

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

Drammaturgia del tempo

di Sergio Lo Gatto

dietro la visione di Alessandro Sciarroni

«Dire che il pensiero non può accadere in un istante ma richiede tempo è un altro modo di dire che ogni pensiero deve essere interpretato dentro a un altro o che il pensiero interno sta nei segni»¹.

Charles Sanders Peirce

Prima di iniziare

Lo scritto che segue proviene da un invito diretto di Alessandro Sciarroni. Dopo aver seguito il suo lavoro da spettatore, ho voluto nel tempo avvicinarmi per comprenderlo meglio, entrando in contatto con l'artista attraverso incontri e approfondimenti. Il progetto di questo scritto vuole mettere a fuoco il processo creativo che sta dietro al lavoro di messinscena, soffermandosi in particolare sugli aspetti drammaturgici. La teatrografia presa in esame è la trilogia *Will You Still Love Me Tomorrow?*, che comprende *Folk-s*, *Untitled_I Will Be There When You Die* e *Aurora*². Con l'intenzione di esplorare il percorso creativo originario, ho chiesto a Sciarroni di consegnarmi ciò egli considera gli «spunti» per il proprio lavoro, senza specificarne la natura. In risposta ho ricevuto una copia italiana del romanzo *The Waves* di Virginia Woolf e due libri di fotografia di Diane Arbus. Da questi materiali sono partito per dare forma a un ragionamento di complicità, a un attraversamento critico che è innanzitutto interessato alle potenzialità del lavoro creativo intorno allo sviluppo di una drammaturgia visiva che non poggia su un testo parlato. Il tentativo è stato dunque di far emergere una traccia nascosta anche all'analisi offerta da un'intervista o all'intimità concessa da una chiacchierata informale.

1. Arrendersi al fatto creativo.

Una delle evidenze del lavoro di Alessandro Sciarroni, come di molti altri artisti – soprattutto quelli che si appoggiano a una visione più che a una linea narrativa – è l'agilità disarmante con cui le performance si arrendono a un'urgenza di carattere creativo. Ancor prima di avere alcun messaggio da consegnare o da decifrare, ancor prima di voler affermare qualcosa, gli spettacoli dell'artista marchigiano sembrano lasciar cadere le braccia e confessare un'esigenza primaria: quella di dare forma a un impulso. Di questo impulso quasi incontrollabile si trova traccia anche in molte conversazioni dirette e nel generale interesse mostrato da Sciarroni nei confronti di una forma artistica spontanea. Se questo scritto sceglie di occuparsi quasi esclusivamente dell'analisi dei risultati, è forse importante puntualizzare che la condizione di *resa* qui nominata risulta molto visibile e determinante nell'osservazione del lavoro dall'interno, quando ancora in fase di ideazione.

Il lavoro di Sciarroni, pur forte di un profondo lavoro drammaturgico, non è mai basato su materiale testuale; in esso l'affiorare di un nucleo di immagini è vero e proprio risultato di un rapporto uno a uno tra realtà e sguardo che la interpreta, nel quale l'artista tenta continuamente di scavare alla ricerca di una seconda lettura della realtà, poi una terza, una quarta, nella linea verticale di una feconda sovrapposizione dei piani. Uno schema di fatto polisemico, in cui la condizione irrinunciabile è che l'attenzione al concetto non soffochi la ricerca del giusto codice che la trasformi in una *narrazione*, e poi che quel codice scelto non soffochi a sua volta la leggibilità delle trame di realtà che l'artista si è, appunto, *arreso* a trasmettere, selezionando particolari e assegnando a essi un peso specifico la cui somma definisce, della performance, il grado di *densità*.

2. Rallentare il tempo.

Un'evidenza del lavoro di Sciarroni – specialmente nei lavori presi in esame qui – è la ricerca libera di un codice in grado di far incontrare la dimensione del teatro e della danza e quella della *performance art* più pura, portando sul palco una componente non realistica, ma di fatto *reale*. *Will You Still Love Me Tomorrow?* è presentata come «una trilogia dedicata ai concetti di resistenza, sforzo e concentrazione. Nel primo avvicinamento (*Folk-s*, 2012) un gruppo di danzatori e performer contemporanei ha imparato una regola che non appartiene alla loro formazione: lo *Schuhplattler*, complicata e affascinante danza popolare tirolese e bavarese.

Nel secondo capitolo (*Untitled*, 2013), la pratica presa in considerazione è quella della capacità di maneggiare gli oggetti con destrezza e viene praticata da quattro giocolieri professionisti». Appare centrale il concetto di *pratica*, che infatti compare anche nei presupposti del terzo capitolo, *Aurora*: la pratica in questione è quella sportiva del *goalball*³ «Resistenza, sforzo e

¹ Traduzione mia. L'originale è contenuto in C. S. Peirce, *Questions Concerning Certain Faculties Claimed for Man*, in *Journal of Speculative Philosophy* v. 2, n. 2, pp. 103-14, cit.

² Al momento della redazione di questo scritto, *Aurora* è ancora nel pieno della sua fase di creazione: ha svolto tre residenze creative, offerto una sola apertura al pubblico (Bassano del Grappa, 24 agosto 2014) e ha davanti più di un anno di corso prima del debutto. I riferimenti a questa performance sono dunque puramente indicativi e relativi a uno stadio embrionale della ricerca, alla quale sto partecipando direttamente dall'interno.

³ Il *goalball* è una disciplina sportiva paraolimpica ideata per atleti ipovedenti e non vedenti. A fronteggiarsi sono due squadre da tre giocatori che si lanciano una palla. Tutti i giocatori indossano delle mascherine che cancellano del tutto il senso della vista; la alla

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

concentrazione» sono dunque declinati in tre diverse direzioni (danza, giocoleria, sport); nel transito da un passo all'altro della trilogia si assiste a un progressivo estremizzarsi del ragionamento. Nel caso di *Folk-s* la pratica viene incorporata da performer ad essa estranei, *Untitled* porta sul palco i diretti professionisti della pratica scelta, così come *Aurora*, che installa l'intero sport (compreso il campo e le attrezzature) nel contesto teatrale e introduce un elemento ulteriore, quello della cecità, in grado di creare un rapporto col pubblico inedito nei primi due lavori e tutt'ora in fase di sperimentazione nelle residenze artistiche.

Il presupposto di tutti e tre i lavori è dunque quello di portare in scena una "qualità" di *realtà* che non ha a che fare con l'imitazione di una pratica, ma con il trasferimento (progressivo di opera in opera) della pratica da un contesto a un altro. Questo sradicamento assegna alla pratica in esame un peso di fruizione completamente diverso ed è in grado di manipolare i canoni di quella pratica rimettendo in discussione la dimensione performativa, il suo senso e il suo significato. Il mezzo usato per scomporre le pratiche nella loro decontestualizzazione è un preciso disegno drammaturgico che deforma lievemente il tempo e le durate specifiche di ciascuna pratica, cercando – tramite il rapporto tra i performer in scena e la loro relazione con il pubblico – di stimolare un paradosso: *rallentare il tempo*⁴. Il sistema usato da Sciarroni è quello di riprodurre filologicamente la pratica scelta, aprendo però all'interno del suo svolgimento piccole variazioni in grado di mettere a fuoco alcuni particolari della pratica stessa e farli esplodere attraverso una dilatazione di ritmo, tempo o durata. Questa particolare azione di focalizzazione è per alcuni versi simile a quella corteggiata, avvicinata, ma quasi mai raggiunta da certa fotografia.

3. Una reale precisione fotografica.

Eccomi di fronte alle fotografie di Diane Arbus. In particolare, uno dei libri porta lo stesso titolo del più recente lavoro di Sciarroni, *Untitled*⁵. Si tratta di una raccolta di scatti realizzati in varie case di cura e di supporto per portatori di handicap (principalmente affetti dalla sindrome di Down). Il bianco e nero dai toni consumati e lisi restituisce una patina ancor più cupa a paesaggi rurali aperti e anonimi, che non identificano un luogo preciso, come se i soggetti fossero stati scagliati su pianeti isolati. Quasi tutti i soggetti fotografati portano il segno del disagio psicofisico. Eppure l'occhio penetrante di Arbus riesce a fermare momenti ed espressioni talmente precise che in nessuno di quei soggetti sembra emergere una reale percezione di quello stesso disagio. Quanto meno non una percezione sofferta. Abbigliati ora con maschere durante una festa di carnevale, ora intenti ad allacciarsi le scarpe o solo a mangiare imbrattandosi gli squallidi indumenti, dai loro occhi è come se partisse una scia di attenzione diretta allo sguardo (invisibile ma presente) della fotografa. In che modo questa ricerca sullo sguardo si connette a quella operata da Sciarroni? La risposta trova tracce nella acuta postfazione della figlia di Diane Arbus, Doon, dove si legge: «[Diane Arbus] restituisce precisione al lirismo, fissità al movimento, ironia a una sorta di purezza emotiva, autorità alla tenerezza. Restituisce il potere all'individuo, immagine isolata per la narrazione non consequenziale implicita nella totalità del gruppo. [...] Questi lavori semplicemente si dischiudono, come avessero un contenuto tutto da scoprire. La presenza [della fotografa], una volta centro invisibile delle sue fotografie, ciò che non potevi vedere e però non potevi ignorare, è ora incorporata nell'immagine e diventa tutto tranne che inosservata. Il collaboratore è divenuto testimone»⁶.

Centrale nel lavoro di Sciarroni che stiamo esaminando è innanzitutto la prospettiva frontale, che tende a porre lo spettatore in una posizione di chiara superiorità, consegnandogli il miglior punto di vista, quello privilegiato. In un certo senso, è quanto di più teatrale si possa immaginare, rappresenta il massimo della finzione, un effetto dichiaratamente "posticcio" da immaginare come un equilibrio che ha bisogno di essere alimentato da un confronto continuo, pena il rischio di perdersi in un rapporto passivo. Visto da questa prospettiva metodologica, il nucleo di energia che si sprigiona sul palco vive di tre forze coesistenti: sguardo dello spettatore (così come quello del fotografo), invisibile ma presente; azione del performer e sua specifica individualità; azione del performer in rapporto con gli altri. Stiamo dunque parlando di un preciso schema di relazione, evidenza che tornerà più avanti.

Di tali rapporti – tanto nella fotografia di Arbus quanto nell'opera di Sciarroni – a stringersi in maniera diretta è quello tra i vari performer, mentre indiretto e "nascosto" è l'asse che collega quelle azioni allo sguardo della platea. Doon Arbus, ancora a proposito degli scatti raccolti in *Untitled*, prosegue scrivendo: «Nessuno aveva mai posato per lei in modo così inconsapevole, con tale abbandono, con tale calma rispetto al proprio senso di identità. Il loro abbandono diviene il suo»⁷.

Sembra essere proprio tale stato di *abbandono* a rendere possibile il rapporto di quiete tra ciò che accade in scena e l'azione dello spettatore in quanto elemento parte di quella stabilizzazione di dimensioni, di quell'equilibrio, e a permettere il *rallentamento del tempo* nei modi in cui si vedrà più avanti.

4. Lo sguardo posizionato.

contiene al suo interno due sonagli molto sensibili, che permettono ai giocatori bendati di individuarne la posizione. La palla viene parata e subito rilanciata nell'altra metà campo, trasformando così la difesa in attacco e viceversa.

⁴ La locuzione «rallentare il tempo» veniva coniata proprio da Sciarroni in un'intervista rilasciata a gennaio 2013.

⁵ Diane Arbus, *Untitled*, a cura di Doon Arbus e Yolanda Cuomo, Aperture, New York, 1995.

⁶ *Ivi*, pag. 81. La traduzione dall'inglese di questo e di altri passi della postfazione è mia.

⁷ *Ibid*

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

Sia in *Folk-s* (2012)⁸ che in *Untitled_I Will Be There When You Die* (2013)⁹ la connessione con il pubblico avviene attraverso un rapporto di frontalità. Per frontalità intendiamo una precisa organizzazione dello spazio che consegna a chi guarda una e una sola prospettiva di visione. Nei lavori considerati in questo scritto all'occhio dello spettatore non è concessa alcuna fuga, alcuna trasversalità che non sia appositamente programmata dall'autore. Nel caso di *Folk-s* tale disposizione frontale viene "infranta" con ampia libertà facendo leva su una sorta di traslazione del concetto di "frontalità": l'azione dei danzatori è organizzata in un cerchio, a loro è permesso di lasciare il cerchio per assumere un altro ruolo – su cui torneremo più avanti – nell'economia degli input che il movimento riceve e piccole cellule performative esplodono al di là della danza che procede in loop. Può trattarsi di piccoli soli o di azioni laterali tra due o più performer, che si svolgono mentre il cerchio continua ad agire sul *loop* del pattern di *Schuhplattler*. Sia in *Folk-s* che in *Untitled* il fuoco di attenzione non è soltanto determinato dalla dimensione visiva, ma anche da quella sonora. Nel primo lavoro la danza stessa si occupa di accompagnare i movimenti con un suono incessante, un ritmo che stabilizza l'attenzione; nel secondo l'interazione tra i giocolieri (anche le loro clave, peraltro, producono una traccia ritmica) con il musicista è una guida per l'ascolto. Non tanto e non solo da un punto di vista spaziale, dunque, l'attenzione tende così a sdoppiarsi, e però la dispersione dello sguardo è in realtà perfettamente controllata dall'autore nella macrocoreografia: questa sorta di "disordine" finisce per alimentare il tessuto drammaturgico.

Tale "disordine" è dunque ricercato dall'artista stesso e, a guardar bene, rappresenta un vero e proprio dispositivo, ripetuto in tutti e tre i lavori della trilogia. Il denominatore che accomuna *Folk-s*, *Untitled* e *Aurora* è infatti la persistenza di un'azione principale (che ha un proprio funzionamento regolato e un proprio tempo) inframezzata da momenti performativi "orizzontali" che intervengono a spezzare il tempo dell'azione principale aprendo la fruizione a un piano ulteriore, a sua volta dotato di un tempo specifico e di un peculiare rapporto di relazioni.

In *Folk-s* l'elemento "orizzontale" è lo sforzo che la danza ripetuta in *loop* causa nei performer. Uno sforzo che non mette alla prova solo la resistenza fisica ma anche quella mentale: come in un "cerchio delle fate" o nelle danze taumaturgiche, i danzatori scivolano dentro uno stato mentale alterato, possono perdere la concentrazione o sviluppare un'insoddisfazione nei confronti del pattern o degli altri interpreti, finendo per abbandonare il "gioco". Nel caso di *Untitled* l'elemento orizzontale è invece la traccia sonora. Dal momento che il musicista "monta" su tracce preregistrate alcuni campionamenti estratti in tempo reale a partire dai suoni prodotti dalle clave stesse, la traccia sonora rappresenta una vera e propria componente aleatoria, che offre alle figure eseguite dai giocolieri la possibilità di un ritmo. In tutti i lavori della trilogia (e in altri precedenti) si avverte l'esigenza di inserire nella performance una componente inaspettata, di rendere forzatamente incompleta la programmazione delle soluzioni, invitando i performer a interagire con la componente casuale non tanto in funzione di una semplice "irripetibilità", piuttosto assegnando a quella tensione nei performer una nuova opportunità di creazione drammaturgica.

In questa fase della creazione di *Aurora* si sta invece esplorando il rapporto tra i sei giocatori e l'arbitro, il quale ha la libertà di richiedere dei *time out* di 45 secondi (che nelle partite reali sono invece richiesti dalle panchine e servono agli allenatori per definire la strategia), durante i quali i giocatori effettuano azioni fisiche individuali e trasversali al gioco. Nell'apertura al pubblico del festival B.Motion Danza 2014¹⁰ è stata "messa in scena" in una palestra una partita (due tempi da 8 minuti effettivi; una partita reale ne conta 12) tra due squadre di due giocatori. Allo svolgimento della partita reale – che ha seguito quasi tutte le regole effettive del goalball – sono stati aggiunti dei momenti di introduzione, cambio campo e *time out* coreografati a partire da improvvisazioni. La parte sportiva/agonistica e quella artistica/coreografica hanno convissuto nella stessa durata al punto che i confini tra l'una e l'altra sono rimasti indefiniti, creando come risultato nel pubblico – verificato tramite i feedback offerti dagli spettatori presenti – un generale effetto di straniamento. I momenti coreografati hanno operato delle *cesure* nel tessuto "drammaturgico" della partita così come le regole la prevedono, applicando un altro strato sopra quello agonistico (immediatamente chiaro), scompaginando il rapporto tra spettatore e oggetto osservato. Il tema del rapporto con il pubblico (ad esempio la coincidenza o meno del ruolo di spettatore teatrale e di tifoso) è tutt'ora uno dei nodi su cui *Aurora* sembra aperto a lavorare.

In *Folk-s* l'azione di uscita dal gruppo coreografico, che spedisce il performer alla consolle per innescare un nuovo impianto ritmico, costituisce un momento di *cesura momentanea* in grado di interrompere il procedere lineare delle variazioni

⁸ Un gruppo di sei danzatori esegue filologicamente dei passi di *Schuhplattler*, danza tradizionale bavarese e tirolese che consiste nella percussione delle mani su corpo e calzature, con degli intermezzi di musiche casuali e/o elaborate dal vivo. Il dispositivo, dichiarato fin dal principio, spiega che la coreografia, estenuante per i danzatori cui è infatti permesso di dare forfait, si ripeterà fino a quando sul palco non rimarrà un solo performer a danzare oppure in platea un solo spettatore a guardare. In questo modo la stessa libertà concessa ai danzatori viene allargata anche agli spettatori.

⁹ Quattro giocolieri realizzano in scena una combinazione di "figure" con le clave. A volte ciascuno per sé, a volte incrociando i lanci, rispondendo agli stimoli di un paesaggio sonoro creato dal vivo da un musicista a partire da tracce pre-registrate e campionamenti eseguiti in tempo reale rielaborando i suoni della scena.

¹⁰ Il 24 agosto 2014 alla Palestra Vittorelli di Bassano del Grappa sono stati presentati dei materiali di lavoro della residenza artistica ospitata nelle due settimane precedenti (11-24 agosto) e che ha visto, accanto ad Alessandro Sciarroni, il contributo artistico di chi scrive, di Francesca Foscarini, Matteo Maffesanti e Cosimo Terlizzi. La residenza di Bassano ha coinvolto quattro giocatori di goalball: Alejandro Alcaraz (Spagna), Emmanuel Coutris (Francia), Charlotte Hartz (Germania) e Felix Vargas (Venezuela).

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 4 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

coreografiche, di per sé annacquate dalla ripetizione a loop, e spezza la visione totalmente frontale, riorganizzandola in una prospettiva periferica che include – spazialmente, anche – la consolle musicale come impianto tecnico e al contempo come cellula drammaturgica attiva. Tale cellula viene messa in moto con il suo primo utilizzo e resta “accesa” da quel momento in poi, rendendosi sempre disponibile come interruttore per un effetto che si ripeterà ogni volta. Si tratta di un effetto che agisce, senza praticamente alcuno iato, sul complesso visivo (il gruppo si rompe, esplose un componente) e sulla risposta del pubblico: dal primo utilizzo in poi, allo spettatore è chiaro che quella cesura creerà momenti visivi e performativi tangenti a quello principale e catalizzante identificato con la danza di gruppo.

Se in *Folk-s* l’azione sulla dimensione tempo si basa sull’estensione della durata della performance, in *Untitled* il fuoco è invece sul sostegno della *tensione*. Rispetto ad altre pratiche sorelle più sensazionali (l’equilibrismo, l’acrobatica) la giocoleria è in qualche modo più fredda, poggia sulla promessa di un dialogo difficilmente socializzabile. La sfida sta anche e soprattutto qui, nel trasformare una sorta di pulsione involontaria in un apparato nuovo che invece mette in crisi il rapporto “uno a uno” tra performer e oggetto.

Con l’istituzione di questo rapporto viene introdotta la struttura plurale, il lavoro individuale del giocoliere va a inserirsi in uno schema trasversale che *monta* letteralmente una visione, la organizza in orizzontale, con il posizionamento di corpi diversi che entrano poco alla volta, gradualmente, dentro il dialogo con la variazione del numero.

La *tensione* diviene così una categoria performativa usata frontalmente ma con atteggiamento critico, un segmento che divide la linearità, la frantuma non generando un’esplosione, piuttosto dividendo l’immagine nelle migliaia di tessere di un puzzle.

5. Percezione del rischio e cesure drammaturgiche.

Nel circo avviene che l’elemento che tiene in vita la tensione sia un comune e tacito accordo sulla provocazione/accettazione del rischio, della possibilità del fallimento. Una tensione che, per essere preservata, ha bisogno di fatto di una forzatura verso il rischio stesso: quell’apprensione, che il pubblico vive inconsapevolmente, è garantita e insieme garante della dimensione collettiva e di una certa intesa implicita tra artista e spettatore, ma per essere preservata ha bisogno di sporgersi continuamente verso la paura che provoca tramite la propria stessa imposizione.

Sia essa provocata dalla componente molto alta di rischio fisico prodotta dal numero, o invece si componga in forma traslata, proiettando quell’attenzione sugli oggetti con cui il performer interagisce (clave, funi, attrezzi di equilibrismo, etc.), l’apprensione ha bisogno di essere tenuta costantemente sul filo della provocazione. La presenza effettiva del rischio del fallimento insiste sulla percezione dello spettatore in modo duplice: come un agente di crisi e come un motore di gratificazione. Se quella apprensione non ottiene dalla performance una misura di soddisfazione, un pegno che ne confermi la fondatezza, si rischia di tradire la presenza dello spettatore come potenziale testimone di un fallimento. Una soluzione è dunque inserire, strategicamente, alcuni segnali di quel fallimento. Se parliamo di un numero di acrobatica, non è necessario che uno dei performer cada dalla fune, è sufficiente un richiamo *astratto* al concetto stesso di fallimento, un tentativo che faccia capire allo spettatore che i performer sono coscienti del rischio corso, la possibilità accordata che il numero possa in effetti fallire e di conseguenza la dimostrazione che esistono, nella performance, delle misure di controllo. Misure che tutto sommato possono essere a loro volta eluse, disattese in quanto ennesime aspettative. Compiere quest’ultima operazione – che si risolve in un paradosso: aggiungere delle sottrazioni – crea un sistema di dialogo scena/platea di tipo conflittuale, dunque un momento autonomamente drammaturgico.

Untitled sceglie di giocare fin da subito con quella relazione, ponendo il prima possibile di fronte agli occhi dello spettatore la possibilità che anche il numero apparentemente più semplice possa fallire. L’indicazione di fondo, per gli artisti del circo, è ovviamente di non commettere errori, specialmente quando la performance si costruisce su una interazione e dunque quando la sua energia si scompone già in più unità sul palco prima che venga consegnata allo spettatore, incontrandone la presenza critica. In *Untitled* ogni volta che una clava cade in terra la reazione richiesta al giocoliere è quella di un rallentamento. La reazione istintiva – e ormai fatta codice – che spinge il giocoliere a raccogliere immediatamente l’oggetto caduto (mascherando così l’errore con un piccolo gioco di movimento, con una ulteriore prodezza o con un semplice sorriso) si congela qui dentro un’immobilità che mira a interrompere il ritmo, rallentando il tempo. Come già osservato nell’esempio di *Aurora*, si tratta dell’imposizione sistematica di una cesura di carattere drammaturgico, imprime un rallentamento istantaneo e momentaneo al macrotempo della performance.

In tutti e tre i lavori, tuttavia, il dato fondamentale per il funzionamento di questa sorta di dispositivi sta nel fatto che la performance si basa sulla interazione tra più performer. Esiste da subito un chiaro schema di relazioni chiaro tra i performer e tra i performer e lo spettatore. Nel caso di *Untitled*, il *comando/cesura* giunge a cristallizzarsi attorno al momento della caduta dell’oggetto – un momento di vuoto, di iato, un’interruzione orizzontale – e si applica però su un solo performer alla volta, mentre gli altri tre portano avanti le proprie azioni. Allora accade che il giocoliere che ha lasciato cadere l’oggetto applichi la cesura, blocchi il fluire lineare del proprio tempo, rendendola evidente su due piani: in quanto cambio di ritmo rispetto al resto della propria azione; in quanto contrasto ritmico rispetto all’azione degli altri tre. Lo stesso vale per l’esperimento tentato nell’apertura al pubblico di *Aurora*: mentre uno dei giocatori agiva nell’intervallo di tempo proprio *time out* occupandosi di mostrare una sorta di “doppio fondo” della performance, gli altri tre rimanevano sospesi in un momento di attesa.

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 5 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

La ricerca di una dimensione percettiva di non linearità, che mette lo spettatore nelle condizioni favorevoli di una perdita, si realizza con la creazione di una dimensione tempo alterata, senza però che questa alterazione necessiti di un vero e proprio filo logico parallelo, di una “trama”, ma che si realizza solo attraverso una cesura momentanea in grado, spezzando il ritmo visivo e specificamente figurativo dell’azione, di rendere dinamica la visione dello spettatore. La cesura spezza il ritmo visivo e crea veri e propri snodi drammaturgici.

6. *The Waves*.

Lo spettatore assiste dunque a un cambio di ritmo del racconto, un cortocircuito che sposta da un lato l’equilibrio su cui si conservano certe convenzioni fondamentali. È quasi sempre ovvio il meccanismo che pone lo spettatore in attesa degli input fondamentali per ricostruire una propria drammaturgia. Non necessariamente in una forma lineare, ma comunque un ordine accettato in una forma interna, un codice di rispetto che si organizza su forze, se non precise, di certo *precisabili*.

Nel caso di questi lavori di Sciarroni, il tentativo sembra essere un altro, più simile alle operazioni di esplosione narrativa comuni ad autori come James Joyce, all’Alfred Döblin di *Berlin Alexanderplatz* o Virginia Woolf. L’opportunità che un certo trattamento dei materiali specifici di una certa forma agisca sulla dimensione tempo a tal punto da realizzare una vera e propria trama drammaturgica, una distorsione in grado di fratturare a metà una certa convenzione rendendo aperta a una modifica anche la sfera esterna alla durata della performance. Nel caso di Sciarroni questa opportunità viene avvicinata attraverso una dimensione di ascolto collettivo, che potremmo chiamare *potenziale di attenzione*. In *Folk-s* il fatto stesso che si stia assistendo a qualcosa di teoricamente non-finito, qualcosa la cui durata dipende da un atto di forza, è di per sé una doppia forzatura: modifica in partenza la convenzione, coinvolgendo in maniera diretta l’attenzione dello spettatore, convocandola da subito all’interno del ragionamento scenico che agirà su quella dimensione tempo. Se si apre una edizione de *The Waves* di Virginia Woolf, si può di certo godere a pieno della narrazione e della struttura dei personaggi se si legge il romanzo dall’inizio alla fine. Ma allo stesso modo si può aprire un punto a caso a cominciare a leggere. Se il contenuto resta leggibile non è banalmente perché la qualità di scrittura sia talmente alta da far sopravvivere la forza della narrazione, ma perché ogni segmento del pensiero dei singoli personaggi agisce con in modo autonomo nell’opera di spostamento sistematico del tempo che essi condividono. La dimensione tempo non viene mai realmente cancellata o fermata, viene rallentata in maniera scientifica in modo da renderla elastica, le maglie si divaricano e tra di esse si inserisce di fatto una seconda trama, esterna, che è quella della narrazione, quella che non procede per discorso diretto ma invece si occupa di portare avanti il posizionamento delle storie in un flusso temporale altro da quello consequenziale. Come osserva Nadia Fusini¹¹, «per i personaggi non vi è altro tempo che il presente e il non-presente, e il presente è a sua volta il non-passato e il non-futuro». Gli inserti extra-drammaturgici riportati in corsivo all’inizio di ciascun capitolo di *The Waves* si occupano di descrivere con minuziosa precisione il trascorrere del tempo attraverso il lento avanzare della giornata (in particolare della luce) su una veduta sempre dinamica come una riva d’oceano. Il risultato è un controsenso: una descrizione talmente accurata e vivida delle superfici su cui lo scorrere semplice del tempo si rende visibile (attraverso la funzionale selezione di particolari sempre più minuti) fa da sfondo a un gomitolo di testimonianze in prima persona che di fatto vivono al di fuori di quella scansione. È così che il lettore si trova a seguire le tracce lasciate dai personaggi, incalzato da una dimensione tempo che procede di fatto in maniera lineare, mentre le tracce in questione sembrano fare i conti con un’altra dimensione tempo – che è quella interna ed emotiva – nella quale le vite dei personaggi non seguono realmente uno svolgimento univoco, ma funzionano e producono senso solo tramite due processi, coordinati e coesistenti: l’annullamento totale del rispetto del tempo univoco, raggiunto attraverso l’ostinata creazione di dimensioni tempo non orizzontali ma verticali, in cui il racconto affoga nel ricordo; e la fondamentale rete di relazioni che sussiste e unisce un racconto all’altro.

Non si tratta propriamente di dialoghi, proprio perché i personaggi non condividono un tempo e uno spazio ma raccontano ciascuno la propria versione di una giovinezza condivisa con relative relazioni, si tratta di una linea unica di comunicazione che precede in senso orizzontale all’interno di una dimensione tempo che di fatto procederebbe nonostante tutto. L’unico anello di congiunzione in grado di suggerire l’urgenza dello scorrere del tempo, della caducità totale a cui ogni piccola storia di vita è sottoposta (che rappresenta di fatto il fulcro del ragionamento del romanzo) è rappresentato proprio dal lettore, unica entità cui sia permesso di osservare entrambe le dimensioni: sia il tempo che scorre (i corsivi), sia il tempo che non ha modo di scorrere perché, tramite la confusione tra narrazione e ricordo e la relazione tra un racconto e l’altro, si incaglia in quello che Fusini chiama «non-presente e non-futuro» (i monologhi).

Il risultato è che la totalità della drammaturgia del tempo che agisce in *The Waves* è disegnata da un rapporto di relazione tra monologhi, corsivi e coscienza del lettore. In un modo simile il ruolo degli inserti di *Folk-s* è esercitato dalla comunicazione iniziale (radicale) che assegna al pubblico la responsabilità della durata della performance. Non si tratta semplicemente di un gioco-limite sulla sostenibilità di una durata fuori misura, è un vero e proprio invito rivolto al pubblico perché entri dalla porta principale nell’equilibrio drammaturgico.

7. Tre dimensioni.

¹¹ Virginia Woolf, *Le Onde*, a cura di Nadia Fusini, Einaudi, Torino, 2006

Titolo || Drammaturgia del tempo

Autore || Sergio Lo Gatto

Pubblicato || Matteo Antonaci, Eleonora Felisatti, Sergio Lo Gatto, (a cura di), *Iperscene 3*, Editoria&Spettacolo, Spoleto, 2015

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 6 di 6

Lingua || ITA

DOI ||

Esistono nel lavoro di Sciarroni tre dimensioni interdipendenti, tre ruote dentate su cui gira l'intero ragionamento scenico: spazio, tempo, relazione. Questo meccanismo crea una vera e propria drammaturgia a partire dal dosaggio di questi tre elementi, che di fatto costituiscono il materiale dinamico di una forma sempre nuova. Così in tutti e tre i lavori la stessa radice di ragionamento si fa spazio in tre diverse articolazioni, agendo attraverso un'opera di scarnificazione del dispositivo scenico che molto deve sì all'articolazione del concetto, ma ancor di più alle opportunità del corpo in scena, alle sue effettive possibilità e capacità di deviare, alterando uno schema di regole (danza tradizionale, figure di giocoleria, un incontro sportivo) tuttavia ricostruito con precisione filologica. In tutti e tre i lavori il corpo stesso è inserito in una struttura normativa, dalla quale si distacca poi in momenti ben definiti. Il risultato è che il concetto stesso di "regola" viene indagato di continuo, in un'allusione persistente a quello che sta *dietro* la performance.

Lo spettatore/testimone ha il compito duplice di assistere alla relazione dei corpi in scena e di completarla: sia il confronto di ciascun corpo con la propria prodezza fisica, sia la messa in competizione di un'esecuzione con l'altra sono soggetti alla provocazione dell'osservazione, che infatti – da sé – misura e motiva il potenziale di difficoltà della pratica, valutandolo implicitamente come qualcosa che "può" o "deve" essere osservato, perché espressione di un'eccellenza cui non si ha accesso pratico.

La compresenza, quasi paradossale, di uno sguardo passivo (che si limita a osservare) e di uno attivo si risolve in un totale coinvolgimento. In *Folk-s* la scelta di chiarire da subito le "regole del gioco" assegna in maniera esplicita allo spettatore la responsabilità, se non della riuscita, della durata della performance; in *Untitled* il coinvolgimento è più estremo perché più ermetico e la sostenibilità dell'intera performance è definita direttamente dal ritmo e dall'interazione diretta con la traccia sonora elaborata dal musicista. Eppure in entrambi i casi e – ad oggi – anche nel caso di *Aurora*, affiora come nuovo paradosso il fatto che tale coinvolgimento è però incastonato in un sistema di regole che rende la performance impermeabile a una partecipazione totale, una sorta di distanza di rispetto tra palco e platea. Nella "gestione" di quella distanza risiede la possibilità di dare e cambiare forma alla relazione; e allo stesso modo la "libertà" dei giocolieri di *Untitled* di lasciar cadere la clava–constatare l'errore–affrontarlo con una reazione–sconfiggerlo con un nuovo tentativo attacca l'attenzione provocandone un'interruzione e ottenendo così una variazione nel ritmo che, anche qui, va a rendere più complesso il rapporto di relazione, riorganizzando ogni volta da zero il sistema spazio-tempo. E creando così una drammaturgia. È il corpo dei segni riportato all'evidenza del contatto con l'esperienza definitiva di spettatore, testimone di un tessuto narrativo che di fatto *dipende* dalla partecipazione.

Scriveva ancora Doon Arbus a proposito delle fotografie della madre: «L'atto di guardare è un'investigazione dentro la natura delle cose. In quanto tale, essa assegna potere e responsabilità e una fede nella lucidità delle apparenze come segni e sintomi della realtà»¹².

¹² Ibid.