

Dentro, fuori e attraverso la scena: dove stanno i ragazzi spettatori?

di Stefano Casi

Nell'unico comparto dello spettacolo che si definisce in relazione al tipo di pubblico a cui è rivolto, è proprio l'interrogazione su quel pubblico a costituire il fulcro di qualsiasi operazione artistica. Fulcro non solo concettuale, ma anche drammaturgico e fisico: nel teatro ragazzi, dove sta il ragazzo? Più o meno consapevolmente la *collocazione* del ragazzo o del bambino è questione centrale. Del resto, le radici storiche del moderno teatro ragazzi sono impiantate nella grande epopea del rinnovamento teatrale, quella che va dal teatro proletario con cui Asja Lacis modificava la percezione, la rappresentazione e la collocazione dei bambini rispetto alla creazione scenica, fino alla stagione dell'animazione teatrale dei nostri tardi anni sessanta, che accompagnava i ribaltamenti politico-culturali e la messa in discussione dei ruoli sociali (a cominciare da quelli generazionali) con azioni sceniche che offrivano al bambino un diverso e – ancora – rivoluzionario protagonismo. È dunque naturale che nel teatro ragazzi l'interrogazione sulla collocazione sia, più o meno consapevolmente, parte strutturale della creazione. E quindi, ripetiamo, dove stanno i bambini? A questa domanda, una buona parte di un certo teatro ragazzi è solito rispondere collocando il bambino dentro lo spettacolo in forma di personaggio: protagonista di storie, favole e avventure, nelle quali far rispecchiare il bambino spettatore. Protagonista, *ça va sans dire*, interpretato da un attore adulto, sia pure in mimetico sforzo di apparire infantile, quel tanto che basta per far scattare l'identificazione: quasi un ribaltamento rispetto al convenzionalissimo teatro dei ragazzi scolastico-parrocchiale, dove i bambini stanno in scena, ma – al contrario – per interpretare personaggi adulti.

Tutto questo mi è venuto in mente assistendo ai progetti teatrali dei giovani artisti del Premio Scenario infanzia e adolescenza 2026, in cui la questione della collocazione, e quindi della rappresentazione dell'infanzia (e dell'adolescenza, ma su questo punto occorrerà modificare leggermente il ragionamento), ha mostrato nettamente, contrariamente ad altre edizioni, una scelta radicale: il bambino non sta mai in scena da personaggio (o quasi mai). Ovvero, il bambino spettatore non assiste a uno spettacolo in cui potersi identificare con un protagonista anagraficamente omologo. E allora, se non sta (idealmente) in scena, dove sta? La risposta è intuibile e ovvia, ma vale la pena arrivarci iniziando subito con l'eccezione.

Bambini personaggi

Dei sei progetti in concorso per la categoria relativa all'infanzia, solo uno ha imperniato la storia e l'azione sul personaggio bambino, anzi bambina: *Punta & Clicca - Storia di un'amicizia a pixel* della **Piccola compagnia impertinente**. Classicamente l'attrice in scena, Asia Correra (anche autrice insieme a Mario Mignogna), impersona una bambina che di fronte a una difficoltà affronta, altrettanto classicamente, un viaggio di crescita che le permetterà di acquisire fiducia in sé stessa. Al centro della narrazione, dunque, sta il personaggio infantile piuttosto che il racconto di una storia: è quello il fulcro e l'oggetto di immedesimazione per il pubblico infantile, chiamato a condividere quel viaggio con la protagonista con cui condivide età e realtà esperienziale, ossia la sfida scolastica e la noia casalinga, e i comprimari evocati, anche se non fisicamente: i compagni, le maestre, i genitori. Ancora classicamente, il punto nodale del progetto è l'attrito tra solitudine e relazioni, che in altre edizioni di Scenario è stato tema fortemente ricorrente.

Vediamo la bambina protagonista che scarabocchia nervosamente fogli di carta, spezzando continuamente le matite, cosa che ne fa oggetto di bullismo. Rinchiusa in questa solitudine che si auto-alimenta, scopre un computer nel quale viene risucchiata come la bambina di *Poltergeist*, per trovarvi, al contrario del film, la gioiosa soluzione: un amico digitale, grazie al quale riuscirà a ritrovare la fiducia e, tornata nel mondo reale, una sorta di metodo di disegno che le permetterà di

non rompere più le matite e quindi, presumibilmente, di affrontare la relazione con gli altri in modo diverso.

L'elemento apparentemente più incongruo è la chiave di volta del progetto. Il mondo digitale portato in scena è palesemente *vintage*, con un vecchio computer anni '90 dove 'gira' il programma di grafica Paint, proiettato sul fondale: un mondo *pre-touch* e *pre-IA* di cui i bambini di oggi non hanno alcuna esperienza e che probabilmente non sono in grado di decodificare appieno. Ma è proprio questa scelta a offrire la chiave corretta, quella della collocazione della storia in una dimensione antiquata, *rétro* e dunque fiabesca. Più che legarsi alla realtà esperienziale del bambino nei suoi rapporti con il mondo digitale e con la percezione del sé reale rispetto al virtuale, il progetto dialoga direttamente con i classici paradigmi della fiaba. *Punta & Clicca* non ambisce a interpretare sociologicamente o pedagogicamente l'esperienza infantile del mondo digitale, nel momento in cui, come ha rilevato il Censis in un rapporto pubblicato nel maggio scorso, ben il 46,4% dei genitori autorizza l'uso dello smartphone entro il decimo anno di età del figlio, per salire al 68,4% entro l'undicesimo e arrivare addirittura al 90,4% entro i 12 anni: considerato che l'età di riferimento scelta dalla compagnia per questo progetto è dai 6 ai 10 anni, è evidente che uno spettacolo per bambini sul digitale avrebbe dovuto avere approccio e modalità ben diverse. Ma *Punta & Clicca* è soprattutto una fiaba gioiosa, un'astrazione dalla realtà, che alla realtà si riconnette mettendo al centro, invece, il tema della solitudine in relazione a un disagio.

Altra questione delicata, su cui la compagnia sta riflettendo, è il suggerimento della soluzione rispetto a quel disagio. Questione davvero delicata, che risponde più a una logica – appunto – fiabesca, piuttosto che pedagogica. Ovvero: il superamento del disagio, della solitudine, dell'alienazione non sta nella relazione con gli altri, ma nell'implosione in un proprio mondo interiore, cioè nel classico amico immaginario, che per l'occasione è QWERTY, ovvero la freccia del cursore di Paint (per inciso, animata *live*, cosa che consente l'interazione visiva tra il cursore e l'attrice). Il mondo chiuso della bambina bullizzata, e presumibilmente affetta da ADHD, genera un mondo immaginario e altrettanto chiuso (peraltro all'ennesima potenza, considerando che questo avviene dentro la 'scatola' chiusa del computer in cui la bambina è risucchiata), nel quale magicamente – o meglio, fiabescamente – si risolve il problema, grazie a un amico tanto immaginario quanto immateriale, puro segno grafico. QWERTY stesso, a quanto pare, soffre per la solitudine, diventando quindi specchio della bambina, e, per così dire, specchio al quadrato dei bambini che assistono allo spettacolo. Questione delicata, come si diceva, che può essere disinnescata proprio tenendo presente sempre la chiave fiabesca e, in qualche modo, astratta della storia e della rappresentazione. Insomma, a dispetto dell'apparente 'realismo' dell'ambientazione e del racconto, volutamente la direzione di lavoro ne smaterializza la contingenza, puntando a riconnettersi a quella enciclopedia dell'altrove illusorio dove il viaggio iniziatico del bambino affronta un tema esistenziale. In questo caso, tornando alla questione iniziale, qui la collocazione del bambino personaggio, dentro la scena, assume i contorni di una storia di dislocazione narrativa (nel mondo virtuale del computer) e concettuale (nel mondo irreal della fiaba).

Bambini osservatori

Al punto diametralmente opposto si situano due progetti in cui i personaggi non solo non sono bambini, ma rappresentano figure estremamente distanti, che chiedono ai bambini spettatori di essere prima di tutto osservatori di un'alterità. Una sfida in qualche modo suggestiva, nel momento in cui questi progetti intervengono proprio a suscitare l'attivazione di un'attenzione inusuale, per portare il bambino a essere protagonista sì, ma di un processo individuale di conoscenza, esperienza, decodificazione di complessità. Per coincidenza, questi progetti sono gli unici due che si confrontano con il tema dell'amicizia.

Protagonista di *Polka miseria* è un vero gruppo musicale, il **Canaja Brass Quintet**, che con **Dimore Creative** firma il progetto. Si tratta di una sequenza di scene, potenzialmente (e auspicabilmente) sviluppabili in una narrazione, che al momento si sottrae a favore di un impianto a *sketch*, in cui i

cinque componenti del gruppo sperimentano diverse direttrici di relazione, improntate a una piacevole comicità supportata dalla mimica. E soprattutto dalla musica. È infatti la musica come linguaggio unico di comunicazione (non c'è, giustamente, parola, con una scelta coraggiosa ma coerente) a rappresentare la vera protagonista, e sono gli strumenti, nella loro seducente qualità di oggetti cangianti forma e funzione, a giocare da antagonisti rispetto ai bizzarri suonatori. Il riferimento è a una robusta tradizione che, attraverso esempi ravvicinati che vanno da Banda Osiris a Mnozil Brass, hanno le radici nella storia circense. Tuttavia qui la pratica, sotto la direzione teatrale di Pietro Cerchiello, si sviluppa in modo piuttosto personale: anzitutto la musica è chiaramente subordinata alla costruzione teatrale, secondo una ricerca che dai primi 20 minuti dovrebbe evolversi ulteriormente; poi il *divertissement* musical-clownesco, che è alla base degli esempi prima citati, è ammorbidente e filtrato da un nucleo drammaturgico, già piuttosto chiaro nel progetto presentato, ma che promette di chiarirsi ancor meglio, ossia l'esplorazione delle dinamiche relazionali di amicizia, con il corollario di collaborazioni e conflitti, dispetti e complicità; infine il destinatario bambino (in questo caso, dagli 8 agli 11 anni) implica la necessità di lavorare a un livello di comprensibilità accettabile, rinunciando a sofisticazioni o allusioni complesse.

Un progetto elementare? Tutt'altro: la scelta di evitare musicchette *mainstream* o comunque facilmente riconoscibili o orecchiabili, puntando invece su una colonna sonora piuttosto raffinata e inusuale, mostra un altro encomiabile obiettivo, cioè la divulgazione della conoscenza degli strumenti musicali, in particolare gli ottoni, nelle loro differenze e dunque nelle loro diverse qualità espressive, sia fisicamente che sonoramente. Insomma, dietro (o dentro) il tema dell'amicizia sta fortissimo un raffinato intento di educazione musicale, giocato non a suon di *Fra' Martino*, ma di brani contemporanei, e con strumenti della stessa famiglia ma diversi, a sollecitare quindi nei bambini un'abilità di distinzione e fascinazione. Il futuro spettacolo di Dimore Creative e Canaja Brass Quintet aspira, dunque, a diventare un gustoso viaggio non solo nelle variabili dell'amicizia, ma alla scoperta dell'esperienza musicale, intesa non come mero ascolto, ma come scoperta degli strumenti che la creano, della loro composizione, della loro duttilità. Sarà un grande successo per lo spettacolo finale riuscire a catturare l'attenzione con la sola combinazione della presenza fisica dei musicisti-attori e della musica come unico linguaggio, e solleticare in ciascun bambino la curiosità per quegli strani oggetti sonori, magari col desiderio di toccarli, suonarli e farli propri. In questo senso, la collocazione del bambino spettatore fuori dalla scena, in pura osservazione di figure e oggetti 'alieni' rispetto (presumibilmente) alla sua esperienza quotidiana, assume una valenza forte di conoscenza, arricchimento ed esplorazione di qualcosa di diverso, ma che potenzialmente può diventare qualcosa di desiderato.

Sempre nella collocazione del bambino spettatore esterno al mondo della scena, in questo caso di fronte a una vera presenza 'aliena' (ancorché riscontrabile nell'esperienza quotidiana), troviamo il notevole progetto di **Nobile / D'Arrigo** *La timidezza delle chiome*, vincitore del Premio Scenario infanzia. In scena, infatti, stanno un vecchio albero sopravvissuto alla deforestazione e alla costruzione della città, e quindi confinato in un'aiuola in mezzo al traffico, e il seme di una pianta infestante, che rotola fino al tronco secolare, diventando cespuglio, quasi soffocandolo, ma infine salvandolo secondo una legge naturale di cooperazione vegetale. Ancora, una storia di amicizia, iniziata nel conflitto e nell'incomprensione fin poi a maturare nella solidarietà e nel supporto reciproco. Si tratta di un tema forte, che qui è corroborato da almeno altri due temi di straordinaria importanza e attualità, perfettamente misceati in modo da evitare didascalismo e retorica: la questione ambientale, non tirata in ballo con visioni catastrofiste da eco-ansia o con paradigmi epocali e complessi, ma attraverso la realtà minimalista e facilmente verificabile di un qualsiasi albero osservabile in ogni città, e perfettamente comprensibile agli occhi di un bambino (qui il *range* previsto per gli spettatori è dagli 8 agli 11 anni); e il tema sociale della migrazione, altrettanto intelligentemente affrontato al di fuori dei canoni più prevedibili, eppure lucidamente perseguito con una chiarezza politica che si sposa perfettamente con la semplicità dell'esperienza infantile. Il semino straniero che viene da lontano, soffiato dal vento, e che approda nella nostra zona di conforto creando timori per la minaccia di un'invasione che potrebbe mettere a repentaglio la storia e la tradizione e

finanche la sopravvivenza di chi stava qui nella sua placida immobilità, è un'allegoria facilmente leggibile, ma con la vividezza e la concretezza di qualcosa che sfugge all'astrattismo simbolico per incontrarsi, anche qui, con l'esperienza quotidiana del bambino. Con uno scambio di battute da brividi, che devitalizza con estrema semplicità ogni revanchismo xenofobo e remigratorio: quando l'albero secolare ribadisce la sua priorità con un "Io sono qui da secoli", e il cespuglio impertinente risponde orgogliosamente con "E io sono arrivato ieri", rendendo evidente che il diritto di sopravvivenza non è di chi può vantare un passato in una terra, ma di tutti quelli che stanno in quella terra in quel momento, spostando la chiave dalla retorica patria alla pratica comunitaria della coesistenza e quindi della condivisione. Ragionamento complesso e poderoso, che nella leggerezza dell'azione rivela invece la sua logica più naturale e ovvia, perfino a un bambino.

Ma c'è un elemento che, al di là dei contenuti, rende questo progetto di Nicoletta Nobile e Luca D'Arrigo una straordinaria sfida teatrale, che prende di petto il confronto con il bambino spettatore, in un movimento che parte da una clamorosa opposizione, respingente, per arrivare a una magnetica attrazione dello sguardo e dell'empatia. Si tratta della scelta radicale della fissità, unita a quella della lentezza, entrambe esaltate in un incipit da horror, che durante la presentazione alle finali del premio ha suscitato momenti di forte inquietudine in molti bambini (curiosamente solo nei più grandicelli: elemento che sarebbe interessante valutare da una prospettiva di psicologia infantile). All'inizio, infatti, l'albero prende lentamente forma come un'entità plastica livida, con un tappeto sonoro (di Andrea Centonza) da brividi, fino a prendere una posa che sarà mantenuta per tutta la durata dello spettacolo: in piedi, statuaria, con le braccia aperte come rami (uno sforzo che rivela peraltro un'eccellente qualità tecnica della performer Brigida Cesareo, ben assortita con un'altrettanto potente Cristina Greco nei panni dell'arbusto infestante). La fissità dell'albero, centrale nello spazio scenico vuoto, e quindi dell'intera azione che si sviluppa interamente in quel punto, unita a una drammaturgia fondamentalmente monodirezionale, che rinuncia a voli e diversificazioni, per procedere in modo coerente, è, come si diceva, una sfida che merita attenzione, perché affronta lo spettatore bambino con la lucidità dell'argomento e della sua esposizione, rinunciando a facili scorciatoie e a diversivi spettacolari, andando quindi a esplorare e solleticare quelle facoltà di concentrazione che superficialmente si credono difficili da ottenere in quella fascia d'età, e che invece – perlomeno nei 20 minuti presentati a Scenario – sono state inequivocabilmente attive.

Bambini protagonisti

E se i bambini non si limitano a osservare (il proprio riflesso oppure qualcosa di diverso da sé) e invece entrano in scena, diventando protagonisti? Anche se non è questo il nodo centrale del progetto *Born this snail* di **Guido Sciarroni e Alessia Sala**, tuttavia è questo il momento forse più stimolante di un lavoro che fa dell'interazione con i bambini spettatori il punto di ricerca nevralgico del suo linguaggio. Del progetto la parte forse meno interessante, o quella che in questo momento è la meno sviluppata e matura, e quindi a rischio di confusione, è il racconto imperniato sull'utilizzo del tempo nella vita di un individuo. Il titolo si riferisce, non banalmente, alla canzone di Lady Gaga *Born this way*, affermazione orgogliosa e liberatoria della specificità e del valore di ciascuno contro ogni forma di bullismo, omofobia, body shaming e razzismo. Nella fattispecie, l'individuo negletto è qui una chiocciola (*snail*), la cui identità passa inevitabilmente per una lentezza che le esigenze di una società neocapitalista non può accettare. La chiocciola è, insomma, vittima simbolica dell'alienazione contemporanea, presenza sempre 'fuori posto' nella società, in un percorso che la vede vessata dalla scuola al lavoro. Dalla scuola, dove il tempo eccessivo dello studio ruba spazio alla festa e al divertimento; al lavoro, dove la chiocciola, diventata rider (con la suggestiva trovata dello zaino Deliveroo come guscio del mollusco), a causa del suo essere *this way* non riesce a essere tempestiva e quindi viene licenziata. La storia della chiocciola, personaggio molto interessante per gli spunti simbolici che suggerisce, è come si diceva la parte più rischiosa: l'immagine della protagonista che gradirebbe passare la vita a divertirsi e fare festa e invece è costretta a studiare a scuola e a lavorare

non sembra propriamente il modello più pertinente da presentare ai bambini (in questo caso l'età indicata è dai 6 ai 10 anni). Semmai, la critica allo sfruttamento del tempo, così come alle condizioni lavorative dei rider, potrebbe e dovrebbe avere interlocutori adulti o al limite adolescenti, altrimenti si esaurirebbe in un classico rompete-le-righe alla *Zéro de conduite*, che tuttavia parla più agli adulti immemori della fanciullezza che non ai bambini, e comunque certamente non in chiave anti-scolastica come appare nei 20 minuti di questo progetto. Se il riferimento dichiarato dagli artisti è il *Manifesto pisolini* ("Guida femminista sul diritto al riposo" di Virginia Cafaro), lo scostamento dell'obiettivo dell'autrice dal diritto al riposo nella società contemporanea e ipercapitalista al diritto al riposo del bambino che non dovrebbe studiare troppo è un azzardo che andrebbe meglio affrontato.

Al contrario, come si diceva, l'aspetto ben più interessante del progetto è la ricerca sull'interazione con il pubblico: più del tema tempo-scuola-lavoro-alienazione, dai passaggi programmatici e da una certa rigidità concettuale, è la pratica libera della relazione di corpi e identità, improntata a uno spirito libertario e anarchico, gioioso e giocoso, a rappresentare il vero momento di affermazione dell'individuo bambino. Nei 20 minuti presentati alla finale, i momenti principali di interazione sono tre. Il primo, subito all'inizio, serve soprattutto per 'sciogliersi': tutti gli spettatori hanno tre card che rappresentano tre stati d'animo che si esprimono attraverso un triste "uuuuu", un applauso o un'espressione euforica da festa, e quindi devono decidere di esprimersi come si sentono in quel momento. In realtà, la pratica mostra una situazione partecipativa felicemente giocosa, che serve soprattutto a superare eventuali timidezze. Un secondo momento di interazione riguarda il coinvolgimento di un adulto: un azzardo ben studiato, che scenicamente rompe la fluidità del discorso, ma proprio per questo rappresenta un passaggio significativo. L'adulto, che precedentemente era stato avvisato solo che sarebbe stato coinvolto, è il cliente del rider che al telefono deve protestare per la consegna tardiva con conseguente pizza fredda: è una figura incongrua, a suo modo antipatica (causerà il licenziamento della chiocciola), perfino inadeguata al ruolo, con parole eterodirette e quindi ovviamente enunciate a cantilena, che stridono con la recitazione perfetta degli attori. Non crea empatia, ma fastidio, e richiede agli altri spettatori di interrogarsi sulle sue ragioni. Ma è il terzo momento quello più significativo, quando sette bambini vengono chiamati in scena per essere istruiti per alcuni compiti da eseguire. Assistiamo, senza sentire, alla spiegazione, poi vediamo che gli attori escono, e i bambini rimangono soli per un tempo piuttosto lungo, completamente autonomi nel gestire la scena, lo spazio, il tempo a loro disposizione. Ecco, questo sì che è il più puro e fecondo *Zéro de conduite*, il momento in cui l'assenza dell'adulto e la consapevolezza di essere soli di fronte a un pubblico per gestire compiti affidati diventa creazione di qualcosa di unico: comunità che si forma, trovando modelli di gestione dello spazio e del tempo in relazione a precise richieste e aspettative. Nei 20 minuti presentati alla finale, secondo il racconto degli artisti, i bambini hanno agito in parte diversamente rispetto alle indicazioni, ma in modo perfettamente funzionale e creativo: e questa è forse la cosa davvero più riuscita.

Bambini antagonisti

Non entrano in scena, ma osservano e giudicano, confrontandosi con l'arroganza di un mondo adulto: sono i bambini antagonisti, che dopo essere stati sedotti dalle lusinghe melliflue della ricchezza e del potere, sono chiamati in qualche modo a prendere coscienza di una distanza, che non è tanto generazionale quanto morale, e in definitiva – sia pure in un contesto narrativo fiabesco – politica. Due progetti propongono, in modalità diverse, uno stesso meccanismo relazionale tra la scena, i suoi abitanti e il pubblico bambino.

Gramaccioni e Chateau Eminent entrano in maniera diretta nel cuore della questione con *Re Mida*, che si confronta con il mito classico mediato dalla favola di Rodari. Al tema della ricchezza e dell'avidità, si sovrappone qui il tema del potere, sottilmente intrecciato a quello della solitudine. La reinvenzione della vicenda del sovrano che muta in oro tutto ciò che tocca è proposta con un'esuberanza scenica e spettacolare, che si avvale di suggestivi effetti 'magici' (per la trasformazione

in oro), di una recitazione fortemente espressiva e di un'accesa facondia che dilaga sul pubblico, risucchiato in quel mondo di luccicante autoreferenzialità. Se Mida trasforma in oro ciò che tocca, di certo cerca anche di trasformare in bigiotteria i bambini che lo stanno a guardare e sentire, e che strabuzzano gli occhi per le magie. Subdolamente il sovrano (Massimo Bernardo Dolci) chiede all'inizio ai bambini quale possa essere il desiderio da esprimere perché venga esaudito dagli dèi, ed è facile arrivare, dopo qualche tentativo, alla parola chiave espressa proprio dai piccoli spettatori: la ricchezza, l'oro. Desiderio, dunque, spontaneo o indotto? Qual è il desiderio di un bambino dagli 8 agli 11 anni (età di riferimento dello spettacolo)? Mida è dunque l'eroe che può realizzare il sogno nascosto? Vale la pena osservare bene questo Mida che piace tanto ai bambini, e che a stento frena uscite che ricordano di volta in volta Hitler, Mussolini o Trump: riferimenti non necessariamente raccolti dai piccoli spettatori, ma ugualmente ben comprensibili per l'espressività da arroganti dittatori. E vale la pena osservare la regina che lo affianca (Beatrice Verzotti), in realtà una *influencer* da Tik Tok che sfarfalla con il suo smartphone e piazza prodotti estetici. Una coppia dalla forte ambiguità tra proiezione di persone di successo e perfidi egoisti, bilanciati da una – ovviamente – Cassandra, di nome e di fatto (Flavia Gramaccioni), dalla recitazione ostentatamente tragica in opposizione a quella grottesca di Mida e consorte, portatrice di autenticità in opposizione alle sofisticazioni posticce degli altri due, e anche fisicamente eccentrica rispetto alla scena (da cui rimane lontana per buona parte, e forse questa lontananza dal luogo della finzione e vicinanza al luogo della realtà, cioè al pubblico che deve maturare una coscienza, potrebbe essere mantenuta fino in fondo in una radicalità inequivocabile e irriducibile al compromesso).

La sottigliezza sta nel proporre Mida come ex bambino solitario, quindi figura che mostra ai bambini una direzione di successo nella vita, come se il desiderio di oro fosse legittima aspirazione esistenziale e la ricchezza un'ambita gratificazione rispetto alle ferite dell'infanzia: la solitudine, appunto, o magari il bullismo, i problemi famigliari, le difficoltà scolastiche... Mida è uno di 'noi' che ce l'ha fatta e mi indica la strada, insomma, perché quella strada (esprimere il desiderio dell'oro) è anche la mia e anzi gliel'ho suggerita io... È un passaggio davvero fondamentale, perché costruisce l'adesione prima di mostrare la fallacia di quella ricchezza e l'inconsistenza di un potere che non ha potere, un gigante dai piedi d'argilla. Come da mito, infatti, Mida soccomberà, come aveva tentato inutilmente Cassandra di spiegargli, sempre più solo, risucchiato dalla sua avidità e dalla sua incapacità di ascoltare gli altri e di empatizzare. Nella conclusione (che alle finali non s'è vista) i bambini assisteranno al fallimento del Mida-Trump, profeta di ricchezza e auto-soddisfazione, ex bambino solo che ha fatto della solitudine un monumento autoreferenziale piuttosto che un trampolino verso gli altri per creare comunità. E a quel punto, come reagirà la comunità dei bambini che all'inizio invocavano l'oro?

Analogamente, **Alessandro De Giovanni** recupera (sempre per un pubblico dagli 8 agli 11 anni) un altro mito fiabesco, quello del pifferaio di Hamelin, costruendo in *L'Acchiapparatti* (che si è aggiudicato la Menzione speciale della giuria) una storia di potere e sopraffazione, che coinvolge i bambini spettatori ancor più apertamente, obbligandoli a uno sforzo ulteriore di discernimento e consapevolezza. Nella prima parte dei 20 minuti del progetto portati in finale assistiamo alla performance seduttiva di un Sindaco (Andrea Mattei) che intrattiene i bambini ammalianoli con la sua invadente e ambigua simpatia, intrecciando con loro un dialogo divertente, appagante, convincente. Il Sindaco è al tempo stesso un compagno di giochi (o di merende, a giudicare dalla tavola imbandita al centro del palco), un simbolo del Potere e una figura di genitore: non a caso, presentandosi, si definisce "padre" e "madre", unendo in sé ogni declinazione del ruolo. È insomma l'adulto, nella sua ambivalenza di figura massima in cui riporre fiducia e di cui temere. Per il momento, nei primi minuti, l'affabilità del Sindaco è contagiosa, se perfino alla richiesta di donare una scarpa, tutti i bambini lo fanno, lasciando che una loro scarpa sparisca in un baule subito portato via: l'atto suggella l'evidenza del tema centrale dello spettacolo, ossia il patto, che è poi tema centrale della fiaba di riferimento nonché tema altrettanto centrale del rapporto tra adulti e bambini, il fondamento solido della fiducia, di cui i bambini ben presto imparano a conoscere le ambiguità, le ipocrisie, i tradimenti. *L'Acchiapparatti* porta in scena con estrema evidenza l'inganno che

indebolisce il patto, e quindi rende concreto, direi lancinante, il senso di sorpresa, delusione, rabbia, che inevitabilmente prende i bambini che al gesto generoso del prestito della scarpa vedono opporre l'arroganza e l'egoismo di un adulto ipocrita e ladro.

L'evoluzione della storia offre poi ulteriori spunti in questa direzione. Il Sindaco che addossa sui topi la responsabilità della rovina ha il sapore della disinformazione e della manipolazione, secondo un meccanismo al quale – nella vita reale – neanche gli adulti riescono facilmente a sottrarsi, quando i potenti di turno sviano l'attenzione incolpando gruppi 'alieni' su cui scatenare il razzismo e l'odio del popolo. Sarà, dunque, bene che i bambini capiscano il meccanismo fin d'ora... A rivelarlo sarà, come da titolo, un personaggio incaricato di catturare e sterminare i roditori, che entra in gioco nella seconda parte del pezzo presentato alla finale, dall'andamento e dall'atmosfera ancora forse un po' imprecisa o comunque meno netta rispetto alla prima parte. Il dettaglio dell'assenza di una scarpa ai suoi piedi fa intuire che forse l'acchiapparatti non è altri che un ex ragazzino di un possibile 'turno' precedente di bambini 'accalappiati' dal Sindaco, che per qualche motivo è riuscito a sfuggire a un destino inevitabilmente terribile e ora torna, chiamato proprio dal Sindaco, per catturare i topi 'cattivi' ma forse, in realtà, per vendicarsi e liberare tutti i piccoli dal suo giogo... e restituire le scarpe ai bambini spettatori. Sapranno rispecchiarsi nell'acchiapparatti – uno di loro, in fin dei conti – e dunque sapranno scoprire nelle sue azioni la chiave per reagire alle ipocrisie, agli inganni e al tradimento? Riusciranno, per riprendere il titolo di questo paragrafo, a trovare il modo di porsi in antitesi al Potere, non con il semplice lamento o protesta per la scarpa rubata, ma con la capacità di concepire e attuare un'azione antagonista alla malvagità della sopraffazione?

Adolescenti personaggi

Il modello che ho provato a indicare come filtro per l'osservazione dei progetti finalisti di questa edizione di Scenario può essere trasferito, con qualche forzatura, anche nella sezione dedicata all'adolescenza. In realtà, se nel teatro per l'infanzia la questione della collocazione del bambino spettatore sembra più stringente e necessaria, nel teatro per l'adolescenza non mi sembra presente una tale centralità: perlomeno nei quattro progetti arrivati quest'anno in finale il punto non sembra quello, al contrario di quanto s'è visto con i sei progetti per l'infanzia. Più che la collocazione dello spettatore adolescente rispetto allo spettacolo, semmai si tratterebbe di individuare il suo posizionamento come individuo non rispetto alla scena ma alla società di cui lo spettacolo è solo chiave d'accesso o chiave interpretativa. Ma, per comodità e per sfida, assumiamo la stessa scansione e procediamo parlando dell'unico progetto in cui l'adolescente è personaggio in scena.

Si tratta di *Jo come Jo* della **Compagnia Chāndrama**, in cui la protagonista è una ragazza *gender fluid* di fronte alle sfide che riguardano la propria identità e auto-accettazione, nonché le relazioni sociali, qui presentate da un 'coro' di coetanei che sono di volta in volta gli altri o le proiezioni dei propri pensieri e fantasmi. Diciamo subito che il tema è importante nella sua specificità, soprattutto in relazione a un contesto anagrafico dove il rischio dell'omotransfobia e del bullismo è altissimo, con conseguenze anche devastanti. Tuttavia, pur nella forte e programmatica centralità del tema, il vero punto di forza del progetto sta probabilmente nel ritratto non di una persona trans, ma di un adolescente *tout court*, nel quale qualsiasi spettatore (a cominciare da quelli previsti, tra i 14 e 18 anni) può riconoscersi. Potrebbe sembrare un ammorbidimento del forte taglio da attivismo queer, ma in realtà ne è l'espressione genuina, nel momento in cui l'adolescente transgender e l'adolescente cisgender si trovano a condividere molte difficoltà e molte aspirazioni: la solitudine, l'autostima, la ricerca di sé, la percezione della propria diversità, l'inclusione/espulsione dal gruppo, ecc... sono tutti passaggi pressoché obbligati per ogni adolescente, a prescindere dall'identità sessuale. Dunque, riconnettere la specificità transgender alla specificità dell'adolescente *tout court* è forse la chiave più forte e vincente per affrontare la questione di fronte a un pubblico adolescente.

Il lavoro, forse proprio con l'obiettivo di proporsi come base di incontro e discussione, punta non tanto a una calata in profondità nel tema o a una sua problematizzazione o a una sua rielaborazione

complessa, scegliendo invece una strada più descrittiva del fenomeno, anche forte dell'esperienza di lavoro collettivo del gruppo, esplicitamente transfemminista e molto impostato sul teatro fisico. La scena iniziale, per esempio, è una serie di *tableaux vivants* che attraversano alcuni personaggi mitici o storici, da Achille a Giovanna d'Arco, per arrivare proprio a Jo: scelta curiosa per presentare il personaggio protagonista, che però suggerisce come questo personaggio non sia un 'alieno' ma il punto d'arrivo di una lunga storia, a enfatizzare ulteriormente il suo valore. Altrettanto interessante che poi, da questa curiosa partenza, lo spettacolo attraversi le prevedibili dinamiche relazionali (amici, genitori), alle quali si aggiunge una figura di mentore che apre gli occhi sulla realtà queer, per arrivare allo spazio sociale generazionale per eccellenza, ossia lo spazio social, preponderante nell'esposizione su grande schermo di *reel* di Tik Tok che riverberano le diverse prospettive generazionali su questo tema. Al netto di qualche ingenuità e semplificazione nell'approccio ai nodi della questione dell'identità di genere e dell'adolescenza, e nella sua formalizzazione scenica e interpretativa, *Jo come Jo* è un'occasione preziosa per provare a riflettere sul tema dell'unicità dell'adolescente e sul concetto di genere non in assoluto ma proprio nelle dinamiche relazionali giovanili, che meriterebbe approfondire ulteriormente nello spazio immateriale dei social, là dove si concentrano – protetti dalla lontananza dello schermo – i maggiori tranelli e i maggiori agguati alla persona. Transessuale e no.

Adolescenti osservatori e protagonisti

Si potrebbe dire che la storia di Romeo e Giulietta sia una storia che mette al centro gli adolescenti, e in questo senso il progetto *In Limine 200 bpm* sarebbe dovuto rientrare nel paragrafo precedente, quello degli spettacoli che prevedono l'adolescente come personaggio in scena. Vero, ma la tragedia di Shakespeare è ben altro, e lo stesso progetto di **Collettivificio** (Menzione speciale della giuria) si propone in modo decisamente diverso dal voler mettere in scena l'adolescente e il suo mondo. Perché qui, protagonista assoluto è il testo stesso, appositamente ed efficacemente tradotto in endecasillabi da Francesco Bologna per forzare il volatile *blank verse* originario facendolo sposare con la ritmica di una band (con le musiche di Margherita Galli). Un lavoro raffinato, da questo punto di vista, che si offre come ennesima e originale rilettura dell'opera di Shakespeare, i cui destinatari sembrano essere non solo il pubblico dichiarato (dai 14 ai 18 anni), ma un pubblico che spazia dagli adolescenti agli adulti, non diversamente da qualsiasi altro *Romeo e Giulietta*, verrebbe da pensare.

Lo spettacolo è impostato come l'attesa per il 430esimo anniversario di matrimonio dei due protagonisti (che naturalmente non si farà, vista la nota conclusione della vicenda), in cui un gruppo musicale, tra strumenti acustici e digitali, ripercorre tutta la storia recitando e cantando, in un flusso scandito dalla preparazione del banchetto. Probabilmente l'aspetto potenzialmente più intrigante riguarda il rapporto tra l'enunciazione gioiosa e l'atmosfera che lentamente scivola nella cupezza, data da una rievocazione dove anche le scene più buffe (nei 20 minuti, in particolare, quella della balia) si insinuano in un contesto gravato da un'attesa palpabilmente destinata all'insuccesso, proprio come le sfibranti e fallimentari attese che caratterizzano l'opera shakespeariana, decretandone anche l'epilogo. Sarà interessante cogliere la risposta del pubblico adolescente a un progetto come questo, considerando anche che la compagnia prevede l'attivazione di laboratori che, presumibilmente, dovrebbero suggerire piccoli momenti connettivi nella prima parte del lavoro, quando il testo originario lentamente si fa strada, prima di assorbire completamente la scena.

Rispetto agli altri tre progetti, *Le fantasmagoriche avventure di Mucca e Gatto* del **Collettivo Prima Parola feat. Consuelo** non portano in scena il mondo strettamente legato all'adolescenza, ma piuttosto impegna gli spettatori adolescenti a confrontarsi con tematiche più ampie: nella fattispecie, la questione dello sfruttamento (della natura, delle persone) collegata all'antispecismo e destinata a evolvere in una riflessione sull'impegno e sull'attivismo, o perlomeno sulla presa di coscienza. Il punto di partenza del progetto è anche il suo punto debole nel momento in cui viene dichiarato nella presentazione scritta (e sottolineato nel confronto successivo), alimentando aspettative diverse

rispetto al contenuto del lavoro. Tutto parte, infatti, da un grottesco (ma vero!) atto di censura delle istituzioni nei confronti di una ragazzina che in un testo pubblicato su un giornalino scolastico aveva immaginato un brevissimo dialogo tra un gatto blogger e una mucca che si lamentava (“mi fanno partorire per poi sfruttarmi e mettere il latte in vendita. È veramente brutto, da tutti quei soldi che ricavano io ci guadagno solo del cibo. Sono davvero dei ladri! Io sono stufa! È vero, l’erba delle parti più alte delle Alpi è molto buona, però mi fanno camminare... oh, che stress!”: tutto qui). Dichiarando la provenienza del progetto da questa vicenda, è evidente come il puro e semplice racconto dello stolido scatenarsi di economia e politica contro una bambina per soffocare la sua fantasia sia un soggetto potentissimo per una narrazione. E il fatto che qui se ne parli, lo dimostra ulteriormente. Senonché questo è solo lo spunto iniziale per una storia autonoma. E allora, probabilmente, evitare di mettere al centro della presentazione la vicenda da cui è partita l’idea, aiuterebbe a concentrarsi sul tema che invece interessa i giovani artisti e che rischia di rimanere secondario rispetto all’evento di cronaca.

Il progetto ha come protagonisti Mucca e Gatto, qui rappresentati non come erano stati immaginati dalla bambina nel suo raccontino (confermando ancora una volta come sarebbe consigliabile eluderne l’ispirazione), ma prendendo a riferimento iconografico e concettuale i mitici *Mucca e Pollo*, protagonisti di una fortunatissima e seminale serie del canale Cartoon Network della fine degli anni novanta. Visivamente e caratterialmente l’allusione alla serie di David Feiss è calzante e suggerisce un approccio drammaturgico e formale di assoluta libertà e invenzione, che varrebbe la pena esplorare ancora più a fondo, magari assorbendo altri stimoli ancor più anarchici provenienti dal mondo dell’animazione post-*Cow and Chicken*, che ormai stanno spopolando nella fruizione degli adolescenti. Lo spettacolo ci porta, dunque, a confrontarci con i due protagonisti dalle eloquenti magliette con le scritte *Eat the rich* e *Legalize catnip* – la mucca rivoluzionaria (Consuelo) e il gatto opportunista (Marco Selvatico) –, che dialogano cercando forse un punto comune rispetto all’oppressione dei padroni, degli umani e del genere maschile, e provando a forzare l’universo concentrazionario della fattoria alla cui entrata l’insegna *Happy Milky* richiama inequivocabilmente *Arbeit Macht Frei*. Ma per evitare di scivolare nelle prevedibili more da *Fattoria degli animali* orwelliana, ecco che lo spettacolo avrà un finale tutt’altro che scontato, e invece aperto, anzi spalancato. A un certo punto, la mucca convoca tutti a un’assemblea, che nel progetto (perlomeno in un’ipotesi a cui la compagnia sta lavorando) dovrebbe tenersi realmente insieme a tutto il pubblico di ragazzi (dagli 11 ai 16 anni), facendo slittare il bizzarro *cartoon* teatrale in pieno teatro partecipativo, forse per finire con il tipico dibattito finale (strappandolo a un certo sapore *vintage*) o forse per scandire lo spettacolo che andrà poi a concludersi in una forma stabilita. Vedremo dall’evoluzione, ma intanto lo scarto improvviso e inatteso che porta gli spettatori dal loro essere osservatori di un mondo altro rispetto al proprio (gli animali sfruttati, ecc.) all’essere protagonisti è sicuramente forte. Quel che è certo è che la combinazione tra il linguaggio cartoonesco (spinto felicemente verso il politicamente scorretto), l’intercettazione delle spinte animaliste e ambientaliste dei giovanissimi, la sintonia con la volontà ribelle e i primi segnali di movimentismo, e l’irruzione dell’elemento assembleare, ecco, questo mix curioso e stridente come una storia di David Feiss può portare a sviluppi imprevedibili e corposi. E davvero, a quel punto, non si capirebbe più perché si debba far partire tutto da un fatto di cronaca ben lontano.

Adolescenti antagonisti

È arduo collegare l’hikikomori al concetto di antagonista, ma la prospettiva scelta da **Collettivo Crisi Collettiva** per raccontare questo fenomeno in *Bugbusters – analisi entomologica di una protesta silenziosa*, come si intuisce dal sottotitolo, va proprio in quella direzione, e nella maniera meno prevedibile. Il progetto, vincitore del Premio Scenario adolescenza, è un’epifania chiassosa e sgangherata, a tratti anche fecondamente confusa, di elementi e riferimenti, che finiscono in un frullato pop che macina *La metamorfosi* di Kafka e il film *Ghostbusters*, la cultura degli anime

giapponesi e i videogame. Lo spettacolo non mostra l'adolescente autorecluso, ma due sedicenti disinfestatori del temibile insetto *blattodea hikikomoris*, che in tutti i modi cercano di compiere la loro missione per estirpare il *vulnus* dell'asocialità. Li vediamo all'inizio spiegare il fenomeno con discorsi che replicano i pregiudizi più banali sull'argomento, tra motivazioni trite e ritrite (tutta colpa di internet, dei cartoni giapponesi, e così via) e fenomenologia d'accatto (indossano tutti felpa e cuffia per isolarsi), a cui rispondono ovviamente con altrettanto pressapochismo, magnificando metodi disinfestanti ridicoli (insetticidi e aspirapolvere). L'effetto sullo spettatore è spiazzante: probabilmente aspettando di assistere a uno spettacolo sugli hikikomori che aiuti a comprendere, si trova al contrario sommerso da luoghi comuni e superficialità spacciata come rimedio per risolvere il 'problema'. È un blocco lungo e importante, perché calamita l'irritazione prima di un significativo cambio di registro e narrazione, che rivela come i due improbabili personaggi siano in realtà due genitori che, incapaci di relazionarsi col figlio hikikomori e di fronte al fallimento dei loro sforzi di staccarlo dal suo guscio, hanno proiettato i loro desideri nelle figure dei due grotteschi *bugbusters*. E improvvisamente, lo spettacolo prende un'altra piega.

I genitori, calata la maschera del disinfestatore da operetta, sono costretti a confrontarsi con un adolescente che si sottrae. O sono loro a sottrarsi a lui? Sta di fatto che inizia la litania dei veri luoghi comuni e dei veri tentativi di far uscire il figlio, quelli che appartengono all'esperienza di tutti i genitori (a questo proposito, va sottolineato l'approfondito lavoro di studio e ricerca teorica e sul campo che Elia Montanari e Beatrice Zanin hanno compiuto per anni sull'argomento). Il colpo è formidabile: adesso l'adolescente spettatore, che nella prima parte aveva subito con irritazione le fanfaronate dei due *bugbusters* scopre i genitori che si nascondono dietro di loro, e soprattutto scopre le loro fragilità, quella disperazione che diventa ostilità e rabbia perché non sa attivare un contatto vero. È, insomma, un viaggio nell'incomunicabilità, a doppio senso, ambiguo, perché senza mai mettere a fuoco l'hikikomori (che, appunto, non è mai in scena), ne mette a fuoco la presenza attraverso l'assenza, e quindi l'assenza dei genitori in quella presenza nascosta. Come in *Jo come Jo*, l'adolescente 'eccezionale' è in realtà l'adolescente *tout court*, e qui sta la forza del progetto, nel mostrare a un pubblico (previsto tra i 14 e i 18 anni) i genitori nella loro debolezza e smarrimento, non per cercare banalmente un'ottimistica riconciliazione (come se fosse questo il vero obiettivo), ma per cercare semmai di superare lo stereotipo del genitore attraverso il racconto di adulti che usano proprio lo stereotipo per capire. Un gioco di specchi sottile, che potrebbe riservare un'interessante base di discussione dopo lo spettacolo. Ma qui verrebbe da pensare che, probabilmente, il pubblico ideale di questo lavoro dovrebbe essere proprio un pubblico adulto, quello dei genitori *in primis*, che così sarebbe costretto a riscontrare nei suoi sforzi inani di capire e agire non una comprensione e azione reale, ma la manifestazione di un'incapacità comunicativa, e di un antagonismo generazionale e relazionale che è prima di tutto divaricazione e allontanamento.