

Scena contemporanea e narrazione seriale: quattro esempi del nuovo secolo (Rafael Spregelburd, Fanny & Alexander, I Sacchi di Sabbia, Teatro Sotterraneo)*

Rodolfo Sacchetti**
NABA, Milano

Contemporary scene, in Italy and abroad, has been facing serial projects mainly since 2000, creating new artistic forms, hybridations and involving different traditions. This new perspective seems to become, regarding some research theatre groups, an increasingly popular, and constantly growing, experimental ground. This is due to many factors, part intrinsic part extrinsic to the artistic phenomenon that will be discussed in this paper. Beginning from V. Nabokov's *Ada and The Wizard of Oz* by Fanny & Alexander, to Rafael Spregelburd's *Bizzarra* and Teatro Sotterraneo with their *Be legend!*, finally with *I quattro moschettieri* by I Sacchi di Sabbia, the idea of serial narration in theatre plays with penny dreadful, soap operas, radiophonic revue and with the new TV series' language, in order to develop a reflection and renew both dramaturgical devices and relationship between public and scene.

Keywords: scena contemporanea, dispositivi, spettatori, interazione

Il concetto di "serialità" non ha una codificazione precisa in teatro, a differenza di altri media e di altri ambiti espressivi. Di serie si può discutere pensando al semplice susseguirsi delle recite, sempre uguali e sempre diverse. Alla narrazione seriale, andando a ritroso, ci si può riferire anche per le antiche competizioni greche, che prevedevano tre tragedie e un dramma satiresco, spesso con l'evolversi delle vicende dei medesimi eroi. Di linguaggi seriali è doveroso ragionare a proposito dei dispositivi messi in campo dalla scena degli anni Novanta, spesso afferenti alle riflessioni di Gilles Deleuze in *Differenza e ripetizione* (1968) e soprattutto nei diffusi volumi delle Edizioni Ubulibri *Cinema 1. L'immagine-movimento* (1983) e *Cinema 2. L'immagine-tempo* (1985). I termini della questione possono essere molto ampi e riguardare campi di indagine anche distanti. In questo caso però si è scelto di individuare progetti artistici italiani e stranieri che, a partire dal nuovo secolo, in maniera più organica hanno sperimentato forme "proto" o "neo" seriali provenienti ab origine da altri media, più specificamente televisione, radio, cinema e web.

* Articolo proposto 01/03/2016. Articolo accettato 03/06/2016

** Email: rodolfo.sacchetti@gmail.com

L'esplosione recente delle serie tv e delle webserie ha certamente influenzato la scena contemporanea, da sempre in equilibrio vivace, tra porosità e resistenza, rispetto alle innovazioni tecnologiche e all'emergere di inediti dispositivi, anche a carattere narratologico. La diffusione della serialità ha determinato lo svilupparsi di progetti artistici che hanno messo al centro il tempo e la sua organizzazione, sperimentando rapporti nuovi con il pubblico, a partire da una sua giocosa fidelizzazione.

Si vogliono qui analizzare quattro esperienze artistiche degli ultimi anni, italiane e straniere, che hanno utilizzato la forma della narrazione seriale, applicandola in modo originale al linguaggio teatrale. La scelta avrebbe potuto comprendere naturalmente anche altri episodi (ad esempio la Tragedia endogonidia della Societas Raffaello Sanzio o Spara / trova il tesoro / ripeti di Accademia degli Artefatti, dal testo di Mark Ravenhill). Si è inteso però restringere il campo, cercando di rendere meno generico possibile il concetto di serialità, offrendo quattro esempi che sono anche quattro tentativi diversi di inventarsi nuove modalità narrative, con richiami diretti ad esperienze proprie di altri media (Cardini, 2004).

Rafael Spregelburd e la teatro-novela

L'esempio più eclatante di narrazione seriale applicata al teatro proviene dall'Argentina e in particolare da Buenos Aires, città che, nel corso degli ultimi quindici anni, da più parti è considerata la capitale mondiale del teatro, per le sue oltre quattrocento sale e per una comunità di artisti vivacissima. Il progetto si chiama Bizzarra e, secondo le parole dell'autore Rafael Spregelburd, si può definire una teatro-novela in dieci puntate. "E che cos'è un teatro novela? – si chiede Spregelburd – Non lo sappiamo esattamente. Ma cercheremo per prima cosa di spiegare cos'è una novela. Per lo meno cos'è una novela in America Latina. La novela, come genere estetico, è fondamentalmente una porcheria" (Spregelburd, 2014).

Bizzarra nasce nel 2003, nel pieno della crisi Argentina, esplosa due anni prima. Sorge come risposta a un interrogativo cruciale e diffuso: in questo crollo economico che cosa si può fare? Molti artisti lasciano l'Argentina, cercando fortuna in Europa, negli Stati Uniti o in Messico. Rafael Spregelburd inventa un progetto dispendioso, a livello organizzativo molto faticoso e nei suoi esiti artistici pieno di rischi, perché del tutto sperimentale. È esplicitamente una risposta teatrale alla crisi economica, una risposta apparentemente 'bizzarra', perché volutamente elaborato su un piano di insostenibilità, perciò di gratuità, che in questo caso significa ricercare una necessità artistica larga, condivisa da un ampio numero di persone. Nello specifico si tratta dell'autoproduzione di dieci spettacoli, per un totale di venticinque ore di lavoro, con una settantina tra attori e tecnici disposti a recitare senza compenso e, dice Spregelburd, "disposti a fare della loro arte un modo per iscriversi nel loro tempo". Ogni puntata replica dal lunedì al venerdì, e la notte gli attori provano la puntata successiva.

A livello drammaturgico Spregelburd studia la struttura della novela argentina, le cui due fonti principali sono la fiaba di magia e lo stile gotico; se ne individuano le regole narrative; si dettano anche i modi con i quali una novela si differenzia dall'altra. Infine si costruisce una storia rispettando tutte le regole fisse del genere, compiendo però due volontarie infrazioni. In primo luogo si introduce il sesso, che solitamente non è presente nella novela tradizionale, che contempla solo un po' di sensualità o di violenza subita. D'altronde la protagonista desidera solo mettere su famiglia e non è mai interessata al piacere sessuale. Il registro stilistico di Bizzarra invece è praticamente pornografico. La seconda regola violata riguarda la politica. Nella novela non si parla di politica attuale, al massimo di fatti storici lontani nel tempo, per lo più relativi alla seconda guerra mondiale. In Bizzarra invece si parla anche di attualità, si rispecchia la vita politica del paese: che cosa succede, si chiede Spregelburd, quando "i temi della fiction si mescolano (romanticamente e stupidamente) con le atrocità che ha vissuto l'Argentina in quello strano periodo?", che cosa può fare il teatro quando la realtà è "quasi sempre percepita come un feuilleton romantico?", quando le vicende politiche del paese sembrano sortire "dalla testa di uno sceneggiatore con turbe psichiche, a causa di droghe che hanno effetti contraddittori"? Bizzarra prova a rispondere a questi interrogativi senza esplicitare idee politiche e di libertà, ma al contrario affidando al teatro il compito di "straniare ciò che è conosciuto", in particolare di "mettere in scena l'immaginario straniato di un popolo". Il progetto ha perciò la necessità profonda di un pubblico fedele, di spettatori militanti che seguono l'intera successione degli spettacoli, che abbiano il desiderio di mantenere la continuità della storia, anche quando questa rimane in sospeso. Spettatori disposti ad andare al Teatro Rojas una volta a settimana per quasi tre mesi, un pubblico profondamente coinvolto che viene attirato anche con tecniche di merchandising che, applicate al teatro immediatamente inseriscono un elemento non di consumo, ma di gioco, perché anch'esse produttrici di senso e di ulteriori narrazioni: si realizza un album di figurine porno-romantiche con i protagonisti dello spettacolo, si indice un concorso per cui il vincitore potrà partecipare all'ultima puntata, si stampano magliette e il calendario porno eccetera... La serialità in teatro assume immediatamente un carattere ludico, è come se la stessa narrazione seriale si mettesse in scena, assumesse una valenza tematica, coniugando un esplicito carattere di intrattenimento a una partecipazione intensa e continuativa che in teatro si trasforma presto in atto politico. Anche perché, a differenza delle novelas televisive, il teatro scansa per statuto il problema dell'identificazione, privilegiando un rapporto differente tra attore e spettatore, naturalmente avvertito delle ricerche brechtiane. A questo proposito Spregelburd sostiene che "in teatro ogni idea sembra essere esposta a una tribuna che la giudica (il pubblico, la "polis")", perciò quel che si ricerca non è un processo di identificazione con il protagonista, come accade più di frequente per il cinema e per la televisione. In teatro tutto è esposto e sottoposto al giudizio del pubblico, che è un giudizio di natura politica. Bizzarra si offre così agli spettatori come esplicita valvola di sfogo, meticciosa e ibridata, proponendosi in maniera politicamente scorretta (ad esempio i ricchi sono cattivi e potenti, ma i poveri sembrano essere ancora più cattivi, anche se meno potenti). Nella transcodificazione da telenovelas a teatro novela si innesca un forte processo di fidelizzazione, che è costruzione di una

comunità temporanea unita dall'esperienza di visione condivisa e dalla capacità del teatro di diventare specchio deformante e critico della realtà. Non un indottrinamento politico, al contrario una continua moltiplicazione del senso, con l'obiettivo di aumentare "la nostra capacità di sorpresa e attivare i nostri sensori, di fronte alla supposta coerenza della realtà. Anche questa è una funzione politica della fiction". Seguire un progetto di questo tipo significa naturalmente partecipare a una iniziativa che in Argentina ha rappresentato una risposta vitale e politica alla crisi durissima che ha colpito il paese; un teatro della crisi, e la serialità ha permesso la costruzione di un senso più complesso e un legame più stretto con il pubblico, anch'esso produttore di senso.

Fanny & Alexander e l'atlante di Aby Warburg

La compagnia ravennate Fanny & Alexander procede spesso non per produzione di singoli spettacoli, ma per articolazione di progetti estesi nel tempo e nelle forme. I casi più evidenti di costruzione a episodi, con un uso originale e complesso della narrazione seriale, sono *Ada o ardore* e *Il Mago di Oz*. Il progetto *Ada* – sviluppatosi dal 2002 al 2006 – nasce ispirato all'omonimo romanzo di Vladimir Nabokov ed è composto da: *Speak, memory, speak*, *Ardis I*, *Villa Venus*, *Ardis II*, *Rebus per Ada*, *Adescamenti - il concerto*, *Aqua Marina*, *Vaniada*, *N, O, X*, *Lucinda Museum*, *Promenada* (Fanny & Alexander, 2006). Non sono solo spettacoli, i titoli si riferiscono anche a videoinstallazioni, performance, concerti... Ognuno di essi è presentato come nuovo episodio di questa sorta di 'saga' teatrale dedicata ad *Ada*. Le forme mutano radicalmente, così come i generi artistici; ogni lavoro vive indipendentemente da tutti gli altri, ma ne è naturalmente connesso. In questo caso la narrazione seriale non è propriamente il punto di partenza. È la ricerca che si intraprende a dettare le regole anche degli esiti formali. Il libro di Nabokov, di oltre seicento pagine, è densissimo di rimandi interni e di differenti piani di lettura. In questo caso viene affrontato non tanto come opera letteraria da mettere in scena, bensì quasi da mito fondativo ogni volta da rievocare: un fratello e una sorella sono amanti e lottano con tutte le loro energie per trasformare la propria vita in opera d'arte.

Una sorta di impossibilità a rappresentare l'opera letteraria, risolvendo ed esaurendo in un solo spettacolo la complessità e le ambiguità di una narrazione elevata ad archetipo della stessa poetica della compagnia, spinge Fanny & Alexander a un processo iperproduttivo, a una creatività debordante, che a posteriori ha evidenti tratti di serialità, anche se la narrazione non è affatto lineare. Ad esempio *Ardis I* e *Ardis II*, i primi due episodi, in buona parte raccontano la medesima storia. *Ardis II* addirittura inizia un po' prima di *Ardis I* e finisce un po' dopo: procedono come onde narrative, dove i rimandi, le ripetizioni, le sovrapposizioni sono concesse, anche perché ogni spettacolo mette in luce un aspetto diverso dei personaggi e del romanzo, e non solo un segmento narrativo. Non è dunque la storia ad essere lasciata in sospeso o ad essere suddivisa in episodi, piuttosto sono i temi e i personaggi a prendere spazio, a chiedere cittadinanza sul

palcoscenico, a volte a generare un intero spettacolo (come nel caso di Aqua Marina, che narrativamente sarebbe a tutti gli effetti un prequel).

Il progetto, sia nella sua comunicazione, sia in alcuni elementi grafici, richiama a sé anche la tradizione del romanzo d'appendice, giocando un po' sugli aspetti tragici e frivoli tipici della tematica amorosa, un po' ammiccando a un gusto letterario ottocentesco che, sulla scorta di Nabokov, viene però completamente sgretolato e ricomposto in forme tutte contemporanee. L'aspetto di serialità riferita alla narrazione assume in realtà un carattere prettamente consuntivo. Più che l'attesa per l'episodio successivo, prevale la rivelazione per le aggiunte che si susseguono e che arricchiscono anche gli episodi precedenti. Un ordine compositivo c'è, ma non è normativo. La ricezione teatrale, legata alla distribuzione degli spettacoli, ai luoghi e ai tempi disponibili, impone l'autonomia di ogni singolo episodio e allo stesso tempo la possibile connessione tra di essi. La rivelazione di stare assistendo a un'unica grande opera è posteriore alla visione ed è ordinata non per segmenti narrativi, ma tramite frammenti che assieme potrebbero piuttosto costruire una circolarità narrativa, scegliendo per sé la spirale come utopica figura geometrica. Non è un caso dunque che la compagnia abbia sentito la necessità di presentare l'intero progetto in un'unica giornata, dando la possibilità allo spettatore di immergersi nel mondo di Ada, provando al contempo la sensazione di contenere, e così esaurire, il processo creativo e allo stesso tempo di esserne travolto in un'esperienza irripetibile.

Questa modalità produttiva, non estranea ai meccanismi della gemmazione, trova una sua esplicitazione nel successivo progetto *Il Mago di Oz* (2007-2010) composto da: Dorothy. Sconcerto per Oz, Him, Kansas, Emerald City, East, There's no place like home, South, Kansas Museum, +/-, North, West (Fanny & Alexander, 2010). In questo caso il modello di riferimento, la figura secondo la quale si dipana l'intero progetto è chiaramente la mappa. La suddivisione per episodi segue la differenziazione dei luoghi: ogni spettacolo è un luogo fisico o un punto cardinale. La serie determina lo svilupparsi del viaggio. È una connotazione strutturale. Se il progetto *Ada* di base segue la parabola biografica, dalla giovinezza alla morte, *Il Mago di Oz* è un viaggio di conoscenza e di iniziazione. Ogni episodio rappresenta un luogo dunque, ma quando questo coincide con un punto cardinale, rappresenta anche un personaggio (la strega dell'ovest, dell'est...). L'elemento seriale viene esplicitato però anche nella funzione che ricopre la protagonista del viaggio, Dorothy. In ogni spettacolo-punto cardinale Dorothy è interpretata da un'attrice diversa, che si presenta al pubblico esponendo la propria biografia e la propria età, ogni volta dunque raccontando di una Dorothy differente. Ispirate alle figure di Vanessa Beecroft, le Dorothy del progetto *Oz* sono la rappresentazione esplicita di tante possibili sfumature, anche perché se *Ada* è a tutti gli effetti un personaggio o un macro-personaggio, Dorothy è piuttosto un archetipo, che nello spettacolo assume le caratteristiche quasi di avatar dello spettatore. Come Dorothy si mette in viaggio, così anche lo spettatore è invitato a muoversi e a compiere un proprio cammino di conoscenza nel mondo del teatro. Il riferimento a cui si guarda con grande ammirazione è l'Atlante della memoria di *Aby Warbug*. Le figure che vengono create in ogni spettacolo si vorrebbero idealmente poter inserire assieme in un'unica tavola warburghiana, per permettere al pensiero una costruzione di senso che possa procedere e avanzare. Evidentemente ogni questione

canonicamente narrativa lascia spazio a una successione di connessioni, prevalentemente sinestetiche, che non rinunciano affatto a uno sviluppo drammaturgico, semplicemente operano tramite analogie, aree di senso, campi tematici, archetipi. La narrazione continua ad esistere, ma è solo uno degli elementi in campo e non quello che determina la scansione temporale e seriale degli spettacoli.

Teatro Sotterraneo e la situation comedy

Teatro Sotterraneo, compagnia fiorentina nata nel 2005, da sempre lavora riferendosi a un immaginario contemporaneo e di massa, con la rara capacità di creare processi di ironico straniamento e di mostrare e disinnescare il potere di manipolazione dei mezzi di comunicazione e dei consumi culturali più diffusi. Non ci sono però concessioni ai meccanismi della denuncia o dell'indignazione, al contrario lo stile di Teatro Sotterraneo procede per micro-svelamenti e micro-conflittualità, aperture di senso improvvise, feroce irriverenza e rara leggerezza. I riferimenti spaziano dalla letteratura al cinema, dalla graphic novel ai videogiochi e in particolare al linguaggio delle serie tv. Come altre compagnie della medesima generazione Teatro Sotterraneo si riferisce a un immaginario preciso: l'immaginario di chi è nato all'inizio degli anni Ottanta, appartenente alla piccola e media borghesia della provincia italiana. Vale a dire la prima generazione che è cresciuta con i cartoni animati giapponesi e con videogame di massa, che ha passato l'adolescenza seguendo cento serie tv.

Tra le compagnie citate questa è naturalmente la più imbevuta di televisione e la più sensibile anche alle possibilità narrative del web. Sotterraneo è tra le prime realtà in Italia che si è interrogata in modo originale sulle modalità interattive che si possono applicare al teatro. In particolare in ogni suo lavoro si è provato a coinvolgere lo spettatore tramite i "trucchi" della società dello spettacolo. Dai giochi a premi, alle telefonate, dagli sms da spedire in diretta ai selfie di gruppo, Teatro Sotterraneo ha tematizzato la diffusione di una nuova interazione tecnologica di massa, applicandola allo spettatore di teatro, con grande ironia e causticità. In particolare il serbatoio ludico mediale viene inserito in una riflessione critica sulle derive manipolatorie dei mezzi di comunicazione di massa, in special modo per quanto riguarda l'induzione delle emozioni (Lanteri, 2009).

La serialità subisce un processo analogo di assimilazione. Anch'essa viene tematizzata dal momento che Sotterraneo le associa un immaginario preciso, determinato principalmente da serie tv americane, di larga diffusione. Ma la serialità penetra anche dentro il linguaggio scenico, costituendone quasi una piccola regola interna. Costruiti da un ritmo frenetico di scene, gli spettacoli di Sotterraneo hanno continui rimandi interni e una sorta di consequenzialità da sit-com. Estremizzando si può dire che la serialità per Teatro Sotterraneo è addirittura un modo di leggere la realtà in maniera orizzontale, di collegare e connettere oggetti e temi tra loro diversissimi.

Più nello specifico per Teatro Sotterraneo il modello della sit-com è fondamentale, seppure utilizzato nel suo ribaltamento. Gli spettacoli procedono per microscene e

secondo ritmi ben definiti, con esiti fortemente ironici. A questo proposito è emblematico *Be Normal!*, uno degli ultimi lavori, che racconta una giornata impossibile di una coppia di trentenni. Il passare delle ore è scandito dal succedersi di scene tipiche della quotidianità di un giovane disoccupato, alle prese con nuove forme di peripezie e di avventure, per garantirsi la sopravvivenza. La concentrazione, il ritmo accelerato, l'estremizzazione di molti accadimenti rendono lo spettacolo un succedersi di episodi impossibili e incredibili che paiono ribaltare una delle regole delle canoniche sit-com, cioè "essere all'altezza dell'ideale sociale del benessere" (Monico, F. 2006). Al contrario negli spettacoli di Teatro Sotterraneo si rappresenta costantemente l'essere inadeguati e incapaci rispetto a un ideale sociale di benessere, che però si manifesta adesso non come raggiungimento di un equilibrio, ma come l'adattarsi a regole assurde. È la nevrosi, in un certo senso, il motore della ribellione, lo sforzo che si compie per non cedere completamente alle regole imposte. A differenza delle sit-com l'effetto comico si produce nel fallimento di azioni assai serie, con la percezione dunque di un'ombra – ma solo di un'ombra – di tragedia, che non esplose mai, perché non può esplodere: è come se anch'essa fosse drammaticamente sabotata. Al centro persiste lo svilupparsi di situazioni vissute non da personaggi, ma da performer, che fingono esplicitamente di rappresentare personaggi, che vivono solitamente per poche scene, per poi dissolversi o per meglio dire crollare a terra, come abiti senza più corpo.

Nella "scrittura scenica" (Bartolucci, 1968) di Teatro Sotterraneo non c'è mai una vera e propria sospensione della narrazione, nemmeno nei progetti esplicitamente seriali come *Be Legend!*, perché la narrazione è solitamente assorbita dalla rappresentazione, composta da un complesso di circostanze e di situazioni, e non precisamente da una consequenzialità verbale. La sospensione e l'interruzione sono però strategie essenziali e ripetute nello stile di Sotterraneo. Si interrompono le azioni, le situazioni e soprattutto i processi di riconoscimento, innescati nella mente degli spettatori che si rispecchiano in un primo momento su elementi noti, per poi rimanere sorpresi da deviazioni improvvise e inaspettate. L'ironia dissacrante lavora proprio a sabotare i meccanismi di riconoscibilità, tramite l'interruzione anche delle emozioni e dei sentimenti, il più delle volte innescando meccanismi di 'opacità', ovvero di messa in mostra dell'artificio del teatro.

Nell'ultimo progetto si sperimenta la sospensione della narrazione e la serialità, a partire da un classico romanzo di avventura, a suo tempo pubblicato a puntate, *Il giro del mondo in 80 giorni* di Jules Verne (uscì su «Le Temps» dal 6 novembre al 22 dicembre 1873). Lo spettacolo si presenta come reading, con musica dal vivo, ed è suddiviso in quattro puntate. Ogni puntata racconta un pezzo di viaggio, con l'attraversamento di uno o due continenti e viene realizzata in luoghi diversi della città. A Pistoia, ente coproduttore, il gruppo è partito dalla villa settecentesca che ospita la Scuola di musica e danza Mabellini, passando poi per la Biblioteca Comunale, il Teatro Bolognini e infine a Palazzo Fabroni, il museo di arte contemporanea della città. Ogni puntata viene replicata per una settimana ed è immersa in un clima musicale differente che viene realizzato dal vivo dalle realtà musicali presenti sul territorio. In questo caso la serialità dell'operazione viene rinforzata con un effettivo spostamento di luogo, che è anche una sua trasfigurazione e riscoperta, e con un cambiamento di atmosfere, che è soprattutto di ordine musicale. Il gioco teatrale in

questo caso consiste anche nello slittamento delle dimensioni, dal giro del mondo in ottanta giorni al giro della città in ottanta minuti. La serialità diventa in questo caso un modo ludico di esplorazione di luoghi, ben caratterizzati nella mappa cittadina e con specifiche funzioni, per imparare a 'leggere la città' come fossero paesi da esplorare, e allo stesso tempo per lasciarsi stupire dalla musica stessa che la città è in grado di produrre, con cambiamenti stilistici arditi e inusuali.

I Sacchi di Sabbia all'origine della serialità radiofonica

La compagnia pisana I Sacchi di Sabbia, da tempo impegnata con il genere dell'avventura, ha realizzato di recente uno spettacolo dal titolo I 4 moschettieri, ispirato non tanto al romanzo di Dumas, I tre moschettieri, quanto alla sua parodia, firmata da Angelo Nizza e Riccardo Morbelli, come rivista radiofonica, andata in onda dal 1934 al 1938. Quest'opera rappresenta la trasmissione di intrattenimento forse più importante della storia della radio italiana, probabilmente la più seguita, in proporzione agli allora abbonati ai servizi dell'Eiar, sicuramente la prima a utilizzare in modo nuovo e moderno il mezzo radiofonico. È una trasmissione che può vantare una serie di primati: è la prima che si avvale di uno sponsor privato la Perugia-Buitoni; la prima che innesca un raffinato e vasto progetto di merchandising che comprende due libri illustrati da Angelo Bioletto e un album di figurine con l'introvabile Feroce Saladino, collegato a un concorso a premi che provoca una vera e propria "moschettieri-mania"; è la prima trasmissione radiofonica che innesca un processo multi-mediale e trans-mediale: le vicende di I 4 moschettieri sono raccontate tramite le figurine di Angelo Bioletto, sono registrate e incise in un disco della Durium (caso pressoché unico per le trasmissioni di intrattenimento degli anni Trenta), sono rappresentate in ben due film, Il Feroce Saladino di Mario Bonnard (1937), e I 4 Moschettieri di Carlo Campogalliani (1936), primo esempio italiano di film interamente girato con marionette (le marionette della famiglia Colla); Angelo Nizza e Riccardo Morbelli sono anche i primi a sperimentare una forma di serialità alla radio. Inventano un programma a puntate in modo maturo con I 4 Moschettieri e una prima volta, già l'anno precedente, nella realizzazione di Le avventure di Topolino, rivolto ai bambini, a metà tra radiorivista e fiaba musicale. Tramite un susseguirsi di scene radiofoniche si raccontano le avventure dell'eroe disneyano, che era appena giunto in Italia con i primi albi pubblicati, a partire dal dicembre 1932, dall'editore Nerbini e con il volume antologico stampato dal torinese Frassinelli, nella traduzione di Cesare Pavese. Ispirandosi soprattutto al fumetto, la radio scopre così la narrazione seriale che trova un immediato sviluppo nell'invenzione del genere della rivista radiofonica, derivante direttamente dalle esperienze delle riviste teatrali.

Nel caso di I 4 moschettieri la prima forma di serialità radiofonica italiana matura e continuativa mescola la serialità del fumetto, cioè un personaggio al centro della narrazione che tiene uniti i differenti episodi, con la serialità tipica del romanzo ottocentesco d'appendice, alla base del quale esiste una storia unica, una quête, secondo

la miglior tradizione del romanzo cavalleresco, che permette al lettore – o ascoltatore – di “rientrare” in ogni momento nella storia, recuperando il filo della vicenda.

Il progetto di I Sacchi di Sabbia è partito dalla radio, per la precisione da Radio 3 Rai, in una serata d'onore dedicata ai novant'anni della radio italiana e dalla presentazione a Santarcangelo •14. Festival Internazionale del Teatro in Piazza nel progetto Radio Days: nel breve radiodramma si raccontano le vicende dei quattro moschettieri, invecchiati, quando sono ormai figure decadute e passate di moda. I moschettieri cercano di riscattarsi, proponendo agli agenti della Paramount di lavorare come attori, ma decidono poi, per le tante delusioni accumulate, di farla finita. Le avventure, in un capovolgimento parodico, sono i tentativi – sempre falliti – di suicidarsi, come se, su di loro, pesasse una sorta di incantesimo.

Dal radiodramma la compagnia pisana è passata al teatro, realizzando uno spettacolo suddiviso in tre puntate, ciascuna di venti minuti. Uno spettacolo per ragazzini – così com'era pensata inizialmente la trasmissione radiofonica – per proporsi poi come spettacolo intergenerazionale, che gioca in particolare sulla meraviglia, tramite una serie di strategie, a partire dalla sospensione della narrazione. In teatro gli elementi drammaturgici, quando si ha a che fare con operazioni moderne, non possono che essere inseriti all'interno della più ampia nozione di “scrittura scenica” (Bartolucci, G. 1968), comprendente una pluralità di elementi. Sulla scena la sospensione della narrazione dialoga quindi in maniera stretta con la sospensione del gesto. Valga come esempio l'episodio del teatro nel teatro presente nell'Amleto – vero momento archetipico per molteplici questioni sceniche –, quando per la precisione il Primo Attore, “L'irsuto Pirro”, raffigura il gesto sospeso per eccellenza: pugnale in mano, pronto a colpire ferocemente il corpo di Priamo. Nell'attimo che precede l'omicidio potrebbe accadere di tutto. Il pubblico non può che rimanere a bocca aperta, l'azione si sospende e l'immaginazione corre veloce: “Prima d'una tempesta, un silenzio nei cieli, immobili / Le nubi, senza parole i venti audaci e l'orbe / Muto come la morte, e all'improvviso l'orrendo tuono / Squarcia l'aria: così dopo la pausa / Di Pirro...”.

Ogni episodio gioca sulla compiutezza teatrale, ma anche sulla suspense narrativa, innescando un meccanismo che si relaziona con la tipica partecipazione istintiva e diretta dei bambini. Rivolgersi all'infanzia, lavorando su un'opera che è espressione in un certo senso di una radio “ancora bambina”, significa mettere al centro il mistero e la meraviglia, l'invisibile e l'immaginazione. La radio sperimentò forme seriali, così come studiò e inventò mille giochi partecipativi, al fine anche naturalmente di catturare un pubblico per lo più sconosciuto, e senz'altro invisibile. Intrattenere l'ascoltatore significò, negli anni Trenta della radio italiana, un'azione letterale di “tenere dentro” l'attenzione del pubblico, attraverso l'evocazione di emozioni forti, sia sul fronte della paura, sia su quello del gioco e del divertimento. Il processo di fidelizzazione passa naturalmente anche attraverso i meccanismi della serialità. Trasferire questa modalità in teatro è in un certo senso “abbonare” lo spettatore non a una stagione teatrale, ma a un progetto artistico, alimentando, rafforzando e rinnovando i rapporti di fiducia e i meccanismi di riconoscibilità.

Conclusione

Le possibilità di applicare forme di narrazione seriale e dispositivi post-seriali al linguaggio teatrale sono senz'altro numerose e molte di esse ancora inesprese, soprattutto in relazione alle sensibilità più moderne, esperite già da altri media (Brancato, 2011). La scena, per il suo carattere ibrido, è tra l'altro potenzialmente un luogo nel quale la narrazione può farsi transmediale. I salti indietro nel tempo si rivelano operazioni di grande interesse per un'archeologia del moderno sempre più necessaria per decifrare i segni del contemporaneo. I recuperi di figurine, libri illustrati, film, marionette, gadget sono un punto di partenza ricco per traduzioni digitali e per integrazioni drammaturgiche, nell'ottica di narrazioni transmediali. Tramite soprattutto la diffusione del web e delle tecniche digitali ogni spettacolo teatrale può trasformarsi così in un più ampio progetto, nel quale anche le canoniche documentazioni fotografiche e dell'audiovisivo possono dare vita a materiali autonomi e creativi. Non si tratta più allora di mostrare le fasi di lavoro, i processi in corso (se non in contesti ben protetti e con finalità chiare e definite), ma di dare una forma alla ricerca che un gruppo di artisti porta avanti, aprendo nuove porte di ingresso, ma anche creando una vera e propria mappa di conoscenze e di connessioni.

Questo tipo di procedimento – così come la più stringente serialità narrativa – oggi non può che venire esso stesso tematizzato. Il “teatro riflessivo” (Gemini, 2003) ha costruito negli ultimi anni progetti che sono essi stessi mise en abyme del processo artistico seriale. E il carattere distintivo è sempre ludico e giocoso. Lo spettatore teatrale che segue un progetto seriale a teatro è doppiamente chiamato a una partecipazione attiva che favorisce processi di fidelizzazione e di fiducia. Spesso è proprio in questo tipo di progetti che emergono meglio le dinamiche microcomunitarie degli spettatori chiamati a un'esposizione maggiore.

Il linguaggio teatrale, naturalmente lento e macchinoso nella sua manifestazione spettacolare, assorbe dispositivi seriali intensificandone la densità di senso e dilatando la temporalità dell'appuntamento. La narrazione tra uno spettacolo e l'altro, tra una puntata e l'altra, può rimanere sospesa per settimane, mesi oppure anni. È evidente perciò che il formato complessivo possa offrire esiti, come precedentemente illustrato, molto differenti, a dimostrazione però di molteplici strade che negli ultimi anni sono state sperimentate, e che offrono ancora ampi margini di esplorazione.

Nota biografica

Rodolfo Sacchetti è dottore di ricerca in Italianistica. Ha pubblicato *L'oscuro rovescio*, sulla narrativa di Tommaso Landolfi (Sef, 2006), e *La radiofonica arte invisibile*. Il radiodramma italiano prima della televisione (Titivillus, 2011). È critico teatrale per la rivista “Lo straniero” e ha curato cicli dedicati al radiodramma e alle nuove creazioni audio per Radio 3 Rai. Ha pubblicato saggi sul teatro contemporaneo nella collana “I libri quadrati” della Ubilibri. Collabora con l'Enciclopedia Treccani per la stesura di voci afferenti al teatro, allo spettacolo e alla creazione radiofonica. È stato professore a

contratto all'Università di Urbino negli anni 2012/2013 e 2013/2014 per il corso "Forme e linguaggi del teatro e dello spettacolo". Insegna "Documentario Audio" alla NABA – Nuova Accademia di Belle Arti di Milano. Ha codiretto il Festival di Santarcangelo per il triennio 2012/2014 ed è Presidente dell'Ass. Teatrale Pistoiese dal 2012.

Bibliografia

- Bartolucci, G. (1968). *La scrittura scenica*. Roma: Lerici.
- Brancato, S. (a cura di). (2011). *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series*. Napoli: Liguori.
- Cardini, D. (2004). *La lunga serialità televisiva. Origini e modelli*. Roma: Carocci.
- Chinzari, S., e Ruffini, P. (2000). *Nuova scena italiana. Il teatro dell'ultima generazione*. Roma: Castelvechi.
- Deleuze, G. (1968). *Difference and Repetition*. Paris: Presses Universitaires de France; trad. it. (1997), *Differenza e ripetizione*. Milano: Raffaello Cortina.
- Deleuze, G. (1983). *L'image-mouvement. Cinéma 1*. Paris: Les Éditions de Minuit Paris; trad. it. (1993). *Cinema 1. L'immagine-movimento*. Milano: Ubulibri.
- Deleuze, G. (1985). *L'image-temps. Cinéma 2*. Paris: Les Éditions de Minuit Paris; trad. it. (2004), *Cinema 2. L'immagine-tempo*. Milano: Ubulibri.
- Fanny & Alexander (2006). *Ada. Romanzo teatrale per enigmi in sette dimore liberamente tratto da Vladimir Nabokov*. Milano: Ubulibri.
- Fanny & Alexander (2010). *O/Z. Atlante di un viaggio teatrale*. Milano: Ubulibri.
- Ferraresi, R. (2003). *Be Normal! O forse no?* Preso da: <http://www.iltamburodikattrin.com/recensioni/2014/be-normal-teatro-sotterraneo/>
- Gemini, L. (2003). *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*. Milano: Franco Angeli.
- I Sacchi di Sabbia (2006). *Tragos*. Corazzano (PI): Titivillus edizioni.
- Lanteri, J. (2009). *Iperscene 2*. Roma: Editoria & Spettacolo.
- Mei, S. (a cura di). (2014). *Rafael Spregelburd. Lucido (con tre scritti)*. Roma: Editoria & Spettacolo.
- Monico, F. (2006). *Il dramma televisivo. L'autore e l'estetica del mezzo*, Booklet Milano.
- Sacchetti, R. (2011). *La radiofonica arte invisibile*. Corazzano (PI): Titivillus edizioni.
- Sacchetti, R. (2016). *La radio come spazio magico della finzione*. In N. Turi (a cura di), *Ecosistemi letterari. Luoghi e paesaggi nella finzione novecentesca*. Firenze. Firenze University Press.
- Scaglioni, M. e Barra, L. (2013). *Tutta un'altra fiction. La serialità pay in Italia e nel mondo. Il modello Sky*. Roma: Carocci.
- Spregelburd, R. (2005). *Heptalogia De Hieronymus Bosch I: 1*. trad. it. (2011), *Eptalogia di Hieronymus Bosch I. L'inappetenza. La stravaganza. La modestia. La stupidità*. Torino: Einaudi.

Spregelburd, R. (2014). *Il teatro, la vita e altre catastrofi. Domande, ipotesi, procedimenti*.
Roma: Bulzoni Editore.