia, complici i materiali di presentazione dello spettacolo che hanno creato questa aspettativa. In realtà, la strada che *Ornella* ci mostra è un'altra e, per il momento, trovo più proficuo contenere la mia stessa tentazione di vedere un limite (per quanto condivisibile sul piano umano) e non una scelta consapevole (per quanto opinabile sul piano drammaturgico) nella mancanza di esposizione personale, perché fuorviante rispetto alla lettura dei dispositivi utilizzati internamente all'opera.

In *Ornella*, all'illuminarsi della scena, il leit motiv del viaggio si rivela assieme alla frustrazione di una ricerca che non porta da nessuna parte, da cui deriva lo sbalzo in una dimensione onirica, altro segno di un'impotenza reale restituita con la leggerezza di un personaggio un po' macchiettistico, ma coerente. Ornella è, quindi, la maschera di cui coprirsi, per rivelare la Storia (con la S maiuscola), cui tuttavia non arriva mai a collegarsi del tutto: le Brigate Rosse restano uno sfondo sonoro, separato dal vissuto di una sorella in cerca del fratello. In fondo, Ornella descrive la relazione personale con quegli eventi, volutamente taciuti o solo accennati; è il dispositivo di un distanziamento necessario e coerente nella sua costruzione. E, allora, il pensiero torna su quegli oggetti messi subito in bella vista e alla traccia sonora, molto più stratificata rispetto alla costruzione del personaggio e nasce la domanda: come possono questi elementi diventare l'altro, l'assente (la Storia), l'appiglio per non doversi esporre? Farsi strumento per uscire dalla "storia come prigioniera", citata da Gaia nel colloquio, e ingenerare una dialettica, piuttosto che un racconto più o meno personale?

La collaborazione attivata con compositori e la capacità di sviluppare un'articolata drammaturgia sonora è, d'altro canto, una delle caratteristiche trasversali dei gruppi presenti al Premio Scenario 2022.

Identificato solo dall'audio, il fantomatico Google esiste come personaggio sulla scena di *Happy B-day to me!*: in parte simbolizzato dal computer, è soprattutto una voce che fornisce informazioni e suggerimenti del tutto anaffettivi: la reiterazione delle risposte meccaniche, sempre fuori fuoco rispetto alle domande, ne connota la presenza, anche in assenza di un corpo. Paradossalmente, meno delineata appare l'identità della performer, i cui comportamenti slittano dall'essere bambina ad

adolescente (avvezza all'interazione con i dispositivi tecnologici) in una stanza che sembra trasformarsi progressivamente in luogo magico delle attrazioni.

In *May you live*, un telo di cellophane è mosso come un'onda e cresce assieme al sottofondo sonoro, catalizzando l'attenzione. Al suo interno, il corpo ondeggia, trasfigurato, mentre la performer dà voce al mare ed, esprimendosi in versi, ne descrive le visioni: una mamma col bambino, un fratello che chiama il fratello, il loro sprofondare nel suo letto, infine evocando la pietà filiale in una deposizione cristica. Trasfigurazione e versi alludono a una storia tragica, senza straziare lo spettatore. Il cambio di prospettiva è dato dalla comparsa di un nuovo personaggio: la pagella. Muovendosi a scatti, la performer esegue stiramenti di spalle che attribuiscono tratti antropomorfici all'oggetto e, allo stesso tempo, negano l'identificazione della performer, celandone il volto. Così, la pagella ripete ciò che ha udito: un battito che rallenta e si spegne, trasposizione poetica di un'immagine resa, ora, con il rumore, in luogo del verso. Del tutto distinto il registro, il tono e la modalità narrativa dal racconto di Greta, nel secondo frammento, in cui le azioni funzionali dell'impastare riportano la scena su una dimensione prosaica, dove un unico elemento ritorna rispetto all'inizio: nella scena, si parla sempre dell'altro (accolto nel proprio grembo, accogliente nel suo calore, vicino come persona) che non ha voce. Non è una critica, dinanzi all'efficacia della moltitudine di prospettive, bensì la constatazione di un'assenza che fa da contraltare alle altre presenze. Tra meraviglia e riflessione, lo spettacolo sembra chiamare un pubblico di spettatori di 11-13 anni, ragazzi che non sono più bambini e neanche, ancora, smaliziati adolescenti.

Piuttosto che specifici oggetti, in alcuni casi è l'intero "paesaggio" scenico a restituire l'alterità del personaggio. Così, in *Ninnoli*, il disegno proiettato sullo schermo si sovrappone al corpo della madre e, in seguito, del figlio, entrambi vestiti di bianco come la tela sul fondo, figure aniconiche trasfigurate dal tratto che le trasforma in tempo reale. Il disegno tesse un legame tra i due e dà continuità a un'azione che volutamente incespica, a un dialogo che si spegne nelle pause o si sovrappone nelle voci, in cui si reiterano le frasi e i gesti (altro tratto trasversale a molti spettacoli) e il moltiplicarsi di segni subiti, oltreché prodotti dal corpo. Anche in questo caso, come in *May you live* e, seppure in maniera diversa, ne *La festa di fine anno* e in *Il Soggetto Perfetto*, sembra che la catastrofe/il trauma sia già avvenuto.

In *Ninnoli*, il paesaggio evocato è quello che l'antropologo Marc Augé intravede nelle rovine: immagineremmo di potere ricostruire la storia dai suoi tasselli sparsi e, invece, i resti annullano il senso della durata, mentre cresce la tensione emotiva al loro accumularsi. Il paesaggio mentale della madre è privo di consequenzialità, è un presente marcato più dall'oblio che dal ricordo e dalla costruzione di un nesso affettivo e mnestico, rispetto al quale il figlio è un personaggio minore, il contraltare che forse arriverà a ricongiungersi a lei (da quanto raccontano gli artisti), ma che per ora esalta ancora la caduta dell'angelo dinanzi alla storia. Sullo sfondo quest'immagine ricorre più volte, evocando l'Angelo di Benjamin, senza la trazione verso il futuro che la solleverebbe dal peso della storia. Il disegno scenico è, pertanto, lo strumento di un avvicinamento empatico; dà forma a ciò che non si vede, consentendo di entrare nel corpo dell'altro. Pone una riflessione sul pubblico, già anticipata dalle conversazioni della giuria: può un adolescente apprezzare il farsi e il disfarsi di memoria, ricordo e desiderio che prevale finanche sulla relazione madre-figlio? Qual è realmente il testo e il sottotesto dell'opera?

Lo scarto prodotto dalla stratificazione scenica e il ribaltamento delle aspettative sembrano, in conclusione, mostrare una frizione irrisolta tra più piani, volti, voci, tempi che non ambiscono alla sintesi, né di tipo realistico, né onirico. Forse, anche questa è una costante che rimanda a una temporalità immanente, una bolla in cui tutto può essere negato, salvo quel rapporto ateleologico tra pari, quale che sia la fine della storia che li attende.